

# wrgetg

*por* Hector VELASQUEZ CUEVA

---

**Fecha de entrega:** 01-ago-2023 10:08a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2140012522

**Nombre del archivo:** TESIS\_-INELSA\_INFORME\_FINAL\_2023\_2\_1\_1\_1\_-turnitin.docx (323.55K)

**Total de palabras:** 10126

**Total de caracteres:** 54568

8

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL**



**JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES PARA DESARROLLAR LA**  
**MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE**  
**UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PANGOA SATIPO 2023**

1

**INFORME DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE**  
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA**

**Br. Casancho Augusto, Inelsa**

8

**ASESOR**

**Mg. Héctor Israel Velásquez Cueva**

**ORCID: 0000-0002-4953-3452**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Educación y Responsabilidad Social**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## I. INTRODUCCIÓN

En los tiempos primitivos mediante la educación espontáneo el aprendizaje se aliaba en las actividades cotidianas del niño, el aprender suponía que era en la vida, a través de la vida y para la vida, es decir, la realidad propia del niño se convertía en fuente de adquisición de habilidades y aptitudes útiles para el largo de la vida.

Por esto, el gran desafío de esta investigación es convertir las prácticas propias de diversión de los pequeños en un escenario de aprendizaje y desarrollo, instrumentalizar los juegos ancestrales como una actividad para desenvolver cualidades necesarias de motricidad gruesa.

En la educación de la primera infancia el juego se establece como una de las maneras más relevantes en la que los infantes obtienen competencias esenciales y conocimientos. Actividad que ocurre de manera espontáneo en el quehacer de los infantes, mediante este suelen representar sus pensamientos, sentimientos y su comprensión de su mundo exterior (El fondo de las Naciones Unidas para la Infancia-UNICEF, 2019).

Por otro lado, la motricidad gruesa son habilidades y destrezas de movimientos del cuerpo que potencia el desarrollo motor, cognitivo y afectivo/emocional del niño, en esta etapa se constituye el medio principal para comprenderse como individuo y comprender su entorno. Su desarrollo inapropiado tiene consecuencias negativas en el desarrollo de habilidades motoras, hasta limita el desarrollo normal en la vida cotidiana. Es decir, genera rigidez, torpedad, falta de fluidez corporal en las actividades cotidianos del niño.

En la educación infantil las dificultades de aprendizaje y de desarrollo son evidentes; a nivel mundial en el informe realizado por UNICEF (2017) se da cuenta que, millones de niños/niñas menores de 5 años viven en entornos inseguros y poca estimulación: los entornos inseguros, la alimentación escasa y las enfermedades ha causado el retraso en el crecimiento en 155 millones de infantes menores a cinco años, lo cual ha limitado el desarrollo potencial de sus cerebros y cuerpo.

Además, UNICEF refiere que la cuarta parte de la población mundial de la niñez entre 4 y 6 años no tienen posibilidad de participación en actividades esenciales que implica en el desarrollo de las dimensiones básica del niño, tales como cantar, jugar y

aprender. Es decir, según este informe los problemas de desarrollo se encausan de la poca estimulación que existe en la casa y en las instituciones, como la falta de participación en actividades lúdicas.

A nivel de América Latina y el Caribe, Harris y Rodríguez (2013) tratándose sobre el desarrollo físico- motor indica ausencia en la aptitud física, reflejos rutina de cuidado personal y la nutrición; solo el 1% se resalta la aptitud física. Es decir, los programas o instituciones educativas infantiles están dejando de lado la aptitud física, que está vinculado con las actividades de la motricidad gruesa.

A nivel nacional, durante el confinamiento generado por el COVID- 19, por lo menos uno de cada tres niñas y niños no tuvo la oportunidad de acceso a la educación remota, mientras los centros educativos permanecieron cerrados en un promedio de 245 mil estudiantes abandonaron sus actividades escolares durante la pandemia (UNICEF, 2021). En consecuencia, el desarrollo cognitivo y físico de los niños menores de 6 años no tuvieron estimulación adecuada por lo que ahora presenta dificultad en su desarrollo motor, afectivo e intelectual.

En este contexto, en el Perú diversas investigaciones recientes han demostrado que el logro en motricidad gruesa en preescolares está por debajo de lo esperado. Bruno (2021) encontró el 53% de niños/niñas de 5 años en nivel inicio, asimismo, Cuba (2022) en la región Huánuco indica que el 57% en nivel proceso y el 38% en inicio. Es decir, en estos dos últimos años más de 50% de nuestros estudiantes de educación inicial presente problemas cuando se trata del progreso de la motricidad gruesa.

En la región Junín, también las investigaciones recientes dan cuenta que nuestros niños de cinco años no están logrando desarrollar sus habilidades motoras gruesas. Gosme (2022) en su estudio encontró que el 55% de niños y niñas presenta retraso en motricidad gruesa. Lo cual indica que más de la mitad de los niños no presentan el desarrollo normal de sus habilidades motrices gruesas.

A nivel de la institución se observó que los menores de cinco años evidencian deficiencias en toda vez que se trata del desarrollo de la motricidad gruesa. Esto implica equilibrio corporal débil, coordinación viso – manual sin precisión y coordinaciones generales con manejos inadecuados. Por otra parte, también se observó falta de

implementación de programas, estrategia y actividades pertinentes que tenga una implicancia directa en el desarrollo físico- motor.

Ante la situación descrita este estudio planteó y diseñó <sup>1</sup> un programa educativo basado en los juegos tradiciones para estimular la mejora de las habilidades de la motricidad gruesa. Como dice el Ministerio de educación (MINEDU, 2019) el juego son actividades que brindan oportunidades únicas al niño y niña para expresarse; sus profundos deseos, sus temores, sus inquietudes e intereses, como también interpretar y representar su comprensión de su entorno. Además, en el infante representa su modo de ser y estar en el mundo, siendo una necesidad esencial para interactuar, así convirtiéndose en una actividad innata que facilita el aprendizaje y desarrollo. Por esta razón, los juegos tradiciones son herramientas útiles para potenciar la habilidad motriz.

De ahí, <sup>1</sup> se planteó el enunciado del estudio; ¿De qué manera los juegos tradicionales infantiles mejoran la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023?. Y los enunciados específicos: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en medición pre test en los estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023; ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en medición pos test en los estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023? <sup>9</sup> ¿de qué manera los juegos tradicionales infantiles mejoran en la dimensión equilibrio en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023?; <sup>3</sup> ¿de qué manera los juegos tradicionales infantiles mejoran en la dimensión coordinación viso-motriz en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023?; y <sup>1</sup> ¿de qué manera los juegos tradicionales infantiles mejoran en la dimensión coordinación general <sup>10</sup> en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023?.

El estudio tuvo relevancia puesto que propuso un modelo de intervención educativa basado en la propia realidad del estudiante que son los juegos tradicionales, buscando fundamentar y aplicar en uno de los aspectos primordiales del desarrollo humano, como lo es la motricidad gruesa que tiene implicancia en la maduración físico, cognitivo y emocional del infante.

Resalta en el campo práctico, tiene relevancia ya que diseñó un modelo de intervención educativo basado en los juegos tradicionales infantiles, lo cual tendrá un

beneficio directo en el perfeccionamiento del motriz gruesa en preescolares. Asimismo, este modelo de intervención le será de utilidad a los docentes de educación básica, que busca convertir la realidad y la actividad propia del infante en un escenario de aprendizaje potente. Así como dice UNICEF que el juego viene a ser una de las formas más importantes e potentes en la obtención de conocimientos y de competencias esenciales en el infante (Fondo de las naciones unidas para la infancia, 2019).

Justificación metodológica, es de especial relevancia puesto que fomenta el manejo de juegos cotidianos como una estrategia didáctica en el progreso del motriz gruesa que, valida utilizando el procedimiento científico, que es secuencial, riguroso, experimental y verificable. Asimismo, aportó en la elaboración y validación de un instrumento que evalúa la motricidad gruesa.

Justificación social, toma importancia en primer lugar por fomentar una actividad propio cultural de la comunidad educativa como una estrategia didáctica y un medio de aprendizaje eficaz en la primera etapa escolar, al mismo tiempo realza la identidad cultural. En segundo lugar, por fortalecer la habilidad motora gruesa que es un factor muy importante para el desarrollo completo, que prepara al niño para el futuro, de modo garantiza el desarrollo y el desenvolvimiento adecuado en la vida cotidiana.

El objetivo de la investigación; Determinar de qué manera los juegos tradicionales infantiles mejoran la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023. Y los objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en medición pre test en los estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023; Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en medición pos test en los estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023; Identificar de manera los juegos tradicionales infantiles mejoran en la dimensión equilibrio en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023; Identificar de qué manera los juegos tradicionales infantiles mejoran en la dimensión coordinación viso-motriz en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023; Identificar de qué manera los juegos tradicionales infantiles mejoran en la dimensión coordinación general en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

La hipótesis de estudio: Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023. Y los específicos: Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente el equilibrio en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa, Satipo 2023; Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente la coordinación viso-motriz en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023; -Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente la coordinación general en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

Los antecedentes a nivel internacional, como de Avalos y Cevallos (2021) estudio que tuvo por objetivo analizar la importancia de juegos cotidianos para estimular el desarrollo motriz gruesa en niños/niñas de cuatro y cinco años, esto en la ciudad de Riobamba, Ecuador. En un estudio de carácter cuantitativo, básica, por su lugar de campo y por su tiempo transversal, explicativa, en una población integrado por 24 niños y niñas, donde se utilizó como instrumento el test de MABC y la observación como instrumento. Investigación que llegó a importantes conclusiones; se determinó que los juegos tradicionales como una forma de aprendizaje tienen una relación con el desarrollo motriz gruesa, estimula las capacidades de equilibrio, coordinación motriz, desarrolla habilidades y destrezas motoras, es más influye en el progreso integral del niño.

Asimismo, Caicedo y Narváez (2021) en estudio que tuvo por objetivo analizar el aporte de los juegos ancestrales en la evolución de la motricidad en grupo de niñas y niños de cuatro y cinco años, Quito, Ecuador. En estudio de metodología que se enmarca en paradigma sociocrítico, enfoque cualitativo de diseño bibliográfico-documental, donde se manejó la técnica de análisis documental y ficha bibliográfica, resumen y cita. Investigación que concluye que, los juegos cotidianos estimulan destrezas esenciales de la motricidad gruesa y facilita al niño adquirir aprendizajes significativos de modo progresiva.

Por su parte, Azapa (2020) en una investigación cuyo objetivo fue determinar el efecto de los juegos tradicionales en motricidad gruesa en niños (as) de 3, 4 y 5 años de edad. Siendo una investigación de alcance correlacional, enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, aplicado a una muestra poblacional integrada por 11 estudiantes

de inicial. Además, en el acopio de información se manejó la técnica de la observación apoyado en un registro de observación. En los resultados demuestra una relación positiva que, por lo mismo concluye que juegos tradicionales tiene una incidencia positiva en la motricidad gruesa en grupo de preescolares.

Rodríguez (2019) en investigación que tuvo como objetivo diseñar una propuesta pedagógica en fin de perfeccionar la motricidad gruesa en niños de cuatro y cinco años. Fue una investigación de enfoque cualitativo, de tipo campo y de tipo interactivo (investigaciones que buscan idear propuestas), dirigido a un grupo de niños y niñas de cinco años. En el acopio de datos manejó la observación-entrevista, apoyado en lista de cotejo guía de entrevista. En los resultados han demostrado que las habilidades motrices alcanzan 13 puntos, el desarrollo 20 punto, el juego 24 puntos y los espacios exteriores 15. El estudio llega a las siguientes conclusiones; la motricidad gruesa moviliza habilidades y destrezas motoras que le facilita interactuar y comprender su entorno y conocerse. Asimismo, el juego es un recurso importante que facilita al estudiante experimentar, interactuar y socializar, comprender el mundo que le rodea mediante actividades lúdicas e innovadoras. De esta manera se convierte en un recurso potencial que crea situaciones potenciadoras en el perfeccionamiento del motriz gruesa.

Los antecedentes a nivel nacional, como de Escajadillo (2019) en una tesis que tuvo por objetivo verificar el efecto de los juegos cooperativos en el progreso de la motricidad gruesa en niños de 5 años. Siendo una investigación de enfoque cuantitativo, nivel explicativo con un diseño pre experimental de sub tipo cuasi experimental y corte longitudinal, dirigido a una población muestral confirmado 110 niños y niñas de 5 años, y en el acopio de datos utilizó la observación y como instrumento guía de observación, que fue validado por juicio de expertos y fiabilidad con alfa de Cronbach. Los resultados demostrados indican en la medición previa que el 96% de los participantes en nivel bajo, mientras que la medición posterior indica que el 88% alcanza el nivel alto, con una prueba estadística U de Mann-Whitney resultando 0,00. Por los mismo que llega a concluir que, los juegos grupales o cooperativo tienen una incidencia significativa en el perfeccionamiento del motriz gruesa.

López y Tuesta (2019) en una que planteó con el propósito establecer de qué manera los juegos cotidianos influyen en el progreso de la motricidad de dimensión gruesa en menores de 5 años. Estudio de naturaleza cuasi experimental de pre test y post test

de un solo grupo; aplicado en una muestra de 20 alumnos, donde se manejó el test TEPSI para el recojo de datos. Los resultados encontrados en la medición pre test en la dimensión coordinación el 65% en nivel normal, mientras que la medición post test demuestra el 95% de los participantes alcanzan el nivel normal. En conclusión, se demostró que estos juegos son provechosos significativamente cuando se trata del perfeccionamiento de la motricidad gruesa en menores de educación inicial.

Por su parte, Huayllani (2018) estudió con el objetivo de averiguar cómo los juegos cotidianos mejoran la habilidad motora gruesa en población infantil. En estudio experimental, con diseño pre experimental de pre test y post test, en una población integrado por 135 niños de educación inicial, tomado como muestra de estudio 20 participantes. En el proceso de acopio de datos se manejó la observación y encuesta, apoyado en los instrumentos ficha de observación y cuestionario. Los resultados demuestran en pre test un nivel bajo, a diferencia que en post test un nivel alto. Finalmente llega a concluir que los juegos tradicionales tienen una incidencia en el perfeccionamiento de la motricidad gruesa.

Huallpa (2018) en una investigación que tuvo por objetivo de establecer el dominio de juegos variados en el mejora de la habilidad motora gruesa en educación inicial. Fue una investigación acción educativa – aplicada, que realizó una serie de actividades basado en juegos en una muestra de 12 participantes de 5 años, y se manejó como técnica la observación y como instrumento ficha de observación. Finalmente llega a concluir que ejecución de estrategias con juegos variados evidenció mejora significativa en el desarrollo de la habilidad motora gruesa.

Los antecedentes locales, como de Arroyo (2018) en su tesis que tuvo como finalidad establecer la relación de un material psicomotor y la psicomotricidad en niños y niñas de inicial en la ciudad de Pichanaquí. En estudio de enfoque cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental de tipo transversal, en una población integrado por 24 participantes. Estudio que encontró en sus resultados Rho 0.85, es decir, una correlación positiva alta. De modo que, material psicomotor está vinculado al estímulo de la habilidad motriz gruesa, investigación que deja precedentes que las actividades motoras y lúdicas están relacionadas.

Acero (2019) en estudio que tuvo por finalidad establecer el vínculo de juegos y motricidad gruesa. En estudio de naturaleza básica, <sup>35</sup>cuantitativo, correlacional de diseño no experimental de tipo transversal; aplicada a una población muestral conformado por 20 sujetos; y para el acopio de datos manejó la técnica de la observación y como instrumento listo de cotejo. Los resultados demuestran un coeficiente  $r= 0.715$ , que es una correlación positiva alta. De modo que llega a concluir que los juegos como un modo de aprendizaje se relaciona con motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de edad.

Rumiche (2021) en una tesis que tuvo por propósito establecer de qué manera los juegos Nomatsigengas estimulan la autonomía a través de su motricidad en alumnos de educación inicial en el distrito de Pangoa. En estudio de enfoque cuantitativo, explicativo de naturaleza <sup>6</sup>pre experimental de pre test y post test, en una muestra compuesto por 17 niños y niñas de cuatro y cinco años de edad, donde se manejó para <sup>1</sup>el recojo de información la observación y lista de cotejo. Finalmente llegó a concluir que, los juegos nomatsigengas influye de manera significativo en el desarrollo de la autónoma a través de su motricidad, es decir, estos juegos tradicionales desarrollan las destrezas y habilidades motoras gruesas.

Clemente (2022) es un estudio que <sup>2</sup>tuvo por finalidad identificar la correlación entre juego y motricidad en menores de 4 años de edad en la ciudad de Satipo, Junín. En estudio de enfoque cuantitativo, correlacional, <sup>23</sup>diseño no experimental de corte transversal, en una muestra integrado por 30 participantes, y para el acopio de información manejó la observación y ficha de observación. En sus hallazgos evidencia una correlación positiva entre las variables  $\rho= 0.798$ . Llegando a concluir que el juego está vinculado en el perfeccionamiento de la psicomotricidad en infantes de cuatro años.

La definición de los juegos tradicionales se sustenta de diversas perspectivas, tal es así, Pérez (2021) lo define como es aquella actividad típica de una región o país que juegan los niños sin la presencia de juguetes tecnológicos; estos juegos solo necesitan el empleo de sus cuerpos o de un material natural que se encuentra en la naturaleza, así como objetos de la casa. Es decir, actividad que se remonta a la cultura y la vivencia de una un pueblo y/o comunidad.

De modo similar, Sailema y Sailema (2019) sostienen que los juegos tradiciones son actividades que representan la cultura y la historia de una manera divertida, recreativa e imaginativa. En otras palabras, son actividades que los niños organizan para divertirse en un espacio libre, utilizando materiales que se encuentra a su alcance, generalmente estos juegos son aprendidos de una generación a otra.

Por su parte, Saco et al. (2001) refieren que “son aquellos juegos de carácter tradicional generalmente que representa actividades de procedencia religiosa y laboral que no se encuentran normados, y las reglas existentes es de carácter contractual, que surge de los propios participantes, por lo que es variable y flexible” (p. 31).

Los juegos tradicionales se distinguen de otros por conservar costumbres y tradiciones de generaciones anteriores en momentos de recreación de una manera sana y saludable. Como agrega Movsichoff (2005) rescatan las costumbres ya que sus usos vienen desde los tiempos antiguos, a través de estos juegos los niños aprenden pautas, valores y creencias culturales. En la educación presenta un valor pedagógico en la formación en valores, así como en el aprendizaje de las primeras habilidades básicas del niño.

En síntesis, los juegos tradicionales son actividades de carácter recreativa y placentera para el niño que surge del contexto socio-cultural, es decir, son propios de la cultura, recogida de generaciones anteriores.

Sus principales características es ser una actividad: divertido, intrínseco, motivante, actividad voluntaria, espontáneo que surge de la disposición de quien lo práctica y no de la obligatoriedad, demanda de una participación activa de quien juega, y genera una tranquilidad y excitación emocional el saber que solo en una actividad recreativa, interactivo y dinámico que supera la cotidianidad, representa normas básicas, da apertura creatividad e imaginación (Sailema y Sailema, 2019).

Por otra parte, UNICEF (2019) más centrado en el marco educativo caracteriza el juego en la educación en la primera infancia como divertido, iterativo, provechoso, actividad que invita a la participación activa, y socialmente interactivo. Es decir, actividad cuyas características responden las demandas e intereses a la naturaleza de aprendizaje de los infantes.

Su importancia, según Sailema y Sailema (2019) radica en ser una actividad lúdica en el modelo educativo muy significativo en el desarrollo psíquico, motor y social del niño, resulta indefectible en el proceso de formación personal e integral de la persona. En la primera etapa del desarrollo humano se constituye en principal recurso de estimulación de las potencialidades cognitivas, a través de la exploración, manipulación y experimentación de los objetos, es decir, el niño al interactuar satisface su necesidad de comprender y conocer el mundo que le rodea.

Los autores refieren que el juego es una necesidad educativa, al aprender a jugar se configura actividades, movimientos y se aprende utilizar nuestro cuerpo, además, permite reconocer la orientación espacio-tiempo, potenciar la aptitud y la actitud, identificar el ritmo que rige nuestra vida, de ser responsables, respetar normas, y encontrar una forma de integrarse al grupo social. En otras palabras, el niño configura todas sus potencialidades para enfrentar la vida y sentar base para su proceso de aprendizaje y desarrollo positivo.

Por su parte, Machado (2020) nos dice que los juegos clásicos incitan al razonamiento, lógica, equilibrio, desarrollo motor y la capacidad de socializar. Ayuda a desarrollar habilidades sociales, el lenguaje, y la motricidad fina y gruesa, fomenta la interacción, libera tensiones en el niño.

Lleixa et al. (2002) mencionan que los juegos rescatados de la cultura de los pueblos construyen una sociedad democrática valorando la diversidad cultural. Crea valores como la empatía, respeto, tolerancia, solidaridad, aceptación que todo ello conlleva a la transmisión de aprendizajes a otros campos de la realidad. En síntesis, el juego tradicional responde a la demanda educativa, por medio de ello los niños son capaces de aprender todo lo que necesitan, asimismo, desarrollan sus habilidades y capacidades básicas útiles para el proceso escolar y la vida diaria.

La metodología didáctica de los juegos tradicionales se refiere al modo concreto de enseñar al camino e instrumento a utilizar para transmitir los contenidos, principios y procedimientos. En consideración a esto Sailema y Sailema (2021) propone el método directo; es donde el docente opta por dar al estudiante una información directa, en este caso entregar materiales o instrumentos de juegos para su ejecución.

Según los autores, proponen las fases a seguir: explicación, es el primer momento donde se realiza las indicaciones necesarias, y se comunica el propósito del juego; demostración, es donde se modela roles, acciones y procedimientos sobre el juego escogido; conformación de grupos, delegación en grupos pequeños o grandes según el número de participantes y la organización del juego; ejecución, es puesta en acción el propósito del juego; y retroalimentación, se formula preguntas de metacognición para reflexionar sobre las fortalezas y logros, como también de asuntos a mejorar.

Por otra parte, Venegas et al. (2018) se refiere que es un conjunto de procedimientos y estrategias que se utiliza para crear situaciones adecuadas para que se produzca el aprendizaje en fines educativas que sean de modo más significativo. Y propone siguientes actividades para desarrollar un contenido mediante el juego:

El primer momento: de debe dar a conocer los contenidos de modo más tractiva posible; luego el/la docente debe buscar la participación e interactividad de los niños; después proponer las actividades lúdicas que deben ser realmente lúdicas, establecer un fin claro de acuerdo al contenido; y finalmente, se debe optimizar el desarrollo lúdico de las actividades, tomando en cuenta los espacios y la temporalización de las actividades planificadas.

En la primera etapa de la escolarización el aprendizaje se da por medio del juego, la enseñanza se enriquece, se constituye el medio principal en la motivación, y prepara situaciones para el apoderamiento de conocimientos y la estimulación de destrezas y habilidades (Pérez, 2015). Por otra parte, le es útil al docente para planificar el propósito de aprendizaje, de manera potenciar los objetivos y contenidos.

El juego como una oportunidad de aprendizaje requiere ser planificado adecuadamente. “El educador es la persona encarga de facilitar al niño dichas oportunidades, debe procurar el derecho del menor al juego y diseñar programas, actividades y recursos educativos basados en el juego.” (Venegas et al., 2018, p. 29).

Lev Vygotsky uno de los teóricos destacados sobre el aprendizaje socio-cultural. La idea principal de su propuesta sugiere que el desarrollo del ser humano se explica en la interacción social. Para Vygotsky al largo del desarrollo, el juego satisface y completa muchas de las necesidades en el infante, ya que es un modo de participación en el aspecto sociocultural, que mediante su activación el niño se apropia de sus instrumentos.

Asimismo, el juego es una actividad que obliga al niño regular la dimensión de su comportamiento para asumir un papel específico de acuerdo a las normas culturales, es decir es una actividad regulador del comportamiento en cuanto a las reglas sociales se refiere (Pérez, 2015).

Además, esta teoría sostiene que el juego está relacionado a la imaginación, la invención de situaciones imaginarios es lo que deferencia al juego de otras actividades; los elementos de situaciones imaginarios se convierten automáticamente en el componente emocional del juego (Pérez, 2015). En otras palabras, los elementos de escenarios imaginarios hacen que las actividades del juego toman vida en el actuar del niño. En efecto, por una parte, el juego se considera una actividad espontaneo que dirige a la socialización mediante estas acciones se inculca los costumbres y valores; por otro lado, se plantea como un factor de desarrollo que es propio de la necesidad de saber, dominar y conocer los símbolos sociales, también se constituye en la médula del desarrollo de ZDP (Fernández, 2015, p.23).

El juego se constituye esencial en el progreso madurativo del niño a medida que va crea zona del desarrollo próximo. Según Vygotsky la zona del desarrollo próximo se entiende como “es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto (Zona de Desarrollo Potencial)” (Fernández, 2015, p. 23).

Para alcanzar la Z.D.P. el niño utiliza el juego simbólico. Debido a que el juego simbólico “ofrece la posibilidad de representarse y evocar un objeto que está ausente. A través de la simbolización, el niño puede transformar los objetos y situaciones en lo que él desea. Un mismo objeto puede simbolizar distintos personajes o acontecimiento” (Pérez, 2015, p. 19). El juego en el niño se transforma en una situación de ficción, imaginación y observación, mediante los cuales representa objetos y hechos ausentes.

De acuerdo a esta teoría, la evolución del juego se estructura en las siguientes fases: en primer momento el juego se reproduce hechos, acontecimientos o actos reales de una manera sencilla, en segundo momento el juego escolar es amigable, imaginativo o representativo, y en tercer momento el juego reglado que orienta el aprendizaje en el aula (Pérez, 2015, 19).

La motricidad gruesa para Silva (2011) es toda actividad física, donde incluye los grandes movimientos como correr, saltar, lanzar, etc. que sirven como base para las actividades deportivas, por su gran importancia debe ser estimulada desde la niñez. Es decir, son movimientos de mayor dimensión que se utiliza al momento de correr, saltar, etc.

La motricidad gruesa para Pacheco (2015) es la “capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc.” (p.17), Es decir, se trata **de movimientos grades que se realiza con las partes grandes del cuerpo.**

Por su parte, Ruiz y Ruiz (2017) define como habilidades que combinan varios movimientos según la evolución del niño, esto no es inmediata, sino que se logra según regularización de nuevas experiencias motrices. Desde que el niño o niña comience su actividad motriz en sus primeros años entre 4 y 5 años de edad garantiza para su futura vida.

Los niños de la etapa pre escolar son capaces de dominar tipos de acciones motrices como trepar alturas, se deslizan con facilidad, saltan, se pueden mantener en equilibrio, correr, golpear pelotas, etc. En fin, demuestran mucho interés en cada movimiento aspirando hacerlo correctamente, pero no es necesario esperar logros inmediatos ya que éste es de manera progresiva.

Según Pacheco (2015) el periodo de desarrollo comprende entre 0 a 6 años, donde el infante atraviesa dos etapas: **etapa del descubrimiento (0-3 años)**, donde el niño descubre su **cuerpo y en ella logra la primera organización global. Los niños recién nacidos** invisten reflejos, como la succión (contacto con los objetos a través de los labios), el grasping (utiliza la mano para manipular objetos) y el moro (reacción brusca con movimientos más o menos largos); y etapa discriminación perceptiva (3 a 6 años), resalta el desarrollo de la capacidad perceptiva, y los niños ya poseen habilidades para realizar movimientos regulados. Llamado la edad de la gracia, por el hecho de que el niño ya puede desplazarse con espontaneidad, soltura y gracia, aquí ya se supera la brusquedad la descoordinación.

Son dos los componentes de motricidad gruesa; el dominio dinámico y el dominio estático. La primera, son habilidades aprendidas que controlan los elementos **del cuerpo**

(extremidades inferiores y superiores, y tronco) y moverlas al seguir una consigna determinada o por propia voluntad, que implica “coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz”; y la segunda, son actividades que facilitan interiorizar el esquema corporal y ayudan a ahondar la globalidad del propio yo, que implica tonicidad, autocontrol, respiración y relación (Pacheco, 2015; Ruíz y Ruíz, 2017).

La dimensión equilibrio, se entiende como una capacidad que permite adoptar y mantener al cuerpo en una posición contrapuesta a la gravedad. También, se entiende como la capacidad que admite orientar apropiadamente el cuerpo en el espacio-tiempo, se logra mediante el vínculo del esquema corporal y mundo exterior (Pacheco, 2015). En otras palabras, equilibrio es el estado donde una persona puede mantener una acción, gesto, quietud, o lanzar sus miembros del cuerpo logrando controlar la gravedad.

La coordinación viso motriz, Llanquecha y Mamaní (2014 como se citó en Santiago, 2019) mencionan que la coordinación viso-motriz son habilidades de hacer los movimientos, pero coordinados utilizando el sentido de la vista y el cuerpo. Los diferentes tipos de coordinación pueden ser: ojo - pie, ojo - mano, ojo- piernas, ojo - brazos, ojo - tronco, ojo – cabeza.

Ramos (2017) menciona que la coordinación viso – motriz involucra acciones orientadas al conocimiento de la lateralidad como es la derecha e izquierda para lograr coordinar las acciones ojo-mano-pie, así como implicando las demás partes del cuerpo como los hombros, dedos, codos, muñecas, rodillas, dedos y pies.

Y la tercera dimensión; la coordinación general es la combinación de algunas partes del organismo en un movimiento secuenciado que demanda un mínimo consumo de energía. Implica el aspecto más global y orienta al niño realizar movimientos de dimensiones grandes, integrando partes del cuerpo con soltura y armonía (Pacheco, 2015).

La motricidad en el currículo nacional se propone en la competencia; “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”. A través de esta competencia lo que se pretende que el alumno comprenda y toma conciencia de sí mismo en relación a su entorno así contrayendo su identidad y autoestima.

Además, el aprendiz va organizando e interiorizando movimientos de modo apropiada de acuerdo a su posibilidad en las actividades físicas, tales como deporte, el

juego y actividades de la vida cotidiana. Además, el niño a través de su motricidad es capaz de expresar y comunicar emociones, sentimientos, ideas con posturas, gestos, tono muscular, etc. En este desarrollo se combina dos capacidades, el primero comprende su cuerpo, lo cual implica proceso de interiorización de cuerpo estático y dinámico en relación a tiempo, espacio, objeto y sujetos de su entorno, y el segundo se expresa físicamente, involucra el manejo del lenguaje corporal para comunicarse, es decir, comprende el uso de tono, gestos, mímicas, movimientos y posturas (Ministerio de educación, 2017, p. 48).

En síntesis, desde la perspectiva curricular la motricidad son movimientos que pueden expresar emociones, sentimientos, ideas, pensamientos, etc. además, la expresión corporal son secuencias rítmicas de gestos, movimientos, imágenes, en momentos de exploración o juego.

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Enfoque y tipo

Según su finalidad es una investigación aplicada; es un proceso investigativo que está orientada a abordar situaciones reales que alcanza tener una aplicación práctica, así puede resolver problemas reales. Como Rodríguez (2011) dice que es aquella actividad científica con un fin práctica, su intensión radica en la aplicación específico de una disciplina del saber, que no busca mejorar el corpus teórico.

Según su enfoque fue una investigación cuantitativa; es aquella actividad investigativa que utiliza la valoración numérica en el recojo de los datos y emplea el proceso estadístico para analizarla, en pretensión de establecer criterios de conducta y experimentar teorías, finalmente derivar conclusiones (Hernández et al., 2014). Este tipo de investigación se caracteriza por arribar de un contexto conciso y partir de una ruta preciso, de manera que es moderado por un procedimiento secuencial y riguroso.

Según su nivel fue un estudio explicativo; es una investigación que va más lejos de la mera representación de los fenómenos, sino su interés redunda en responder a las causas de los acontecimientos o fenómenos (transformación de las variables), de otro modo pretender explicar las causas de los sucesos, puntualizando el por qué sucede un fenómeno, y en qué condiciones se manifiesta y por qué se vinculan las variables (Hernández et al., 2014).

### 2.2. Diseño de investigación

El estudio tuvo como diseño una investigación de pre experimental de pre prueba/post prueba con un solo grupo. Que radica en aplicar a un conjunto de elementos una prueba previa al estímulo, luego administrar el programa de intervención, finalmente se vuelve aplicar una prueba posterior al estímulo (Hernández et al., 2014).

Es un estudio parte de una referencia inicial para verificar el nivel de desarrollo de la variable dependiente, para luego volver verificar en la prueba final, así arribar a un proceso estadístico y concluir la investigación. A continuación, el esquema:



Donde:

M: Muestra

O<sub>1</sub>: medición en pre prueba

X: administración del programa (juegos tradicionales)

O<sub>2</sub>: medición en post prueba

### **2.3. Población, muestra y muestreo**

#### **Población:**

Según Arias (2012) viene a ser un contiguo infinito o finito de elementos que comparten las mismas peculiaridades, lo cual está delimitado por el problema y el objetivo de estudio, en quienes se generaliza las conclusiones.

De manera que, la población de este estudio está conformado por infantes de la I.E. N°1719 Pangoa Satipo 2023, así como se visualiza en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Población del estudio integrada por estudiantes de nivel inicial.*

Grupo	Varones	Mujeres	Total
3 años	4	3	7
4 años	5	5	10
5 años	4	5	9
Total	13	13	26

#### **Muestra**

A un subgrupo finito y representativo que se toma de una población se le denomina muestra (Arias, 2012). Es decir, del total de la población se extraerá un grupo pequeño que será la unidad de análisis en base al propósito del estudio.

De modo que, en esta investigación la muestra integrada por alumnos de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023, así como detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 2**

*Muestra del estudio integrado por estudiantes de 5 años.*

Grupo	Varones	Mujeres	Total
5 años	4	5	9
Total	4	5	9

### **Tipo de muestreo**

En el proceso de selección de muestra <sup>5</sup> se empleó el tipo de muestreo no probabilístico intencional (también llamado por conveniencia), puesto que no requiere ninguna prueba de selección, más bien se ajusta al criterio de investigador y a la finalidad de la investigación. Es decir, los sujetos son seleccionados a través de criterios o juicios del investigador (Arias, 2012). A continuación, los criterios:

Criterios de inclusión: Estudiantes registrado en la nómina de matriculados en aula de cinco años, niños y niñas con asistencia regular, niños y niñas que han sido autorizados por los apoderados a través del consentimiento informado.

Criterios de exclusión: Estudiantes con asistencia irregular, Niños y niñas que no han sido autorizados por los apoderados a través del consentimiento informado, Niños y niñas que presenten limitaciones físicas.

### <sup>1</sup> **2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

#### **Técnica: la observación**

Arias (2012) dice que la observación viene a ser una técnica que consiste en capturar y visualizar cualquier hecho, situación o fenómeno que ocurre en la naturaleza o en la intención del estudio. Técnica que nos permitió presenciar y captar las evidencias necesarias en el recojo de datos.

#### **Instrumento: Ficha de observación**

Es un instrumento que consiste en una valoración en escalas que pretende calcular cómo se evidencian una conducta o una situación (Arias, 2012). Es decir, es un instrumento politómico que consta de tres categorías de valoración en el registro de los datos sobre <sup>1</sup> la motricidad gruesa en infantes de 5 años (ver en anexo 2).

### <sup>19</sup> **2.5. Técnica de procesamiento y análisis de datos**

En cuanto a procesamiento y análisis de los datos el estudio integra dos fases; el análisis descriptivo y la inferencial.

Análisis estadístico descriptiva: mediante ello se determinará tablas y gráficas y descripciones en dimensiones y variable. Que los mismo permitirá estimar las

puntuaciones de dispersión y el comportamiento de normalidad de los datos, mediante el uso de programa Excel 2019 y paquete estadístico SPSS versión 25.

Análisis estadístico inferencial: mediante ello se podrá contrastar la hipótesis de la investigación usando una prueba estadística para una muestra relacionada. En caso de que los datos cumplen con la distribución normal se empleó una prueba paramétrica- *T de student*.

## 2.6. Ética investigativa

Los principios éticos se basarán al <sup>3</sup> código de ética de investigación científica versión 1.0, estipulado por la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, que se detalla a continuación:

<sup>3</sup> Respeto de la persona humana; respetar la identidad, diversidad, libertad, la dignidad humana, la confidencialidad y respetos a sus derechos.

Consentimiento informado y expreso; es la manifestación de voluntad informada, inequívoca, libre de los sujetos participantes el uso de información para las intenciones de la investigación.

Justicia y bien común; toda investigación debe anteponer el bien común y la justicia al interés particular, evitando las consecuencias nocivas a la comunidad que involucra la investigación.

Responsabilidad, rigor científico y veracidad; proceder con una conducta cabal en todo el proceso de la investigación. Siempre actuar con rigor científico que garantiza la credibilidad, confiabilidad y validez del método, datos y fuentes.

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Presentación de resultados descriptivas

**Tabla 3**

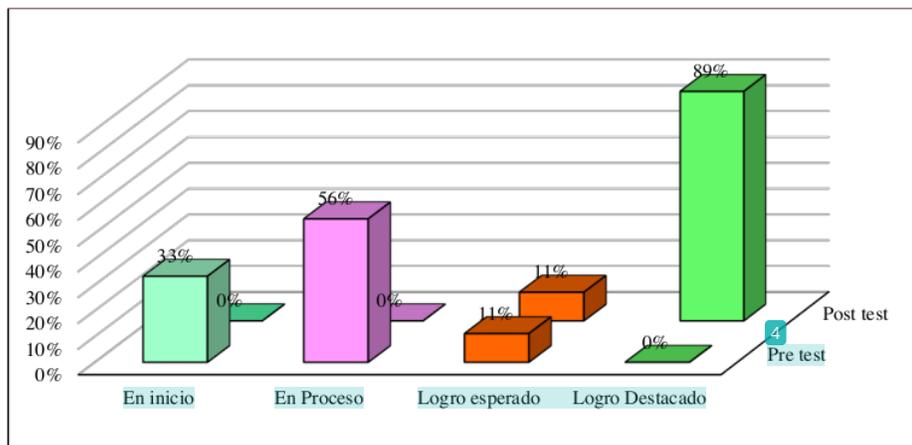
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años según pre test y post test.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	3	33%	0	0%
En Proceso	5	56%	0	0%
Logro esperado	1	11%	1	11%
Logro Destacado	0	0%	8	89%
Total	9	100%	9	100%

Nota: construido a partir de la medición en pre test y post test, 2023.

**Figura 1**

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años según pre test y post test.



En la tabla 3 y figura 1, se aprecia el progreso madurativo de la motricidad gruesa en infantes de cinco años de edad; en la primera evaluación se estima que la mayoría de los participantes se muestran en niveles insuficientes, donde el 56% en proceso el 33% en inicio y solo el 11% alcanza el nivel de logro esperado; diferente en la segunda evaluación donde se evidencia que el 89% de niños y niñas se posicionan en el logro destacado y el 11% en logro esperado. Los resultados muestran diferencias significativas, así en la última evaluación todos los participantes alcanzaron logros satisfactorios, es decir, los niños y niñas mejoraron sus habilidades motrices gruesas a través de los juegos tradicionales.

**2**  
**Tabla 4**

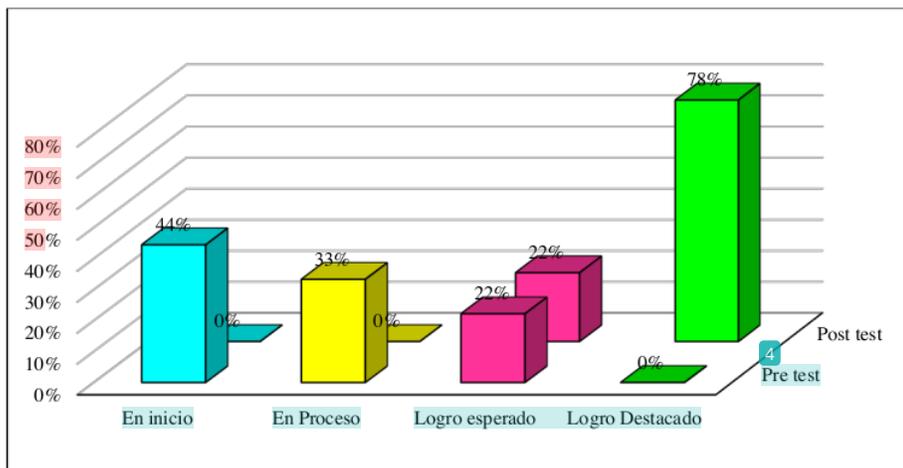
**1**  
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio según pre y post test.*

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	4	44%	0	0%
En Proceso	3	33%	0	0%
Logro esperado	2	22%	2	22%
Logro Destacado	0	0%	7	78%
Total	9	100%	9	100%

Nota: construido a partir de la medición en pre test y post test, 2023.

**2**  
**Figura 2**

**1**  
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio según pre y post test.*



**3**  
**6**  
En la tabla 4 y figura 2, se puede apreciar el perfeccionamiento de la habilidad motora gruesa en su dimensión equilibrio en niños y niñas de cinco años; en la medición pre test el 44% en nivel inicio, el 33% en proceso y solo el 22% en logro esperado, es decir, 7 de 9 participantes se encuentran en nivel insuficientes; mientras que en la medición post test se encontró que el 78% en nivel de logro destacado y el 22% en logro esperado. De estos hallazgos se deduce que los niños mejoraron sus habilidades de movimiento -equilibrio en mérito a la diligencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

**Tabla 5**

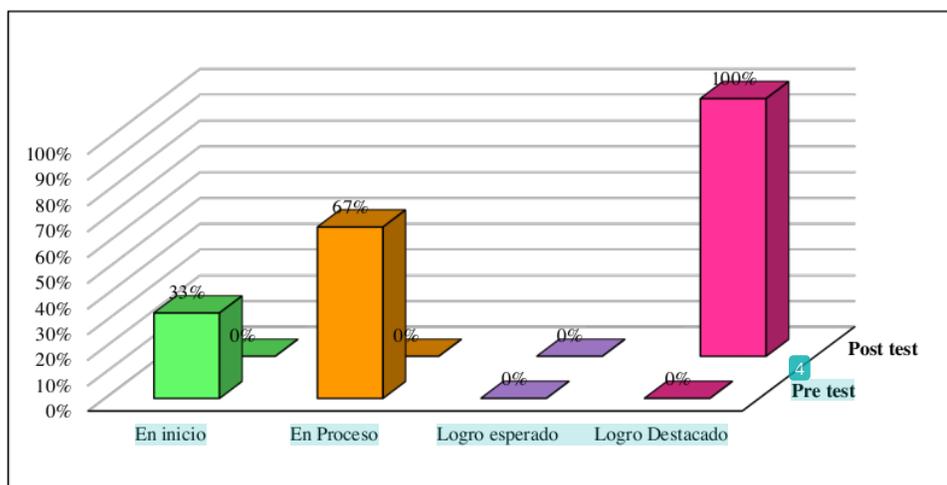
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión coordinación viso-motriz según pre y post test.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	3	33%	0	0%
En Proceso	6	67%	0	0%
Logro esperado	0	0%	0	0%
Logro Destacado	0	0%	9	100%
Total	9	100%	9	100%

Nota: construido a partir de la medición en pre test y post test, 2023.

**Figura 3**

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en dimensión coordinación viso-motriz según pre y post test.



En la tabla 5 y figura 3, se aprecia el progreso de la habilidad motora gruesa en su dimensión coordinación viso-motriz en niños y niñas de 5 años; en la evaluación pre test se evidencia al 67% en proceso, el 33% en inicio y ninguno en logros esperados; mientras que en la evaluación posterior a la diligencia de los juegos tradicionales el 100% de participantes se muestran en nivel logro destacado. Estos datos indican que hubo mejora posteriormente de la diligencia de juegos tradicionales como táctica didáctica, es decir la totalidad de los participantes alcanzaron una calificación satisfactoria.

**Tabla 6**

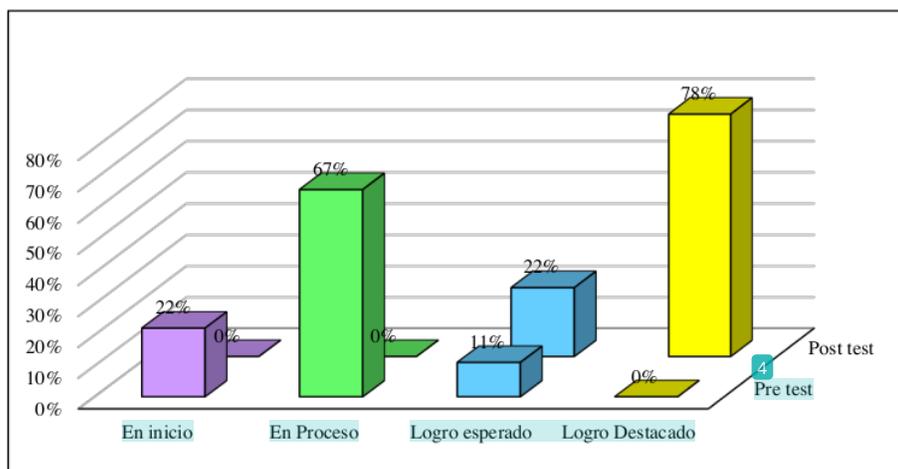
Nivel de desarrollo de motricidad gruesa en su dimensión coordinación general en niños y niñas de 5 años según pre test y post test.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
En inicio	2	22%	0	0%
En Proceso	6	67%	0	0%
Logro esperado	1	11%	2	22%
Logro Destacado	0	0%	7	78%
Total	9	100%	9	100%

Nota: construido a partir de la medición en pre test y post test, 2023.

**Figura 4**

Nivel de desarrollo de motricidad gruesa en su dimensión coordinación general en niños y niñas de 5 años según pre test y post test.



En la tabla 6 y figura 4, se aprecia la mejora de la motricidad en su extensión coordinación general en niños y niñas de 5 años; en la primera evaluación el 67% de participantes se posicionan en proceso, el 22% en inicio y solo el 11% en logro esperado; muy diferente en la valoración posterior donde el 78% de niños y niñas alcanzan el logro destacado y el 22% en logro esperado. Estos datos reflejan la idoneidad de los juegos cotidianos para desplegar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación general, en efecto que la totalidad de los participantes mejoraron en desarrollar sus habilidades motrices gruesas.

### 3.2. Prueba de hipótesis

#### A. Prueba de normalidad de los datos

Planteamiento de hipótesis:

H0: Los datos no alcanzan distribución normal.

Ha: Los datos alcanzan distribución normal.

Nivel de significancia:

Nivel de Confianza: 0.95 (95%).

Margen de error: 0.05 (5%).

Criterio de aceptación:

Si  $p < 0.05$ ; se acepta H0 y se rechaza Ha.

Si  $p \geq 0.05$ ; se acepta la Ha y se rechaza la H0

Selección del estadístico (Shapiro-Wilk  $n < 30$ ; muestra pequeña):

Tabla 7

Prueba de normalidad de datos según pre test y post test.

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Motricidad Gruesa-pre test	,944	9	,627
Motricidad Gruesa – Post test	,962	9	,822

En la tabla 7, se aprecia la prueba de normalidad de datos con Shapiro-Wilk en una muestra pequeña que resultó con  $P > 0.05$  (0.63 y 0.82), en efecto se determina que los datos cumplen con la distribución normal.

En consecuencia, incumbe utilizar una prueba paramétrica para la prueba de hipótesis que será con T de student.

## B. Prueba de hipótesis general

*Planteamiento de hipótesis:*

**H0:** Los juegos tradicionales infantiles no mejoran significativamente la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

**Ha:** Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

*Nivel de significancia estadística:*

Nivel Confianza: 0.95 (95%).

Margen de error: 0.05 (5%).

*Criterio de aceptación:*

Si  $p < 0.05$ ; se acepta la Hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Si  $p \geq 0.05$ ; se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

*Selección del estadístico (t de student):*

**Tabla 8**

*Prueba de hipótesis del objetivo general.*

Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
-24,778	6,760	2,253	-29,974	-19,582	-10,996	8	,000

En la tabla 8, se aprecia P-valor 0.00 como resultado de la prueba estadística, de modo se rechaza H0 y se acepta Ha. A partir de estos valores se afirma que los juegos cotidianos mejoran el perfeccionamiento de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años.

### C. Prueba de hipótesis específico 1

Planteamiento de hipótesis:

**H<sub>0</sub>**: Los juegos tradicionales infantiles no mejoran significativamente el equilibrio en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

**H<sub>a</sub>**: Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente el equilibrio en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

Nivel de significancia estadística:

Nivel Confianza: 0.95 (95%).

Margen de error: 0.05 (5%).

Criterio de aceptación:

Si  $p < 0.05$ ; se acepta la H<sub>a</sub> y se rechaza la H<sub>0</sub>.

Si  $p \geq 0.05$ ; se acepta la H<sub>0</sub> y se rechaza la H<sub>a</sub>.

Selección del estadístico (t de student):

**Tabla 9**

Prueba de hipótesis específico 1.

Diferencias emparejadas							
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
-8,333	3,000	1,000	-10,639	-6,027	-8,333	8	,000

En la tabla 9, se evidencia P-valor 0.00, por lo que se impugna la H<sub>0</sub> y se acepta la H<sub>a</sub>. De ahí, se asevera que los juegos tradicionales influyen en el progreso de equilibrio en pequeños de cinco años.

#### D. Prueba de hipótesis específico 2

Planteamiento de hipótesis:

**H<sub>0</sub>**: Los juegos tradicionales infantiles no mejoran significativamente la coordinación viso-motriz en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

**H<sub>a</sub>**: Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente la coordinación viso-motriz en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

Nivel de significancia estadística:

Nivel Confianza: 0,95 (95%).

Margen de error: 0,05 (5%).

Criterio de aceptación:

Si  $p < 0.05$ ; se acepta la H<sub>a</sub> y se rechaza la H<sub>0</sub>.

Si  $p \geq 0.05$ ; se acepta la H<sub>0</sub> y se rechaza la H<sub>a</sub>.

Selección del estadístico (t de student):

**Tabla 10**

Prueba de Hipótesis específico 2

Diferencias emparejadas							
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
-9,222	1,856	,619	-10,649	-7,796	-14,907	8	,000

En la tabla 10, la prueba estadística resultó con P-valor 0.00, de manera que se refuta la H<sub>0</sub> y se acepta la H<sub>a</sub>. En consecuencia, existe la probabilidad de afirmar que los juegos tradiciones están vinculado en la mejora de coordinación viso-motriz en pequeños de 5 años.

### E. Prueba de hipótesis específico 3

Planteamiento de hipótesis:

**H0:** Los juegos tradicionales infantiles no mejoran significativamente la coordinación general en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

**Ha:** Los juegos tradicionales infantiles mejoran significativamente la coordinación general en estudiantes de cinco años de una institución educativa Pangoa Satipo 2023.

Nivel de significancia estadística:

Nivel Confianza: 0.95 (95%).

Margen de error: 0.05 (5%).

Criterio de aceptación:

Si  $p < 0.05$ ; se acepta la Ha y se rechaza la H0.

Si  $p \geq 0.05$ ; se acepta la H0 y se rechaza la Ha.

Selección del estadístico (t de student):

**Tabla 11**

Prueba de hipótesis específico 3

Diferencias emparejadas							
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
-7,222	2,863	,954	-9,423	-5,022	-7,569	8	,000

En la tabla 11, se puede apreciar la verificación de hipótesis que resultó p-valor 0.00, lo cual nos lleva a aceptar la Ha y rechazar la H0, es decir, es posible determinar que los juegos tradicionales influyen en el perfeccionamiento madurativa de la coordinación global en infantes de cinco años.

#### IV. DISCUSIÓN

En cuanto a <sup>11</sup> la mejora de la motricidad gruesa en los niños y las niñas de cinco años se ha encontrado en la evaluación pre test que casi todos los participantes en un nivel insatisfactorio, es decir, 56% <sup>1</sup> en proceso, el 33% en inicio y solo el 11% en logro esperado, mientras que en evaluación posterior a la diligencia de la táctica de juegos tradicionales los resultados se mostraron muy diferentes, donde el 89% <sup>1</sup> en logro destacado y el 11% en logro esperado. Asimismo, en la prueba estadística se encontraron P-valor 0.00 lo que nos ha llevado a asumir que el programa con juegos tradicionales alcanzó mejorar las habilidades y destrezas motrices gruesas. Estos resultados reflejan que los participantes mejoraron sus destrezas de equilibrio, de coordinación viso-motriz y en coordinación general, en otras palabras, alcanzan a realizar movimientos que demandan equilibrio, actividades que requieren coordinación entre la vista y las manos o pies y, actividades con movimientos grandes como saltar, caminar, correr, etc.

Estos resultados muestran similitud con la investigación Rumiche (2021) cuando llega a concluir que los juegos tradicionales -nomatsigengas <sup>39</sup> tiene una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad, asimismo Acero (2019) en un estudio correlacional se encontró  $R=0.715$  <sup>1</sup> en una muestra de 20 estudiantes de educación inicial, de modo que llegó a concluir que los juegos como una estrategia didáctica está relacionado con el desarrollo de la motricidad gruesa, alcanzando una correlación alta. Los estudios tanto correlacionales y experimentales han demostrado fehacientemente que los juegos tradicionales como una estrategia didáctica alcanza un valor pedagógico para trabajar en la motricidad gruesa.

Los juegos tradicionales alcanzan relevancia pedagógica en la educación inicial, ya que, es una actividad lúdica en el modelo educativo es muy significativo en el desarrollo psíquico, motor y social del niño, resulta indefectible en el proceso de formación personal e integral de la persona (Sailema y Sailema, 2019). En este nivel educativo se constituye en principal recurso de estimulación de las potencialidades cognitivas, a través de la exploración, manipulación y experimentación de los objetos, es decir, el niño al interactuar satisface su necesidad de comprender y conocer el mundo que le rodea. Ahora, en el currículo nacional la motricidad busca que el alumno comprenda y <sup>15</sup> tenga conciencia de uno mismo en relación con el espacio y con las personas que le rodea, lo cual le permite construir su autoestima e identidad (Ministerio de educación,

2017). Tiene relevancia debido a que el niño a través de su motricidad es capaz de expresar y informar emociones, sentimientos, ideas con posturas, gestos, tono muscular, etc.

El equilibrio es la coordinación entre los movimientos dinámicas y estáticas. Al respecto se ha encontrado resultados significativos; en la primera evaluación el 44% en inicio, el 33% en proceso y solo el 22% alcanza desarrollar lo esperado, es decir, 7 de 9 en nivel satisfactorio, pero muy distinto en la segunda evaluación el 78% de participantes en logro destacado y el 22% en logro esperado, en otras palabras, la totalidad de estudiantes se muestran en nivel satisfactorio. Asimismo, en la prueba estadística se ha encontrado P-valor 0.00. A partir de estos resultados se asume que los juegos tradicionales como estrategia didáctica mejora significativamente la dimensión equilibrio en motricidad gruesa, porque el 100% de los participantes mejoraron sus habilidades de equilibrio.

Estos valores muestran similitud con el estudio de Huayllani (2018) en un estudio de diseño experimental en niños de cinco años; en su primera evaluación encontró en nivel bajo, mientras que después de la diligencia del programa con juegos cotidianos los niños ascendieron al nivel alto. De manera que llegó a concluir que los juegos tradicionales mejoran significativamente las destrezas de motricidad gruesa. Asimismo, Rodríguez (2019) en un estudio cualitativo de propuesta que el juego es una estrategia didáctica que tiene relevancia en la educación infantil ya que facilita al estudiante experimentar, interactuar y socializar, comprender el mundo que le rodea mediante actividades lúdicas e innovadoras. De esta manera se convierte en un recurso potencial que crea situaciones potenciadoras en el perfeccionamiento de la motricidad gruesa.

Como dice UNICEF (2019) el juego es uno los recursos con mayor alcance para desarrollar competencias básicas en la infancia y la adquisición de conocimientos, es decir, el niño al jugar desarrolla capacidades y aprende. Y cuando se trata de la motricidad el juego se encuentra en uno de los recursos más influyentes en su desarrollo, ya que implica actividad física y la comprensión de la realidad. El equilibrio es una dimensión motriz que implica movimientos que demanda precisión y exactitud; capacidad que permite adoptar y mantener al cuerpo en una posición contrapuesta a la gravedad, capacidad que permite orientar adecuadamente el cuerpo en el espacio-tiempo, se logra a través del vínculo del esquema corporal y mundo exterior (Pacheco,

2015). Es decir, equilibrio es el estado donde una persona puede mantener una acción, gesto, quietud, o lanzar sus miembros del cuerpo logrando controlar la gravedad. Su maduración o su perfeccionamiento juega un papel muy importante en esta edad, ya que prepara para actividades muy específicas de la vida cotidiana.

Respecto al desarrollo de <sup>3</sup> la motricidad gruesa en su dimensión coordinación visomotriz en niños y niñas de 5 años se ha encontrado en la evaluación pre test al 67% en proceso, el 33% en inicio y ninguno en logros esperados; mientras que en la evaluación posterior a <sup>1</sup> la aplicación de los juegos tradicionales el 100% de participantes se muestran en nivel logro destacado. A esto ha confirmado la prueba de hipótesis con P-valor 0.00. Estos resultados significan que la totalidad de los niños y niñas alcanzaron desarrollar la coordinación visomotriz en un nivel satisfactorio, es decir, combinan movimientos entre ojo, manos y pies, pueden lanzar, encestar, patear, etc.

Estos resultados se contrastan con la investigación de Huallpa (2018) cuando llega a concluir que la ejecución del programa con variados juegos optimizó <sup>3</sup> significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años. Asimismo, Caicedo y Narváez (2021) llegaron a concluir que los juegos tradicionales desarrollan destrezas esenciales de la motricidad gruesa. A partir de estas investigaciones es de asumir que los juegos sin depender de su tipificación tienen un valor específico para desarrollar la motricidad gruesa. Estos estudios han demostrado que los juegos son recursos especializadas para desarrollar las capacidades motrices gruesas.

Desde una perspectiva teórica, en la primera etapa de la escolarización el aprendizaje se da por medio del juego, la enseñanza se enriquece, se constituye el medio principal en la motivación, y prepara situaciones para la adquisición de conocimientos y la estimulación de destrezas y habilidades (Pérez, 2017). Por otro lado, la coordinación visomotriz permite desarrollar una serie de destrezas y habilidades que están diversas actividades cotidianas, como dice, Mariscal y Mendoza, (2022) que la motricidad pretenden formar el desarrollo integral en equilibrio mente y cuerpo, como la coordinación visomotriz.

En cuanto a <sup>1</sup> la mejora de la coordinación general en niños y niñas de 5 años se ha encontrado en la primera evaluación al 67% de participantes en proceso, al 22% en inicio y solo al 11% en logro esperado; muy diferente en la evaluación posterior se

evidenció que el 78% de niños y niñas alcanzan el logro destacado y el 22% en logro esperado. Asimismo, en la prueba de hipótesis con T de student se encontró P-valor 0.00. Estos datos reflejan la idoneidad de los juegos cotidianos para desarrollar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación general, haciendo que la totalidad de los participantes mejoraron en desarrollar sus habilidades motrices gruesas.

Los valores muestran similitud con el estudio de López y Tuesta (2019) en una investigación de diseño experimental que concluyó que los juegos infantiles influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en párvulo de educación inicial. También, Escajadillo (2019) ha demostrado en sus resultados; en la medición previa que el 96% de los participantes en nivel bajo, mientras que la medición posterior indica que el 88% alcanza el nivel alto, con una prueba estadística U de Mann-Whitney resultando 0,00. Por esto llega a concluir que el programa de juegos cooperativos tiene una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos datos evidencian el valor de los juegos como recurso potente para desarrollar capacidades motoras.

El juego como una oportunidad de aprendizaje requiere ser planificado adecuadamente. Como dice Venegas et al. (2018) “el educador es la persona encarga de facilitar al niño dichas oportunidades, debe procurar el derecho del menor al juego y diseñar programas, actividades y recursos educativos basados en el juego” (p. 29). Pero sin duda alguna esta actividad lúdica beneficia el desarrollo motriz en la infancia. En específico tiene influencia en la coordinación general que es una dimensión básica para perfeccionar movimientos que están relacionadas con las actividades cotidianas y que además favorece el desarrollo y el desenvolvimiento del niño a tiempo y prepara para el futuro.

En síntesis, el juego es mayor de los recursos con alcance fehaciente cuando se trata del desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia, debido a su característica dinámico, iterativo y placentero. La motricidad gruesa propicia el desarrollo integral en la primera etapa del desarrollo humano por esto debe ser tomado atendido con esmero y eficiencia.

## V. CONCLUSIONES

Primera. El programa de juegos tradicionales infantiles influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de Pangoa Satipo 2023 alcanzando un P-valor 0.00, donde además el 100% de los participantes alcanzaron mayor puntaje en la medición post test que en pre test.

Segunda. Los juegos tradicionales infantiles influyen significativamente en la mejora del equilibrio en motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de Pangoa Satipo 2023 alcanzando un P-valor 0.00, donde además se evidenció que la totalidad de participantes alcanzaron mayores puntajes en la evaluación posterior.

Tercera. Los juegos tradicionales infantiles influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación viso-motriz en motricidad gruesa en un grupo de niños y niñas de 5 años de una institución educativa de Pangoa Satipo 2023 alcanzando un P-valor 0.00, donde todos los participantes alcanzaron mayores puntajes en la evaluación posterior.

Cuarta. Los juegos tradicionales infantiles influyen significativamente en el perfeccionamiento de la coordinación general en motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de una institución educativa de Pangoa Satipo 2023 alcanzando un P-valor 0.00, donde la totalidad de participantes alcanzaron mejores puntajes en la evaluación posterior.

## **VI. SUGERENCIAS**

Primera, se sugiere a los docentes de educación inicial diseñar programas con juegos tradicionales para perfeccionar las habilidades básicas de la motricidad gruesa, los niños y las niñas a través de sus actividades movilizan movimientos grandes, y esta es una oportunidad para los fines pedagógicos dirigido al desarrollo del estudiante. Además, los juegos son los medios principales para la adquisición de competencias básicas en el niño como para su aprendizaje y comprensión del mundo.

Segunda, se sugiere a los investigadores posteriores plantear estudios cuasi experimentales en grupos más grandes con las variables del estudio (juegos tradicionales-motricidad gruesa), ya que son más estrictos en su estimación metodológica y estadística. Asimismo, se sugiere plantear estudios bibliográficos para seleccionar los juegos tradicionales por sus actividades que puedan estar más relacionados con las dimensiones de la motricidad gruesa (equilibrio, coordinación visomotriz y coordinación general), es decir, seleccionar juegos para cada dimensión.

Cuarta, se sugiere orientación a los padres de familia sobre los juegos tradicionales, para que actúen como con-formadores activos en el desarrollo de la motricidad gruesa de sus menores hijos. Dicha orientación debe alcanzar instruir en el uso y la concientización sobre el acompañamiento en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe	Fuente de Internet	5%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe	Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo	Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.unasam.edu.pe	Fuente de Internet	1%
5	repositorio.upla.edu.pe	Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe	Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	Trabajo del estudiante	1%
8	repositorio.uct.edu.pe	Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote		1%

10

[46.210.197.104.bc.googleusercontent.com](https://46.210.197.104.bc.googleusercontent.com)

Fuente de Internet

<1 %

11

[docplayer.es](https://docplayer.es)

Fuente de Internet

<1 %

12

[repositorio.ulasamericas.edu.pe](https://repositorio.ulasamericas.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

13

[repositorio.unprg.edu.pe:8080](https://repositorio.unprg.edu.pe:8080)

Fuente de Internet

<1 %

14

Submitted to Universidad de Manizales

Trabajo del estudiante

<1 %

15

[es.slideshare.net](https://es.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

16

[1library.co](https://1library.co)

Fuente de Internet

<1 %

17

Submitted to Universidad Marcelino  
Champagnat

Trabajo del estudiante

<1 %

18

[www.slideshare.net](https://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

19

[repositorio.unsm.edu.pe](https://repositorio.unsm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

20

[repositorio.unheval.edu.pe](https://repositorio.unheval.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

21	<a href="http://repositorio.upci.edu.pe">repositorio.upci.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://repositorio.usmp.edu.pe">repositorio.usmp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://cienciadigital.org">cienciadigital.org</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://www.indexmedico.com">www.indexmedico.com</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://indigenouseoplesissues.com">indigenouseoplesissues.com</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://tesis.ucsm.edu.pe">tesis.ucsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
31	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
32	<a href="http://ciencialatina.org">ciencialatina.org</a> Fuente de Internet	<1 %

33	<a href="http://repositorio.ujcm.edu.pe">repositorio.ujcm.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
34	<a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
35	<a href="http://repositorio.uwiener.edu.pe">repositorio.uwiener.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
36	<a href="http://truthverifier.com">truthverifier.com</a> Fuente de Internet	<1 %
37	<a href="http://www.itu.int">www.itu.int</a> Fuente de Internet	<1 %
38	<a href="http://www.takey.com">www.takey.com</a> Fuente de Internet	<1 %
39	<a href="http://www.unicef.org">www.unicef.org</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

# wrgetg

---

PÁGINA 1

---

PÁGINA 2

---

PÁGINA 3

---

PÁGINA 4

---

PÁGINA 5

---

PÁGINA 6

---

PÁGINA 7

---

PÁGINA 8

---

PÁGINA 9

---

PÁGINA 10

---

PÁGINA 11

---

PÁGINA 12

---

PÁGINA 13

---

PÁGINA 14

---

PÁGINA 15

---

PÁGINA 16

---

PÁGINA 17

---

PÁGINA 18

---

PÁGINA 19

---

PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---

PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---

PÁGINA 32

---

PÁGINA 33

---

PÁGINA 34

---

PÁGINA 35

---