

INFORME

por Valeria Saavedra

Fecha de entrega: 11-mar-2022 12:03a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1781692713

Nombre del archivo: RESUMEN.pdf (641.63K)

Total de palabras: 14156

Total de caracteres: 74322

RESUMEN

La presente tesis titulada “JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO, 2022” tuvo su ámbito de estudio en la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, provincia de Antonio Raimondi del departamento de Ancash, en los alumnos de Educación Primaria; el presente se propuso determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes de primaria de la mencionada institución.

Esta, responde a ser de tipología básica teórica correlacional descriptiva, en la cual se hizo uso del método hipotético deductivo y el método científico. A su vez, su enfoque es cuantitativo, de diseño no experimental, cuya muestra fue de 30 alumnos. Para recoger y procesar datos, se recurrió al cuestionario como instrumento, el cual se compuso por 24 preguntas para lograr determinar la relación de las variables. La prueba estadística se logró comprobar con la correlación de Pearson, cuyo resultado fue de 0,888**, y 0,964 de confiabilidad según Alfa de Cron Bach.

A partir de lo obtenido, se pudo concluir, que los juegos tradicionales y la psicomotricidad serían una de las opciones metodológicas de enseñanza y aprendizaje para el logro de las competencias en el área de Educación Física del alumnado.

Palabras Clave: Juegos individuales, juegos colectivos, psicomotricidad fina y gruesa.

ABSTRACT

This thesis entitled "TRADITIONAL GAMES AND PSYCHOMOTRICITY IN PRIMARY STUDENTS OF THE RICARDO PALMA SORIANO DE CHACCHO EDUCATIONAL INSTITUTION, 2022" had its scope of study in the "Ricardo Palma Soriano de Chaccho" Educational Institution, province of Antonio Raimondi of the department of Ancash , in Primary Education students; the present will determine the relationship between traditional games and psychomotricity in primary school students of the aforementioned institution.

This responds to being of basic descriptive correlational theoretical typology, in which the hypothetical-deductive method and the scientific method were used. In turn, its approach is quantitative, non-experimental design, whose sample was 30 students. To collect and process data, the questionnaire was used as an instrument, which was made up of 24 questions to determine the relationship of the variables. The statistical test was verified with Pearson's confirmation, whose result was 0.888**, and 0.964 reliability according to Cron Bach's Alpha.

From what was obtained, it was possible to conclude that traditional games and psychomotricity would be one of the methodological options for teaching and learning to achieve competencies in the area of Physical Education for students.

Keywords: Individual games, collective games, fine and gross motor skills.

1.1 Planteamiento del problema

El desenvolvimiento de niños y niñas al concluir el IV ciclo de la Educación Básica Regular va marcado con el desarrollo de una mayor autonomía y habilidades sociomotrices, manifestando su mayor interés por los deportes y participar activamente para la progresión de la eficacia de vida. Se cree que los y las púberes han logrado un desarrollo en evolución que les permite advertir con mayor independencia y activismo en una mayor gama variada y abundante de experiencias educativas cuando logre el desarrollo de diversas competencias; la cual, se fortalece como resultado de estrategias y metodologías adecuadas que el docente de nivel de educación secundaria acomete. Sin embargo, existen preocupaciones al observar que la misma población de alumnos; es decir, del quinto ciclo de educación básica regular, en cuanto a los juegos tradicionales y la psicomotricidad, ya que se ven de cierto modo influenciados por ciertos factores para el desarrollo en la praxis de las actividades físicas como el deporte, el juego, expresar y comunicar a través de su cuerpo, entre otros; evidenciándose en inadecuada coordinación de su psicomotricidad, limitadas habilidades físicas o que no logren realizar de manera adecuada la expresión corporal, ausencia de prácticas físicas que mejoren su calidad de vida, entre otros.

Las Instituciones Educativas, son la instancia encargada de gestionar los aprendizajes de calidad para sus escolares de diversos niveles educativos tal como indica en la Ley General de Educación, específicamente en su artículo 66, el cual puntualiza sobre la Institución educativa lo siguiente, “como comunidad de aprendizaje, es la primera y principal instancia de gestión del sistema educativo descentralizado. (...) Es finalidad de la Institución Educativa el logro de los aprendizajes y la formación integral de sus estudiantes” (Ley N° 28044, 2003). Sin embargo, existen dificultades en el logro de las competencias físicas, básicamente por factores de gestión del desarrollo de competencias (estrategias metodológicas). Además, en los niveles superiores del grado de primaria peruano, se evidencian las dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad a través de juego, baja calidad de vida o deficiencia en interactuar a través de sus habilidades sociomotrices.

Por ello, es importante plantearse las preguntas como: ¿Por qué a algunos estudiantes le va mejor desarrollar sus competencias físicas?, ¿Por qué algunos estudiantes a pesar de tratar de hacer esfuerzos no logran en sus competencias o que están muy distraídos durante la clases del área de educación física?, ¿Por qué algunos estudiantes tienen mayor fluidez en las habilidades psicomotrices y sociomotrices que otros?, ¿Por qué no todos tienen la misma capacidad para hacer frente a contratiempos o superar obstáculos sencillos durante el desarrollo de las actividades físicas?, ¿Por qué algunos estudiantes no muestran el dominio de su motricidad fina y gruesa cuando tengan que realizar actividades físicas?. Estas y otras interrogantes pueden ser respondidas con el concepto de los juegos tradicionales para la psicomotricidad, la cual es considerada como las estrategias que pretenden una observación directa para determinar las habilidades y destrezas de los estudiantes, lo que admitirá preferir el juego; tiempo para la elaboración del material para utilizar en su creatividad, dinamismo, ejecución e imaginación.

Hasta el momento se desconoce cuál es el grado de relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los alumnos de educación primaria de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, Antonio Raimondi – Ancash. En razón de esto, el presente estudio pretende determinar dicha relación en los diferentes niveles de estudios; se incorporaron los juegos individuales, los juegos colectivos, la psicomotricidad fina, la psicomotricidad gruesa, asumiendo la responsabilidad de incluir en las otras modalidades de educación.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022?
- ¿Cuál es la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022?
- ¿Cuál es la relación de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022?
- ¿Cuál es la relación de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Determinar la relación de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.
- Determinar la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.
- Determinar la relación de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.

- Determinar la relación de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.

1.4 Justificación de la investigación

Las bases científicas sobre los juegos tradicionales permitirán mejorar el rendimiento académico, servirán de valor teórico porque admitirán la verificación o aportar una información valiosa con conocimientos científicos sobre aspectos referidos a los juegos tradicionales para obtener mejores niveles físicos en el alumnado del IV ciclo de primaria de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho” en el año 2022. También servirá de base de apoyo para otros estudios y aplicaciones en otras instituciones con problemas similares.

Las diferentes metodologías que se logren crear sobre los juegos tradicionales servirán de metodología para que los docentes se apoyen en promocionar los juegos tradicionales con el objeto de reparar el nivel físico no solo de los alumnos de la escuela en estudio, sino también de otras instituciones.

A su vez, la práctica de los juegos tradicionales tendrá implicancias prácticas para que los docentes encuentren estrategias de solución para lograr un mejor rendimiento físico de sus educandos del nivel primario y ayudarán también a resolver las limitaciones educativas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los escolares.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

Los diferentes autores que se muestran a continuación, revelan la relación de nuestras variables.

⁷ 2.1 Antecedentes de la investigación

Internacional

Polo y otros (2019), en la tesis “Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la Vereda Boca de Catabre del Municipio de Chimá Córdoba”, se propuso el desarrollo de una propuesta que tuviera como base el uso de los juegos tradicionales para el fomento de un uso adecuado del ocio del alumnado que menciona en su título. El estudio es de Tipo cualitativo y su diseño es investigación acción. La población y muestra con la que trabajó fue de 18 alumnos. El instrumento empleado fue una encuesta. Concluyó: Las experiencias divertidas e interesantes que las personas construyen sobre su aprendizaje a título personal, a efectos de este, de los juegos tradicionales que aplican en su tiempo libre, repercuten de manera positiva en este aprendizaje, pues apenas son conscientes de ello, ya que pasan momentos entretenidos con su familia y con todos los vecinos de su comunidad, facilitando la comunicación en el aplicar las reglas del juego. Jugar, los hace disciplinados y les enseña el respeto, y al mismo tiempo enriquece su propia cultura, porque conocen lo histórico de los juegos tradicionales contadas por personas adultas.

¹⁸ López (2018), en la tesis de licenciatura “Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”, Universidad Técnica de Ambato. Ambato. Ecuador. Es de enfoque cuantitativo, de tipo descriptiva. Concluyó: Siendo las habilidades motoras una de las partes del proceso educativo, estas deben propiciar brindarle los pequeños y a los profesores, experiencias significativas que promuevan el desarrollo holístico. En ese sentido, aquellas actividades que impliquen el desarrollo motor debieran programarse, planificarse y organizarse, tal como se hace con actividades académicas distintas. La utilización de actividades para el desarrollar motor de entre los 3 a 4 años, en la rutina diaria de la escuela, facilitando el aprendizaje inclusivo. Al momento del diagnóstico de la motricidad gruesa en los pequeños de esas edades utilizando la Escala de

Desarrollo de Nelson Ortiz, el indicador promedio obtenido en el área de motricidad gruesa, indicó un retraso en su desarrollo de acuerdo a la edad del niño sobre sus habilidades motoras.

Aguilar y Pérez (2017), en la tesis “Juegos Tradicionales Venezolanos como Herramienta Educacional enmarcados en los Contenidos Programáticos de los Estudiantes de E.B. Dr. Lisandro Lecuna del 4to grado sección D y E Municipio Naguanagua Estado Carabobo”. Buscó principalmente la evaluación del empleo de los juegos tradicionales venezolanos como mecanismo en la educación. El estudio tiene un diseño no experimental que se apoya de un estudio de campo, en donde se utilizó al cuestionario como técnica para el recojo de datos del cuestionario, este estuvo compuesto por 20 ítems que se aplicaron 9 estudiantes (muestra). Finalmente, concluyeron que la consecuencia en los estudiantes por la carencia de juegos tradicionales en el contenido se puede demostrar en las respuestas de la población principal, está claro que la norma no está en una situación en la que los estudiantes esperarían y serían capaz de observar cómo, a medida que avanza el estudio de los datos, pueden notar las debilidades que existen y así pensar en las medidas correctivas necesarias que se aplican. Planificar estratégicamente es importante para lograr los objetivos de cualquier organización, y en educación principalmente estas medidas son valoradas por los expertos para la investigación. Esta, a través del tiempo puede llevar a ganar o fracasar una organización, aunque siempre hay un elemento de incertidumbre, un llamado equipo docente debe buscar reducir los riesgos y planificar con anticipación.

Nacional

García (2018), en la tesis de maestría “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP”. “AMM” – Celendín. Universidad peruana San Pedro, Celendín. La tipología de búsqueda es una aplicación experimental. Su diseño de estudio aprobado fue un diseño de grupo único previo y posterior al experimento, en el que se tiene a la observación como técnica para el recojo de datos, una herramienta para usar papel de observación y experimento, y se utilizará el método de inducción deductiva. En los resultados, al sugerir el juego tradicional, se hará una evaluación y análisis del desarrollo de la motricidad gruesa en los alumnos de la edad de tres años de la escuela aplicada IESPP. "Aristides Merino" de la provincia de Celendín. Concluye: la consecuencia de los juegos tradicionales para con el desarrollo de la motricidad gruesa se puede determinar

a los 3 años ⁹ I.E. Centro de Aplicaciones IESPP “AMM” – Celendín, año 2018. El desarrollo motor global se puede determinar en estos estudiantes, previo a la adopción de la recomendación de juego tradicional.

Araujo (2018), desarrolla la tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho”. Cuyo propósito fue identificar cómo influyen los juegos tradicionales para con el desarrollar de la psicomotricidad de los referidos menores de la institución. El tipo de investigación fue descriptivo. Se utilizaron diversas técnicas y herramientas para recoger los datos: se aplicó un cuestionario docente compuesto de 11 ítems, firmas para investigación y desarrollo, y se evaluaron actividades programadas. Para construir, alcanzar y validar los objetivos propuestos se recurrió a la ¹⁰ prueba de hipótesis de chi-cuadrado, analizar e interpretar datos, y el asistente SPSS Versión 21. Concluye que la investigación brinda un espacio para analizar y reflexionar acerca de lo importantes que son los juegos tradicionales en las escuelas, posibilitando que sus alumnos adquieran ¹⁰ las habilidades, valores, cualidades y destrezas para su futuro. Además colige que sí existe incidencia de estos juegos en el desarrollo mental del pequeños analizados. Asimismo menciona que impartir y enseñar los juegos tradicionales como herramientas útiles para la educación y fuera de ella, es de mayor importancia, no sólo para potenciar al máximo la motricidad sino también las diferentes destrezas y habilidades que posee cada niño.

Acuña y Gutiérrez (2018) desarrollan, “Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro – Huancavelica”. Se proponen identificar ¹ la repercusión de los juegos tradicionales en el proceso de desarrollo de las nociones a nivel espacial en la edad de los pequeños de la institución en estudio. Su tipología de estudio fue aplicado, con el nivel explicativo, su población se compuso por 16 niños (as) de la edad de cuatro años, el muestreo fue no probabilístico, su técnica fue observacional y su herramienta, una lista de control de percepción espacial. Obtiene los siguientes resultados para el desarrollo de conceptos espaciales: 93,8%, representados por 15 alumnos, en un nivel principiante y 6,3%, representados por 1 alumno, en el nivel de proceso. Tras la aplicación de los juegos tradicionales, la totalidad, o sea el 100% de alumnos logran el pase. En consecuencia, se colige que estos juegos influyen de manera significativa en el desarrollo de los conceptos a nivel

espacial de los niños (as) en la edad primaria de cuatro años, en la institución de estudio. Ello se compara con la prueba paramétrica de Student cuyo nivel de significación fue de 0,00 menor que 0,05.

2.2 Bases teórico científicas

El juego

Son varios los autores que dialogan sobre el juego, además para algunos este es necesario en la vida de hombre, en especial del niño. Diversos autores piensan sobre el juego como una actividad innata y automática. Mediante el juego, los niños interactúan con otros, no solo de su edad, sino también con adultos y entorno en general, aprendiendo a combinar con otros y a explorar su alrededor. Esto, les permite descubrir y aprender, desarrollar su personalidad y habilidades en lo social e intelectual, logran resolver conflictos y más. El juego es un espacio y tiempo libre donde todo es posible, por lo que aprender es totalmente abierto. Aprende formas de funcionamiento, se gestionan personas, es posible repetir roles, se descubren y prueban objetos antes desconocidos, y se forman nuevas relaciones y asociaciones entre cosas y otros. (Burgos, 2010)

Juegos tradicionales

De generación en generación se conocen los juegos tradicionales y se conocen en todas las regiones, algunos de ellos tienen modificaciones, también se conocen en algunos países con nuevas variaciones, en suma, creados sin la necesidad de algún tipo de elemento, simplemente se usa el propio cuerpo, algunos entes naturales como rocas, palos, etc.

Cuando conversamos de juegos tradicionales, dialogamos de juegos que existen a partir de hace mucho tiempo, los cuales se transmiten de generación en generación: abuelos a padres y de padres a hijos, etc.; pudiendo tener algunos cambios, empero conservan su particularidad. Estos son aquellos juegos que no se encuentran en ningún libro específico, y por lo tanto no se pueden adquirir en ningún establecimiento de juegos, tal vez solo algunos artículos. Son juegos que surgen en diferentes períodos o estaciones del año, esfuman por un tiempo y luego reaparecen. (Kishimot, 1994)

Sobre el juego tradicional y su significado, Lavega escribió: El método del juego tradicional es acercarse al folclore, el saber, los usos, las creencias, las costumbres y las leyendas del juego. Es dificultoso apartar los juegos tradicionales de la actuación humana o estudiar el folclore los juegos, etnografía o la etología. (Lavega, 1995)

Características de los juegos tradicionales

Estos, son muy fáciles de implementar, porque se memorizan, se pueden aplicar variantes a voluntad y también son muy populares. Estos son los juegos que crean considerable diversión y permiten que los niños jueguen por diversión, a menudo se juegan estacionalmente según el lugar y el clima, como en el caso de las cometas en los meses de agosto y las velas del diablo en diciembre como evento cultural. y práctica social.

Es el niño quien decide cuándo, dónde y cómo jugar, y si sus necesidades básicas están satisfechas, tiene reglas que son fáciles de entender, recordar y seguir, pero son pasible de negociar y no requieren demasiado equipo y costo; son de fácil manera de compartir y cualquier lugar o momento es propicio para realizarse. (Öfele, 1998)

Tipos de juegos tradicionales

El juego individual. - El juego solitario es lo que hace un niño sin interactuar con otro niño, incluso cuando están con otros. Los niños juegan individualmente para explorar y mover sus cuerpos (juguetes de coche) mientras exploran lo que está cerca y lo que tienen a mano. Entre ellos tenemos:

Avión. Los juegos de aviones se juegan principalmente en el patio o al aire libre, utilizando únicamente papel como materia prima, y se juegan por separado, pueden participar niños y niñas; progreso del juego: Reside en crear cometas y lanzarlas al aire a efectos de que sobrevuelen en simulación de tener un motor de diferentes tamaños, formas y modelos. Únicamente alcanzan vuelo con el lanzamiento que se les logre aplicar con los brazos en alto, formando aspás y luego aterrizando en diferentes lugares desde donde son lanzados. (Gualpa, 2016)

Encostalados. El juego de los encostalados se juega en cualquier lugar o campo, y las bolsas se usan solo como dispositivos. En este juego, un mínimo de 2 y un máximo de 12 participantes. Esta es una competencia individual. El objetivo es hacer sprints, donde cada participante se pone una bolsa desde el pie hasta la cintura, a continuación, debe pararse en un lugar específico y debe llegar a otro con salto y la bolsa encima. Este juego se desarrolla colocando una bolsa o cuerda; Se atan por la cintura y a la señal dará un salto. Vence el juego el que primero llegue al punto meta. El juego tiene como regla, respetar el punto de la partida y el punto final. Espere una indicación de cuándo comenzará o comenzará la carrera. Salta hacia adelante y sostén la bolsa sobre él. Si te caes, puedes levantarte y continuar la carrera. Tienes que llegar a la meta con la bolsa. (Bayard R. , 2021)

Canicas. Es un juego que se juega en el espacio donde se requieren canicas como elemento principal. Este juego es una competencia en vivo en la que los participantes juegan individualmente. Su transcurso consiste en lograr dar golpe por tres veces a las bolas de otros participantes. Al primer golpe se le llama chiva, el segundo es con el pie, el jugador deberá poner el pie entre su propio balón y el del contrario y el tercer golpe, para sacarlo, tendrá que tirar “gua” y drapear la pelota. Las reglas del juego son que cada jugador o participante puede lanzar cualquier bola de cristal. Si falla, aún no perderá sus aciertos y el turno pasará a otro. En el caso que canica caiga en un área obstaculizada, el jugador tiene opción a: “Te pido perdón”, lo que se traduce en despejar el área quitando los obstáculos, pero si no, el jugador juega a la defensa con las canicas y dice que es imperdonable el obstáculo que lanzará cada jugador desde donde recaiga su bola, de manera que se alcance a la distancia de la mano a la que no se lanza la bola. El método de lanzamiento de canicas varía de entre a través de una uña o la última articulación del pulgar. Algunos jugadores han jugado juegos llamados "Verdad" o "Mentira", lo que significa que, si juegas "Verdad" y pierdes, tienes que darle a tu oponente una bola de cristal, y si juegas "Por una mentira" y pierdes, no lo hagas. No se lo des. mármol. (Gonzáles, 2010)

Yaz. Las matatenas o ayudantes de cámara, también conocidas como latinoamericanas, ubicadas en Perú, es un juego que incide principalmente en la habilidad de los participantes. El equipo requerido es un juego de bates y una pequeña pelota que rebota. El juego de jotas se juega lanzando una pelota de goma al suelo y

haciéndola rebotar en él, mientras esta se mantiene al aire, las pelotas se recogen una a una en la primera ronda. Luego se suman de dos en dos, de tres en tres, y así sucesivamente, hasta reunir todos los objetivos. (Ortíz, 2020)

Ron – ron. Es un juego que se puede jugar en cualquier lugar y en cualquier momento. Para este juego se necesitan materiales como chapa o alambre. Los participantes pueden jugar individualmente o en grupos. El proceso del juego consiste en tomar la cuerda e introducirla por dos orificios del círculo a fin de quedar centrado, luego se deben sujetar ambos extremos de la cuerda para que quede enrollada. Una vez hecho esto, la cuerda se estira y gira a medida que se extienden y juntan los brazos, creando un sonido de carrera, esa es la razón del nombre. (Study, 2013)

El rey manda. Se juega en un espacio, puede ser en el suelo, para implementar el juego se requiere de recursos humanos como equipamiento y se juega individualmente. La mecánica del juego consiste en sortear a un niño o una niña, el cual será el rey. El inicio del juego, se da cuando los demás niños se paran frente al rey, en posición de atención, el rey gritará en voz alta, por ejemplo: “toca tu rodilla derecha!” y los niños deberán hacerlo, “¡Toca su brazo izquierdo!” y de igual forma deben hacerlo; el participante debe continuar con todas sus tareas, y el juego termina cuando el rey lo decida. (Buyvip, 2020)

El juego grupal. - Ofrece a los estudiantes la opción de convivir con sus compañeros, aprender sobre cooperación, crear y respetar reglas, aceptar la posibilidad de ganar o perder y compartir con los demás. Entre tenemos:

San miguel. Este juego se juega principalmente en un espacio o campo con más o menos 12 a 15 jugadores y todos tienen un rol. El desarrollo del juego consiste en encontrar dos participantes, uno de los cuales será el dueño y el otro el ladrón, y el resto serán los participantes sentados a la cintura por turno. El ladrón llamó a la puerta e informó al dueño (Señora, su bebé estaba llorando) Entonces la señora corrió hacia su hijo y dio la vuelta a la columna y regresó. El niño que sale del grupo también ayuda a tirar en fila hasta el final con el último chico y el juego concluye con las diferencias. (Yannucci, 2008)

Gallina ciega. Es un juego muy humilde y entretenido, tanto para divertir por su sencillez como para hacer reír a los niños. Este juego se juega en el piso, el material necesario es una servilleta o un parche en el ojo y lo juegan 3 participantes, este juego favorece a los niños a entender la jerarquía del uso de los sentidos, se realiza el juego con los ojos vendados. Así, los niños siempre podrán moverse con más confianza y rapidez. Este juego se juega para un participante, y será elegido como una gallina ciega, con los ojos vendados, y su cuerpo se acercará a la gallinita, evitando hacer ruidos que distraigan. Cuando el pollo atrape al compañero, adivine el nombre, si no puede adivinar, continúe y si acierta, el nombre es la gallina. (Bayard M. , 2021)

Gato y ratón. Es un juego que se lleva a cabo en el balcón, y es un equipo necesario como una máscara y se juega en un grupo de participantes, y este juego consiste en formar un círculo con las manos de los participantes tomándose las manos. Se seleccionan dos personas y se asignan los roles restantes del gato y el ratón. Se desarrolla cuando niños (as) crean un círculo tomándose de la mano. El niño se elige como un ratón y se posiciona dentro; otro niño elegido como gato, está afuera. A continuación, sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón! ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Quiero comerte! ¡Si es que puedes, cómeme! ¡Te ves gordo! ¡A por mi cola!

El gato comienza en la persecución del ratón, rompe la cadena del círculo o se cuela entre los demás. El otro escapó. La red lo protege. Cuando se golpea el ratón, concluye el juego y se reanuda con otro "ratón" y "gato". (Montargis, 2017)

Kiwi. Se realiza o desarrolla en dos grupos de 6 a 5 participantes, los materiales necesarios para jugar a este juego son pelotas, 10 latas de leche, cubos y vasos. Su realización comienza cuando el primer conjunto tira la pelota hacia el centro del cuadrado donde están colocadas las latas en posición de torre para ser derrumbada. Después del lanzamiento del primer grupo, debes huir, porque el segundo grupo puede matarlos con el balón y al jugador que le impacte, será descalificado. El primer grupo que logre poner la caja en el cuadrado gana y sigue acumulando puntos. Empezarán de nuevo y si el primer set pierde, el segundo equipo tira las latas. La regla del juego es romper la totalidad de las latas con el balón, y se tienen tres opciones para lanzarla. Tienes que derribar los frascos y si no puedes derribarlos,

pierdes. El grupo de la oposición ocupará su lugar. Cuando se lanza el lanzador, el grupo A debe correr y el grupo B (el grupo opuesto) atraparé la pelota. Cualquier persona golpeada por una pelota de mano no podrá volver a jugar el juego, a menos que sus compañeros de equipo vuelvan a armar los frascos. (Equicio, 2020)

Trompo. Es un juguete que se puede hacer en cualquier lugar, ya sea en el patio de la escuela o en un bloque deportivo. Los materiales necesarios son un giroscopio de madera con una punta de metal y un trozo de tela o cuerda enrollada a partir de este punto. Una vez hecho todo el enhebrado, se tira el trompo con potencia y maña para bailar. Mientras gira, los oponentes pueden realizar algunos trucos. Su desarrollo implica primero que previo a iniciar a jugar, es fundamental hacer un salto giratorio. Para hacer esto, debe envolver completamente el cable, comenzando con la cerca de hierro. Después de rebobinar, el pulgar se coloca en la parte inferior del plato giratorio y el índice y el dedo medio se colocan en la parte superior del mismo. Es exigencia necesaria que la cuerda quede bien atada entre estos dos dedos para que no se salga al arrojarlo para que baile. Cuando el trompo ya esté listo, se debe tirar al suelo y la vez, tirar de la cuerda hacia atrás de forma muy rápida con un movimiento fuerte, para así con el roce de la cuerda, el trompo gire sobre el suelo. Pero aparte del baile giroscópico, también hay algunos juegos que se pueden jugar como malabares con los trompos o luchas con trompos. La guerra de peonzas reside en trazar una forma circular en el suelo y arrojar varios giroscopios en él. El giro que siga saltando adentro de la circunferencia será el ganador. Si un jugador no logra hacer bailar su clímax, los demás pueden motivarlo para su deleite. (Hablemosdefamilia, 2020)

Salta soga. Es un juego muy simple y divertido que se lleva a cabo principalmente en áreas al aire libre y se requiere una cuerda, y se juega en grupos grandes. El juego se desarrolla de esta manera, dos niños toman ambos extremos de la cuerda para girarla, mientras los demás se turnan para saltar sobre ella en orden. Los pasos de baile van acompañados de un ritmo: "Manzanita de Perú, ¿cuántos años tienes? Todavía no lo sé. Pero pronto lo sabré, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Cuando pasó el bote, el barquero me dijo que las chicas Bellezas no pagan, no soy tonto y no quiero estar en el bote, 1, 2, 3". Al final de la canción, el otro niño salta la soga y así recíprocamente con los demás. (RommyDayan, 2015)

La psicomotricidad

Está bien definido porque se involucran gradualmente muchas actividades y se expande a nuevas áreas. Originalmente, era una serie de ejercicios utilizados para corregir debilidades, dificultades o discapacidades. Hoy, sin embargo, ocupa un lugar destacado en la educación infantil, especialmente en los primeros años de vida del niño, debido a la enorme interdependencia entre el desarrollo motor, en lo emocional e intelectualmente.

Es una regla en educación terapéutica, reflejada como un diálogo que ve al ser humano como una unidad psicosomática e interviene en su totalidad a través del cuerpo y el movimiento, a través de métodos de mediación activa, especialmente del cuerpo, en un espacio relacional cálido y difuso para intervenir con el fin de para facilitar su pleno desarrollo. (Muniáin, 1997)

Aprender jugando

Según Montero (2017). Señaló que el juego es una actividad más entretenida, entretenida y placentera que es crucial para el desarrollo de un niño. A través del juego, los niños desarrollan habilidades físicas, motrices, técnicas y tácticas en una variedad de juegos deportivos; exploran, observan, exploran y entienden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se conectan con otros y reducen el estrés, cualquiera que sea individual o colectivamente.

Coordinación. “La coordinación es la actividad sinérgica del sistema nervioso central y los músculos esqueléticos para desarrollar el movimiento planificado” (Schreiner, 2002)..

“Es la capacidad de conectar el sistema nervioso central con los músculos, sincronizar sus acciones y lograr un juego perfecto entre los músculos agonistas y antagonistas de acuerdo con el movimiento previsto” (Romero, 2000).

Realiza ejercicios de equilibrio. Los ejercicios prácticos de equilibrio reducen la posibilidad de lesiones como se observa durante los ejercicios, es muy importante practicar el equilibrio en el ámbito educativo. Por eso se va voy a contar los secretos, para ayudar a convertirle en una persona más profesional. (García J. y., 2018)

Conoce técnicas de relajación. Los métodos de descanso apoyan a atenuar los efectos de los problemas psicosociales de relación y de estrés que se le plantean al individuo en su relación con el medio, y a restaurar el control de sí mismo necesarios para afrontar la vida diaria. (Castro, 2013)

Esta categoría comprende tres procedimientos de relajación: la relajación muscular progresiva, como técnica especialmente útil para reducir la tensión muscular y el procedimiento más utilizado en la terapia conductual, y la meditación trascendental, como método de control mental menos utilizado en la medicina conocida. estudiosos, pero desde un punto de vista social este es un fenómeno muy importante cuya base, si se acepta, puede entenderse desde la más estricta psicología experimental, y en muchos casos la inclusión es esotérica, tradicional. (Chóliz, s.f.)

Práctica de socialización. Es interesante recalcar que antes de volver a enfatizar las etapas del proceso de socialización, para que el proceso exista se requiere de un prerrequisito para la existencia de un ambiente físico mínimamente básico. Se permite la vida, y dos condiciones: la herencia y la presencia de la cultura, la socialización se produce sólo en individuos que recibieron de sus primeros padres rasgos característicos de color, y consistía en un instinto limitado y una alta capacidad de aprendizaje. (Ügburn, 1955)

Control de emociones. Las emociones facilitan nuestras decisiones y dirigen nuestro comportamiento, pero al mismo tiempo necesitan dirección. Hay cientos de emociones y muchas diferencias, mutaciones y matices entre ellas, por eso es importante saber reconocerlas, para poder gestionarlas y controlarlas, de hecho, las emociones contienen detalles más sutiles que las palabras para describirlas, como la puesta de apodos. (Porcel, 2017)

Desarrollo psicomotor. Es el resultante del interactuar de factores biológicos del individuo y los concernientes con los determinantes del contexto psicosocial de la familia, la vida y la red de apoyo, entre otros factores. Siguiendo a Young y Fujimoto Gómez, de la interacción con dinamismo y continua entre de la biología y la experiencia se desarrolla el humano. La cultura tiene influencia en la totalidad de aspectos del desarrollo y se refleja en las prácticas y creencias de crianza creadas para la promoción de un ajuste saludable. En desarrollo, el niño no es un sujeto

pasivo, sino tiene un papel activo, donde recepciona información o enseñanzas, descubriendo y ocupando gradualmente el entorno que lo rodea. Las relaciones sociales que rodean a un niño son críticas para desarrollarse saludablemente, creando factores protectores o resilientes, pero pudiendo ser también de riesgo. (Schonhaut, 2008)

Elementos claves en la psicomotricidad

La psicomotricidad, respiración, esquema corporal, control postura, función tónica, coordinación motriz, óculo manual, lateralidad, coordinación, dinámica general y orientación temporal espacial. (Berruezo, 2000). Como elementos básicos de la psicomotricidad tenemos:

- **“Globalidad y expresividad psicomotriz”:** Debe considerarse al niño como un ser universal y su expresión es ininterrumpida, es decir, todos los parámetros de su entorno. Es el accionar físico del niño el que establece una relación con su "yo" interior y con quienes lo rodean, y revelan su expresión psicológica.
- **“Motricidad:** Implica la capacidad del niño para ejercer control sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en motricidad gruesa y fina. Para la primera, tenemos la coordinación de grandes movimientos, como: rodar, saltar, caminar, andar, correr, saltar, etc.; para la segunda, la implicancia de movimientos con mayor precisión, sobre todo en tareas que utilizan en simultaneo los ojos, las manos y los dedos, tales como: rasgar, dibujar, colorear, cortar, dibujar, escribir, enhebrar, etc.
- **“El esquema corporal”:** “La representación mental del propio cuerpo, de sus posibilidades y de sus limitaciones espaciales y de sus segmentos” (Pulache Ventura, 2020, pág. 23)
- **“La imagen corporal”:** Es el sentir y pensar al mirarse. Asimismo, es la imagen que tienes a cómo te ven los demás.
- **“El tono muscular”:** Se regula por el sistema nervioso y se puede concretar como el nivel de estimulación o relajación en que están los músculos del cuerpo que se necesitan para realizar una determinada acción u obtener una determinada posición.

- **“El control postural o equilibrio”:** Se asocia con una buena coordinación dinámica general; también interviene en el agarre del eje del cuerpo, lo que nos que el cuerpo se mantenga en una determinada posición.
- **“Respiración”:** Es de naturaleza reflexiva, pero a su vez, podemos intervenir conscientemente en él, y podemos ajustarlo de acuerdo a diferentes situaciones.
- **“Relajación”:** Es aquella voluntaria de la tensión muscular, que abarca solo una parte o la totalidad del cuerpo.
- **“Conocimiento de las partes del cuerpo”:** involucra ser conscientes de sí mismo y de los demás.
- **“Ritmo”:** a través de este, el niño ordena el tiempo y el espacio, primero adquiere conceptos y luego trabaja el aprendizaje en la escuela, ordena tareas, etc.
- **“Estructuración espacial”:** La capacidad de ubicarse en el espacio es tan fundamental e importante para el aprendizaje escolar como la lectura, la escritura y la aritmética.
- **“Estructuración temporal”:** necesarios para adquirir el trabajo escolar, ya que sería cuestión de tiempo conceptos tales como tiempo, día, semana, mes, antes, después, ahora, mañana, ayer. También adquirir los conceptos de periodicidad, duración, dirección y herencia.
- **“La lateralidad”:** Se trata de preferir usar un lado del cuerpo sobre el otro, permitiéndonos diferenciar entre la izquierda y la derecha de nuestro propio cuerpo y el de los demás, orientándonos así en el espacio y en relación con las cosas.
- **“Creatividad”:** Los descubrimientos básicos de los niños en la sala de psicología son en realidad ejercicios creativos, y la necesidad y el deseo de explorar, descubrir y experimentar es algo natural para los niños y se refuerza a través del programa de estudio.
- **“Coordinación del movimiento”:** resultado del apropiado interactuar entre el sistema nervioso. (Gutiérrez, 2017)

Psicomotricidad gruesa

Definida como un cúmulo de funciones a nivel nervioso y muscular, que hacen posible el movimiento y la coordinación, el movimiento y movimiento de las extremidades.

Estos movimientos resultan de la ⁹contracción y relajación de varios grupos musculares. Para esto, entran en juego los receptores sensoriales ubicados en la piel, así como los receptores en los músculos y tendones. (Jiménez, 1982)

Psicomotricidad fina

Implica las habilidades motoras finas como ⁵⁴los movimientos de la punta de los dedos y movimientos pequeños de la mano y la muñeca. Uno de los principales objetivos para lograr la motricidad fina es tener un mejor agarre de los dedos, así como una mejor coordinación ojo-mano. (Da Fonseca, 1979)

Es una pregunta que examina el comportamiento motor humano frente a una tarea educativa como es la escritura. Deben dominarse elementos tales: concepto, lenguaje y motivación. Las habilidades motoras finas se desarrollan a través del tiempo, la experiencia, el lugar, la experiencia, las referencias y el conocimiento. Controlar necesita conocer y planificar para hacer ²⁴la tarea, así como un equilibrio de fuerza muscular, coordinación y sensibilidad normal. ²⁴Habilidades motoras finas: el trabajo de pequeños grupos de músculos en la cara y los pies. ²⁴Movimientos precisos de manos, cara y pies. (Pentón, 2007)

Beneficios en el desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo se relaciona ¹⁷con el conocimiento: es el proceso mediante el cual aprendemos a usar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación. ¹⁷Implica funciones sutiles y únicas, inherentes a cada persona, ²⁶y es aprendido por medio del aprendizaje y la experiencia; este parte de algo con lo que nace ²⁶el ser humano: ²⁶la necesidad de relacionarse y ser ²⁶parte de la sociedad. Tiene que ver con la capacidad natural de las personas para adaptarse y adaptarse a su entorno, no la inteligencia o el coeficiente intelectual, ²³sino factores de personalidad.

Es ²³un proceso por el cual un niño organiza mentalmente la información recibida a través de los sistemas ¹⁶sensoriales y perceptivos para resolver nuevas ¹⁶situaciones en base a ¹⁶experiencias pasadas. Los ¹⁶diagnósticos realizados y los resultados obtenidos constituyen ¹⁶herramientas muy eficaces para mejorar la preparación de los docentes y su nivel de ¹⁶información sobre la importancia de la estimulación temprana para el desarrollo cognitivo. Desarrollar la conciencia ¹⁶de los niños a partir de los 3 años y permitirles desarrollarse más globalmente con sus hijos. (Guaman, 2006)

2.3 Definición de términos básicos

Juegos recreativos

La diversión es el uso planificado del tiempo para la terapia que refresca el cuerpo o la mente, mientras que el ocio es una forma de recreación o descanso, que implica el placer de forma activa, pero de una manera refrescante y lúdica.

Juegos tradicionales

Aquellos juegos típicos específicos de alguna región o país, creados sin necesidad de la interferencia de juegos tecnológicos complejos, usando solo tu cuerpo o recursos de fácil acceso.

La psicomotricidad

Relación que existe entre la mente y la capacidad de realizar movimientos del cuerpo.

El juego

Acción y efecto de jugar ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas. Disposición de dos cosas que tengan articuladas. Es cierto número de cosas interrelacionadas que sirven al mismo propósito.

Desarrollo psicomotor

Es una adquisición gradual de habilidades funcionales en los niños, que refleja la madurez de las estructuras del sistema nervioso central que les dan soporte.

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

- Hi: Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.

- ¹ Ho: No existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.

2.4.2 Hipótesis específicas

- Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.
- Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.
- Existe relación significativa directa de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.
- Existe relación significativa directa de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.

2.5 Operacionalización de variables

Variable 1

Juegos tradicionales

Variable 2

La psicomotricidad

Esta parte consiste en el cuadro de la operacionalización de variables respectivas, con las definiciones conceptual y operacional, sus dimensiones, indicadores, instrumentos, ítems, escala de medición, etc.

Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Juegos tradicionales	<p>Los juegos tradicionales son actividades laborales humanas, que son comunes a toda la naturaleza y atraviesan todo el ciclo de la vida humana y todas las situaciones de la vida. A lo largo de la historia de su existencia, el ser humano sintió la necesidad de inventar sus propios juegos, pero él no dejó de disfrutar de los juegos que le enseñaron sus padres. (Minerva y Torres, 2007)</p>	<p>En esta investigación las variables, dimensiones y los indicadores han sido medidas a través de la aplicación del cuestionario como instrumento de recolección de datos a través de una encuesta a la respectiva muestra seleccionada del estudio a realizarse.</p>	<p>Juegos individuales</p> <p>Juegos colectivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Avión - Encostalados - Canicas - Yaz - Run run - El rey de la manada 1 - San miguel - Gallina ciega - Gato y ratón - Kiwi - Trompo - Salta sogá 	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p>	<p>Cuestionario</p>	<p>Escala de Likert</p> <p>Siempre (4)</p> <p>Casi siempre (3)</p> <p>A veces (2)</p> <p>Casi nunca (1)</p> <p>Nunca (0)</p>
La psicomotricidad	<p>La psicomotricidad es una ciencia de disciplina pedagógica, reeducativa, terapéutica, de impacto físico, cinética, en el marco de una relación cálida y descentralizada, a través de métodos positivos, principalmente para armonizar el cuerpo y contribuir al desarrollo integral. (Muniaín, 1997)</p>	<p>Aprender jugando</p> <p>Desarrollo psicomotor</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ejerce la coordinación - Realiza ejercicios de equilibrio - Conoce técnicas de relajación - Práctica de socialización - Control de emociones - Elementos claves en la psicomotricidad - Psicomotricidad gruesa - Psicomotricidad fina - Beneficios en el desarrollo cognitivo 	<p>13, 14</p> <p>15</p> <p>16</p> <p>17</p> <p>18</p> <p>19, 20</p> <p>21</p> <p>22</p> <p>23, 24</p>	<p>Cuestionario</p>	<p>Siempre (4)</p> <p>Casi siempre (3)</p> <p>A veces (2)</p> <p>Casi nunca (1)</p> <p>Nunca (0)</p>	

36

Operacionalización de la variable juegos tradicionales

DIMENSIONES	INDICADORES	N° ÍTEMS	ESCALA DE MEDICION	NIVEL	RANGO
Juegos individuales	- Avión	1	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Encostalados	2	Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Canicas	3	A veces (2)	Regular	8-11
	- Yaz	4	Casi nunca (1)	Bajo	4-7
	- Run - run	5	Nunca (0)	Muy bajo	0-3
	- El rey de la manada	6			
Juegos colectivos	¹ - San miguel	7	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Gallina ciega	8	Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Gato y ratón	9	A veces (2)	Regular	8-11
	- Kiwi	10	Casi nunca (1)	Bajo	4-7
	- Trompo	11	Nunca (0)	Muy bajo	0-3
	- Salta sogá	12			

36

Operacionalización de la variable psicomotricidad

DIMENSIONES	INDICADORES	N° ÍTEMS	ESCALA DE MEDICION	NIVEL	RANGO
Aprender jugando	- Ejerce la coordinación	13, 14 15 16 17 18	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Realiza ejercicios de equilibrio		Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Conoce técnicas de relajación		A veces (2)	Regular	8-11
	- Práctica de socialización		Casi nunca (1)	Bajo	4-7
	- Control de emociones		Nunca (0)	Muy bajo	0-3
Desarrollo psicomotor	- Elementos claves en la psicomotricidad	19, 20	Siempre (4)	Muy alto	17-20
	- Psicomotricidad gruesa	21	Casi siempre (3)	Alto	12-16
	- Psicomotricidad fina	22	A veces (2)	Regular	8-11
	- Beneficios en el desarrollo cognitivo	23, 24	Casi nunca (1) Nunca (0)	Bajo Muy bajo	4-7 0-3

3.1 Tipo de investigación

Este trabajo tiene tipología básica, con enfoque cuantitativo, donde se recurrió a recolectar datos para la probanza de hipótesis en base a la medición numérica y el análisis de estadística para crear modelos de comportamiento, guiados por el contexto, situación, recursos disponibles, objetivos y problema de estudio.

Asimismo, fue de tipo descriptivo-correlacional, según Hernández (2014). Busca explicar las propiedades y características importantes de cualquier fenómeno analizado. Describir las tendencias dentro de un grupo o población. El objetivo de los investigadores es la descripción de fenómenos, situaciones, contextos y eventos; es decir, identificar qué son y cómo surgen. La investigación descriptiva busca dilucidar las características, rasgos y características de una persona, grupo, comunidad, proceso, objeto, o cualquier otro fenómeno bajo análisis. En otras palabras, su finalidad es simplemente medir o recopilar información sobre los conceptos o variables a los que se refieren, de forma independiente o conjunta.

3.2 Método de investigación

Nuestro trabajo investigativo, empleó los siguientes métodos:

El método de inferencia hipotética, que construye una premisa hipotética que, por proceso, descompone las variables en dimensiones, punteros, elementos y datos. Los datos se procesan hasta convertirlos en cuantitativos, luego se realiza una agregación parcial, primero interpretando los datos a través de tablas y luego sacando conclusiones relacionadas con las hipótesis. Finalmente, la síntesis general, contra la hipótesis general, se forma para formar la conclusión final al hacer una inferencia.

El método inductivo, permite extraer conclusiones generales sobre la encuesta a partir de los indicadores.

Se utilizó estadígrafos descriptivos e inferenciales. Uso de programas de informática: Excel y SPSS.

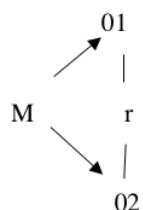
En cuanto a la prueba de la hipótesis, se recurrió a la Correlación de Pearson según la prueba de normalidad resultante, Se hizo uso de muestras relacionadas para que se

puedan comparar las medias de dos conjuntos de medidas tomadas en la misma unidad estadística

Se seleccionó por muestra censal al grupo de estudiantes, se les suministró un cuestionario sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad a los estudiantes para establecer la relación entre ambas variables.

44 3.3 Diseño de investigación

El diseño de investigación responde a ser no experimental, transversal correlacional. El presente trabajo de investigación ha sido de diseño no experimental porque, el estudio se efectuó sin la manipular las variables, solamente se observó el fenómeno en su ambiente originario, llegando a su análisis. (Hernández Sampieri y otros, 2014) Así también, fue transversal, por el hecho de que los datos se recogieron en un único momento; y correlacional, pues solamente se ha buscado establecer la correlación existente entre las variables



- 3 M= muestra
- 01= variable 1
- 02= variable 2
- R= relación.

3.4 Población, muestra y muestreo

Población

La población objetivo de estudio es importante para precisar la investigación a desarrollar. Para ello, determinar las características del elemento que puede identificar si pertenece. (Hernández Sampieri y otros, 2014)

El universo poblacional está conformado por todos los educandos de los diferentes niveles y modalidades de estudio de las diferentes instituciones a nivel público y privado; y la población responderá a 83 ¹⁹ estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”.

Tabla 1

“Población constituida por 83 estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho”

GRADO	SECCIÓN	SEXO	CANTIDAD	%	SUB TOTAL	TOTAL
Primero	Única	M	10	11.90	16	83
		F	06	7.96	13	
Segundo	Única	M	06	7.74	13	
		F	07	8.70	17	
Tercero	Única	M	07	8.70	17	
		F	10	9.80	13	
Cuarto	Única	M	07	7.70	13	
		F	06	7.60	14	
Quinto	Única	M	06	6.10	14	
		F	08	10.0	10	
Sexto	Única	M	06	6.10	10	
		F	04	5.50		

Fuente: Nómina de la Institución Educativa

Muestra

Una población bien definida que permite obtener una lista que contiene todos los elementos que lo componen se denomina marco muestral. (Hernández Sampieri y otros, 2014)

La muestra de investigación para esta encuesta está conformada por 30 alumnos de quinto ciclo de ¹⁹ educación primaria de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho” en el año 2022. Con fines de determinación del tamaño muestral, se empleó el muestreo censal. Se grafica a continuación:

Tabla 2

“Muestra constituida por 30 estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho”

GRADO DE ESTUDIOS	CICLO	NUMERO DE ESTUDIANTES		
		H	M	TP
3° y 4° Grado – Primaria	IV	16	14	30
TOTAL		16	14	30

3.5 ³⁸ Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Las técnicas e instrumentos que se emplearon para recoger la información y que permitieron validar nuestra hipótesis fueron:

Encuestas: Esta técnica consiste en obtener datos directos de las personas encuestadas y/o cuestionadas, en este caso a los estudiantes.

Fichaje: Técnica que consiste en registrar datos ordenadamente teniendo en cuenta aspectos educativos o académicos que interesan a la investigación.

Instrumentos

Los instrumentos que han sido utilizados y que favorecieron el registro de la información y datos de las variables que se han estudiado fueron:

Cuestionarios: Es un conjunto de interrogantes que incluyen una o más variables a medir y pueden ser preguntas cerradas. Se aplicó a los alumnos de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, que desarrollaron preguntas abiertas del tipo politómica de tipo escala Likert. Se aplicó este instrumento para identificar, con mayor claridad los juegos tradicionales y la psicomotricidad.

Fichas bibliográficas: Instrumento que sirvió para clasificar y verificar los datos e informaciones que se presentaron en los diferentes textos sobre las variables que se estudiaron.

3.6 ¹⁴ Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Técnicas de procesamiento

Se realizaron mediante el análisis documental de los instrumentos de sistematización de los datos.

- Se elaboró una base de datos en Microsoft Excel
- Análisis descriptivo de los resultantes en el programa SPSS
- Análisis inferencial
- Interpretación y discusión

Tabla 3

"Niveles de interpretación del coeficiente de correlación"

² r=1	Correlación perfecta
0,8<r< 1	Correlación Muy Alta
0,6<r< 0,8	Correlación Alta
0,4<r< 0,6	Correlación Moderada
0,2<r< 0,4	Correlación Baja
0<r< 0,2	Correlación Muy Baja
r<0	Correlación Nula

Tabla 4

"Cuadro del coeficiente de correlación"

	Juegos tradicionales	La psicomotricidad
Correlación de Pearson	1	,888**
Sig. (bilateral)		,022
N	30	30

La psicomotricidad	Correlación de	,888**	1
	Pearson		
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia /SPSS.V-26

Conclusión

Como la prueba de correlación dio $r = .888^{**}$, correspondiente a una correlación moderada, se incluye en la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad tiene una correlación muy alta y confiabilidad al 0.01 de errores.

Validación y confiabilidad del instrumento

Un instrumento tiene valor constructivo cuando sus elementos corresponden a las sinergias o claves derivadas del concepto del evento pretendido de medición (Hurtado, 2012, p. 790, 792).

La calidad del instrumento es que solo se mide el evento que queremos medir, lo que significa que la validez y la confiabilidad son criterios basados en la consistencia interna entre elementos que se relacionan entre sí en una misma aplicación, proceso y tecnología Alpha Cronbach (escala de respuesta). La confiabilidad se logró verificar a través del coeficiente de consistencia interna de alfa de Cronbach. (Hernández Sampieri y otros, 2014)

Prueba de validez

Tabla 5

“Resultado de la validez del instrumento por juicio de expertos”

EXPERTOS	RESULTADO DE VALORACION	OPINION DE APLICABILIDAD
Mg. Flormila Beatriz Verde Espinoza	80 %	Procede su aplicación
Mg. Rommel Mauricio Huerta Rodríguez	83 %	Procede su aplicación

Mg. Luis Alberto Reyes Morales	83 %	Procede su aplicación
TOTAL	82 %	Es aplicable

Fuente: Elaboración propia

Promedio de valoración y su decisión: El promedio es 82 % y el instrumento procede su aplicación en la investigación.

Prueba de confiabilidad

Tabla 6

“Resumen del procesamiento de los casos del cálculo del índice del alfa de Cronbach para el cuestionario relación juegos tradicionales y la psicomotricidad”

		N	%
Casos	Válidos ³¹	30	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	30	100,0

11) Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Fuente: Elaboración propia /SPSS.V-26

Tabla 7

“Estadísticos de fiabilidad de cálculo del índice alfa de Cronbach para el cuestionario relación entre juegos tradicionales y la psicomotricidad”

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,964	,958	24

Fuente: Elaboración propia /SPSS.V-26

Según la tabla 7 de niveles de interpretación Alfa de Cronbach (,964), podemos concluir que, el instrumento está en un nivel de excelente confiabilidad.

Análisis de datos

Se especifican cómo se procesaron los datos. La tarea se ha realizado por medio de tablas de frecuencias y gráficos con sus análisis e interpretaciones debidas.

- **Tabla de frecuencias:** cuando sea necesario desglosar la información proporcionada en categorías o frecuencias.
- **Gráficos:** estas son las formas visibles de mostrar datos. Reconocen las peculiaridades de observar datos o variables de una manera fácil y rápida. En la encuesta se utilizaron gráficas lineales.
- **Datos estadísticos:** Distribución de frecuencias, media aritmética, desviación estándar.

Para el análisis de la data, se utilizan datos estadísticos, tales como:

- Distribución de frecuencias y media aritmética.
- Los resultados se discuten comparándolos con los métodos de las conclusiones del trabajo y el marco teórico mencionado en los antecedentes.
- Sacar conclusiones asumiendo el número de objetivos marcados y los resultados obtenidos.
- La validación de hipótesis se realizó mediante una prueba de hipótesis bivariada con correlación Rho de Spearman.

3.7 Ética investigativa

El presente estudio está sujeto a los rigores del método científico, es decir, se rige estrictamente por los procedimientos del método. La información se revisa mediante citas y referencias a los estándares de la séptima edición de la APA. Las herramientas se basan en el valor del contenido, utilizando el método del juicio de expertos. “Una buena investigación utiliza sin vacilaciones el método científico, es decir, dilucida las relaciones entre las variables que inciden en el fenómeno en estudio; asimismo, planifica cuidadosamente los aspectos metodológicos para asegurar la validez y confiabilidad de sus resultados” (Hernández Sampieri y otros, 2014)

Los aspectos éticos son importantes en la vida cotidiana y este estudio no puede ser excluido de ellos; los encuestados desarrollaron las herramientas basadas en sus valores, por lo que los datos son confiables en la encuesta.

4.1 Presentación y análisis de los resultados estadísticos

En este apartado se ha analizado los resultados alcanzados durante el procesamiento de la parte estadística de los datos que permitió elaborar los cuadros y gráficos que surgen a continuación y que ayudan a percibir la información que se ha conseguido y se comparan con los de otros autores que han trabajado sobre este tema.

Según la tabla 8, la medida de la variable juegos tradicionales (25,00+8,383) es menor que la media de la variable psicomotricidad. (29,03+11,248).

Tabla 8

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”

Estadísticos	Juegos tradicionales	La psicomotricidad
N Válidos	30	30
Perdidos	0	0
Media	25,00	29,03
Desviación típica.	8,383	11,248
Mínimo	11	11
Máximo	38	43

Fuente: Elaboración propia /SPSS.V-26

Juegos tradicionales

Tabla 9

“Tabla de frecuencias porcentuales para los juegos tradicionales”

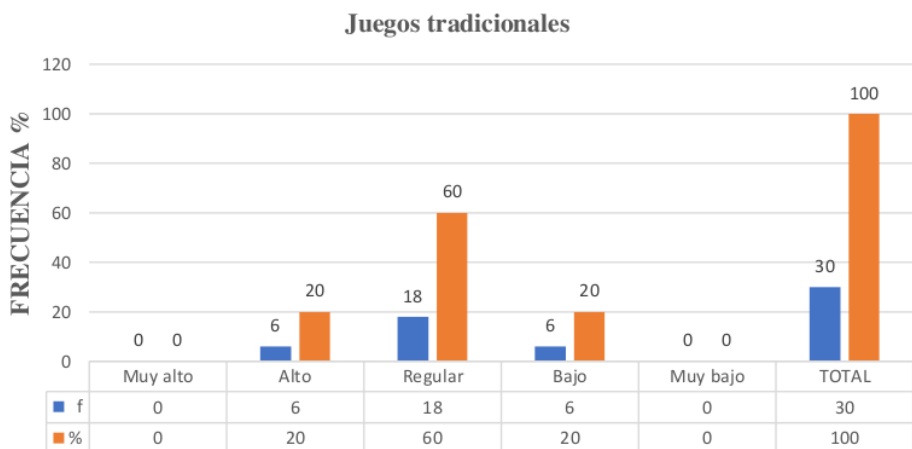
Niveles	F	%
Muy alto	0	0.00
Alto	6	20.0
Regular	18	60.0
Bajo	6	20.0
Muy bajo	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Elaboración propia /SPSS.V-26

En la figura 1 se logra observar que el 20,0% de los estudiantes de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho mostró un alto nivel de desempeño en los juegos tradicionales, el 60,0% lo calificó como regular y el 20,0% respondió a los juegos tradicionales en un nivel bajo. Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población del juego tradicional.

Figura 1

“Frecuencias porcentuales sobre los juegos tradicionales”



Fuente: Elaboración propia / Excel

Juegos individuales

Tabla 10

“Tabla de frecuencias porcentuales sobre juegos individuales”

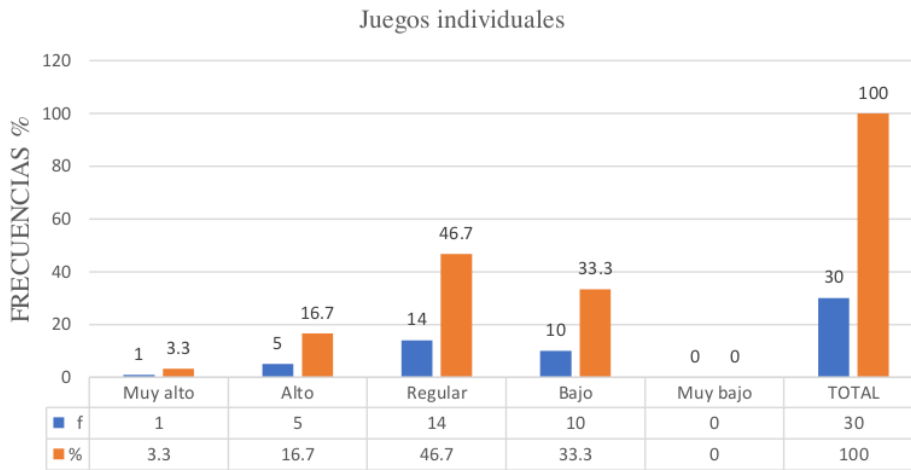
Niveles	F	%
Muy alto	1	3.3
Alto	5	16.7
Regular	14	46.7
Bajo	10	33.3
Muy bajo	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Elaboración propia / SPSS.V-26

En la figura 2 se logra observar que en la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, el 3,3% de los estudiantes mostró un nivel de competencia individual muy alto, el 16,7% lo calificó como alto, el 46,7% lo calificó como normal y el 33,3% respondió como bajo. nivel de juego Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población de juegos individuales.

Figura 2

“Frecuencias porcentuales sobre juegos individuales”



Fuente: Elaboración propia / Excel

Juegos colectivos

Tabla 11

“Tabla de frecuencias porcentuales de juegos colectivos”

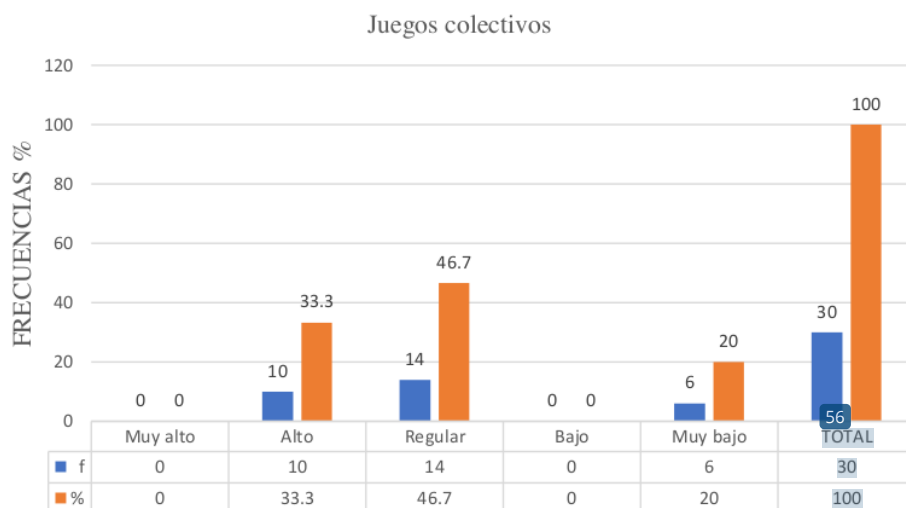
Niveles	F	%
Muy alto	0	0.00
Alto	10	33.3
Regular	14	46.7
Bajo	0	0.0 ¹¹
Muy bajo	6	20.0
TOTAL	30	100.00

Fuente: Elaboración propia/ SPSS.V-26

⁴ En la figura 3 se logra observar que el 33,3% de los estudiantes de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho mostró un nivel de juego grupal alto, el 46,7% lo calificó como regular y el 20,0% mostró un nivel de juego grupal muy bajo. ⁴ Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población de juegos colectivos.

Figura 3

“Frecuencias porcentuales sobre los juegos colectivos”



Fuente: Elaboración propia / Excel

La psicomotricidad

Tabla 12

“Tabla de frecuencias porcentuales de la psicomotricidad”

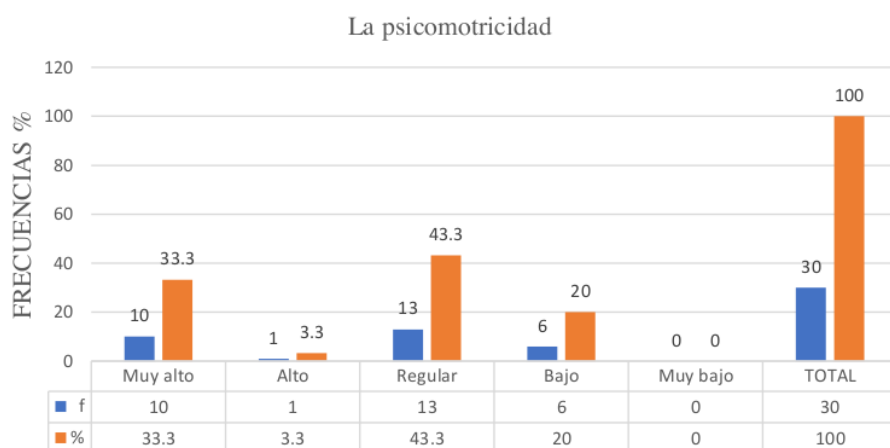
Niveles	F	%
Muy alto	10	33.3
Alto	1	3.3
Regular	13	43.3
Bajo	6	20.0
Muy bajo	0	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Elaboración propia /SPSS.V-26

En la figura 4 se logra observar que el 33,3% de los estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho presentaron un nivel muy alto de psicomotricidad, el 3,3% nivel alto, el 43,3% nivel normal y el 20,0% nivel bajo en psicomotricidad. Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden al 100% de la población psicoactiva.

Figura 4

“Frecuencias porcentuales sobre la psicomotricidad”



Fuente: Elaboración propia / Excel

Aprender jugando

Tabla 13

“Tabla de frecuencias porcentuales de aprender jugando”

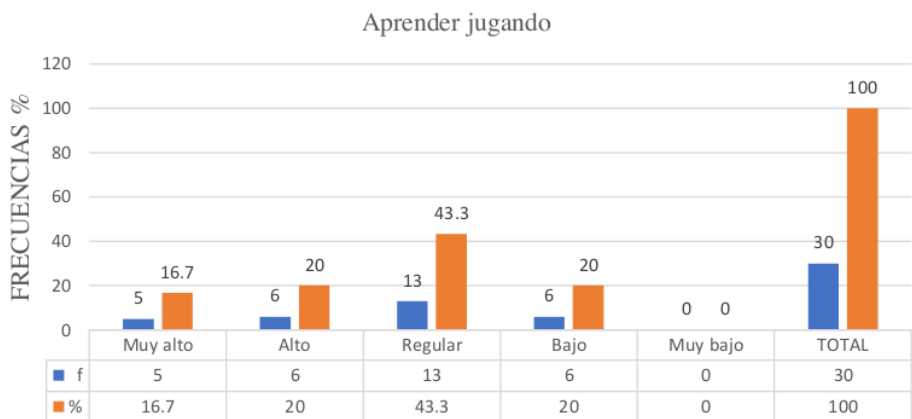
Niveles	F	%
Muy alto	5	16.7
Alto	6	20.0
Regular	13	43.3
Bajo	6	20.0
Muy bajo	2	0.00
TOTAL	30	100.00

Fuente: Elaboración propia /SPSS.V-26

En la figura 5 se logra observar que el 16,7 % de estudiantes de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho evidencian un nivel muy alto en el aspecto de aprender jugando, un 20,0 % afirman un nivel alto, un 43,3 % afirman un nivel regular y un 20.0 % responden en un nivel bajo sobre aprender jugando. Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden el 100 % de una población en aprender jugando.

Figura 5

Frecuencias porcentuales sobre aprender jugando



Fuente: Elaboración propia / Excel

Desarrollo psicomotor

Tabla 14

Tabla de frecuencias porcentuales del desarrollo psicomotor

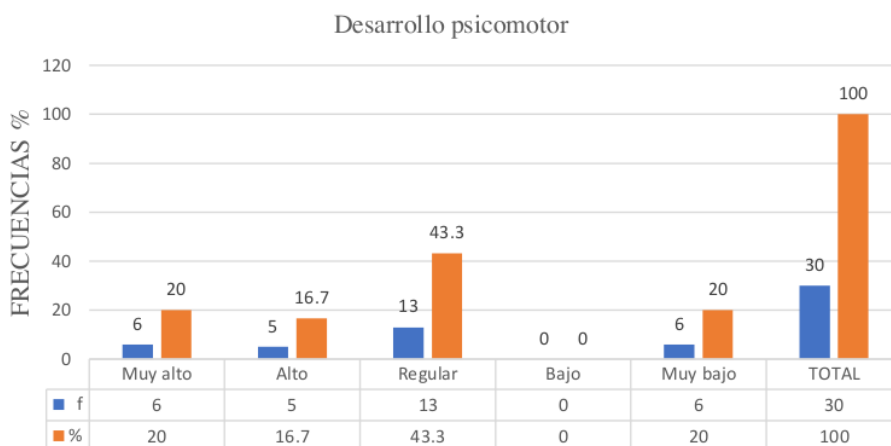
Niveles	F	%
Muy alto	6	20.0
Alto	5	16.7
Regular	13	43.3
Bajo	0	0.00
Muy bajo	6	20.0
TOTAL	30	100.00

Fuente: Elaboración propia / SPSS.V-26

En la figura 6 se logra observar que el 20.0% de estudiantes de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho” evidencian un nivel muy alto en el aspecto de desarrollo psicomotor, un 16,7% afirman un nivel alto, un 43,3% afirman un nivel regular y un 20.0% responden en un nivel muy bajo sobre el desarrollo psicomotor. Acumulativamente, los niveles muy bajo, bajo, medio, alto y muy alto corresponden el 100% de una población en desarrollo psicomotor.

Figura 6

Frecuencias porcentuales sobre el desarrollo psicomotor



Fuente: Elaboración propia/Excel

43

4.2. Prueba de hipótesis

4.2.1 Prueba de hipótesis general

Prácticas neurodidácticas y logro de aprendizaje

- Hi: Existe ¹relación ⁶significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.
- Ho: No existe ¹relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho, 2022.

De acuerdo con la Tabla 15, el ⁴resultado de la prueba S-W para la variable juego tradicional es ³ $p < .05$, lo que indica que los datos de la primera variable no se ajustan a una distribución normal, mientras que los datos de la variable psicomotricidad son $p < .05$ también proviene de una distribución no normal y requiere ⁴una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 15

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Juegos tradicionales	,850	30	,001
La psicomotricidad	,827	30	,000

*. Este es un límite inferior de la significación verdadera

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

La Tabla 16 demuestra que los resultados de la prueba realizada con el coeficiente de correlación Rho de Pearson arrojaron un resultado de $r=.888^{**}$, lo que corresponde a una correlación muy alta con un valor significativo de 0.01 ($p<.05$).

Tabla 16

“Resultados de la correlación entre las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad”

		Juegos tradicionales	La psicomotricidad
Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1	,888**
	Sig. (bilateral)	.	,000
Rho de Pearson	N	30	30
	Coefficiente de correlación	,888**	1
La psicomotricidad	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	30	30

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

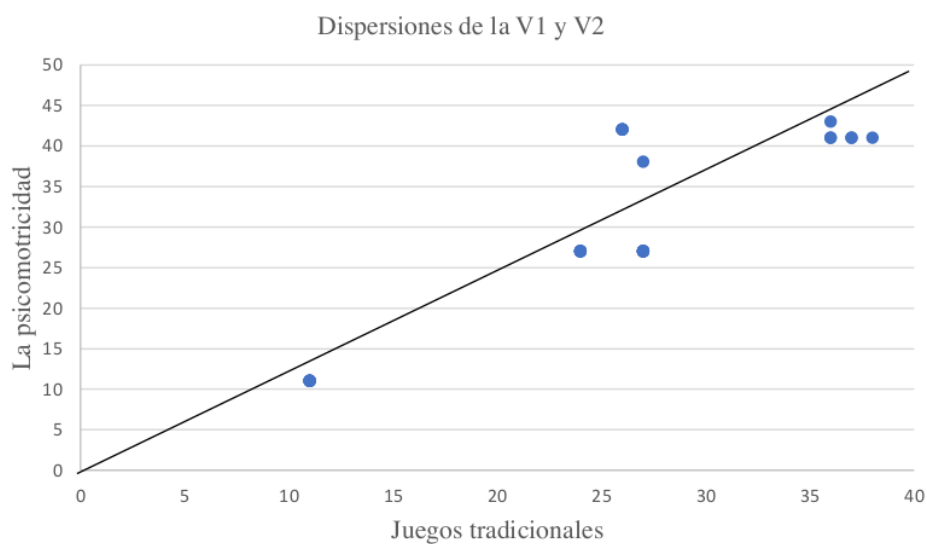
Decisión:

Con $p < .05$ nivel de significación, 01 de error, se concluyó que existe una relación directa y directa significativa entre los juegos tradicionales y los movimientos psicomotores de los alumnos del cuarto ciclo de la escuela primaria de la institución educativa "Ricardo Palma Soriano de Chaccho"

La figura 7 refleja una correlación moderada entre las variables del juego tradicional y el rendimiento psicomotor. A medida que aumentaron las puntuaciones de las variables del juego tradicional, también lo hicieron las puntuaciones de las variables psicomotrices, con una tendencia equilibrada en el eje derecho de los dos ejes.

Figura 7

"Diagrama de dispersión de la correlación entre las variables de juegos tradicionales y la psicomotricidad"



Fuente: Elaboración propia / Excel

4.2.2 Prueba de hipótesis específicas

Juegos tradicionales y aprender jugando

5 Existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y aprender jugando en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2022.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar las variables de juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando.

55 En la Tabla 17 se logra observar que el resultado de la prueba SW de la variable juego tradicional es $p < .05$, indicando que los datos de la primera variable no obedecen a la distribución normal, y los datos de la dimensión aprender jugando es $p < .05$. También proviene de una distribución no normal, y se necesita usar el coeficiente de correlación Rho de Pearson para la prueba de hipótesis general.

Tabla 17

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Juegos tradicionales	,850	30	,00
Aprender jugando	,891	30	,005

a. Corrección de la significación de Lilliefors
Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

4 La Tabla 18 refleja que los resultantes de la prueba usando el coeficiente de correlación r de Pearson dieron un índice $r = .787^{**}$ correspondiente a una alta correlación con un valor significativo de 0.001 ($p < .05$).

Tabla 18

“Resultados de la correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”

	Juegos tradicionales	Aprender jugando
--	-------------------------	---------------------

		13		
		Coefficiente de	1	,787**
	Juegos	correlación		
	tradicionales	Sig. (bilateral)	.	,000
Rho de		N	30	30
Pearson		Coefficiente de	,787**	1
	Aprender jugando	correlación		
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

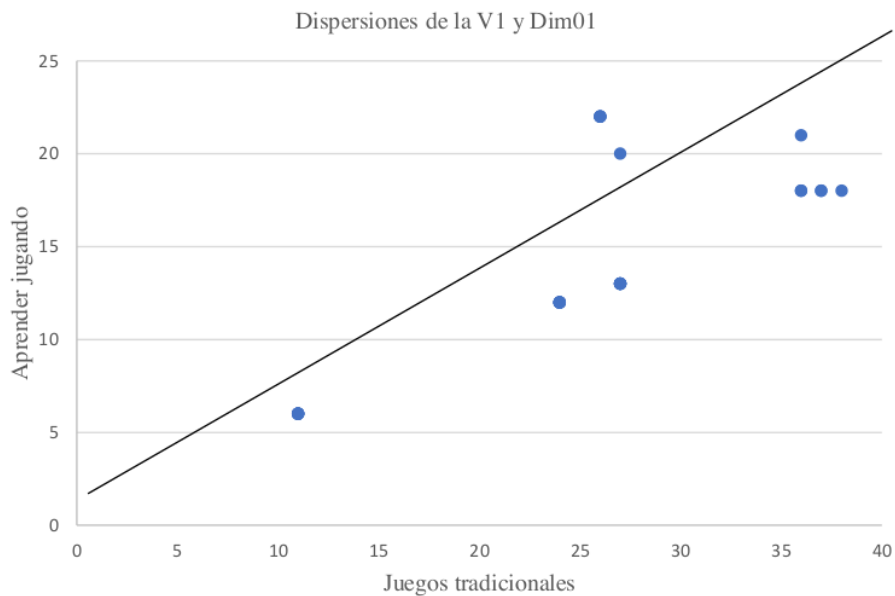
Decisión:

Dado que $p < .05$ con un nivel de significación de 01 de error, se puede concluir que existe una correlación directa y directa significativa entre el juego tradicional y el aprendizaje a través del juego entre los alumnos del IV ciclo de primaria de la institución educativa Ricardo Palma Soriano en relación Chaccho .

La Figura 8 refleja la alta correlación entre las variables del juego tradicional y la dimensión aprendido-jugado. A medida que aumentan las puntuaciones de la variable del juego tradicional, también aumentan las puntuaciones de la dimensión de aprender mientras se juega, y ambos ejes tienden a la derecha.

Figura 8

“Diagrama de dispersión de la correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión aprender jugando”



Fuente: Elaboración propia / EXCEL

Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor

Existe relación significativa directa de los ¹ juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los ² estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2022.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar la variable juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor.

Acorde a la ³ Tabla 19, los resultados de la prueba SW para las variables del juego tradicional $p < .05$, lo que indica que los datos de la primera variable no siguen una ⁴ distribución normal, mientras que los datos de la dimensión desarrollo psicomotor son $p < .05$ también de una distribución no normal, que requiere una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 19

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la variable juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”

	Estadístico	gl	Shapiro-Wilk Sig.
Juegos tradicionales	,850	30	,001
Desarrollo psicomotor	,864	30	,001

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

La Tabla 20 refleja que los resultantes de la prueba usando el coeficiente de correlación Rho de Pearson dieron un índice $r=0.942^{**}$ correspondiente a una correlación muy alta con un valor significativo de 0.001 ($p<.05$)

Tabla 20

“Resultados de la correlación entre las variables de juegos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”

		Juegos tradicionales	Desarrollo psicomotor
Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1	,942**
	Sig. (bilateral)	.	,003
Desarrollo psicomotor	N	54	54
	Coefficiente de correlación	,942**	1
Rho de Pearson	Sig. (bilateral)	,003	.
	N	54	54

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

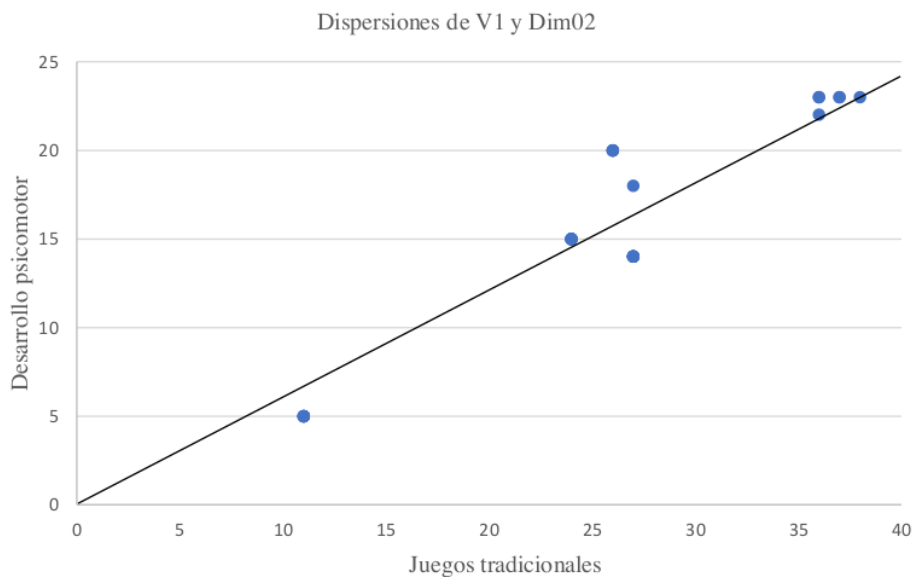
Decisión:

Dado que $p < .05$ y un nivel de significación de 01 de error, se concluyó la existencia de una relación no solo directa sino también significativamente entre el juego tradicional y el desarrollo psicomotor de los alumnos de cuarto ciclo de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho.

La figura 9 refleja una correlación muy alta entre el juego tradicional y las dimensiones del desarrollo psicomotor. A medida que aumentaron las puntuaciones en las variables del juego tradicional, también aumentaron las puntuaciones en la dimensión de desarrollo psicomotor en ambos ejes al lado derecho.

Figura 9

“Diagrama de dispersión de la correlación entre la variable jugos tradicionales y la dimensión desarrollo psicomotor”



Fuente: Elaboración propia / EXCEL

Juegos individuales y la psicometría

Existe relación significativa directa de los juegos individuales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2022.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad.

De acuerdo con la Tabla 21, los resultados de la prueba SW dieron $p < .05$ para las dimensiones individuales del juego, lo que indica que los datos de la primera variable no siguieron una distribución normal, mientras que los datos de la variable psicomotora también dieron $p < .05$ de una distribución no Normal, lo que requiere una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 21

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Juegos individuales	,832	30	,000
La psicomotricidad	,827	30	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

La Tabla 22 refleja que los resultantes de la prueba usando el coeficiente de correlación r de Pearson dieron un índice $r = .565^{**}$ correspondiente a una correlación moderada con un valor significativo de 0.01 ($p < .05$).

Tabla 22

“Resultados de la correlación entre la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”

		Juegos individuales	La psicomotricidad
	20		
	Coefficiente de correlación	1	,565**
Juegos individuales	Sig. (bilateral)	.	,001
Rho de Pearson	N	30	30
	Coefficiente de correlación	,565**	1
La psicomotricidad	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	30	30

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

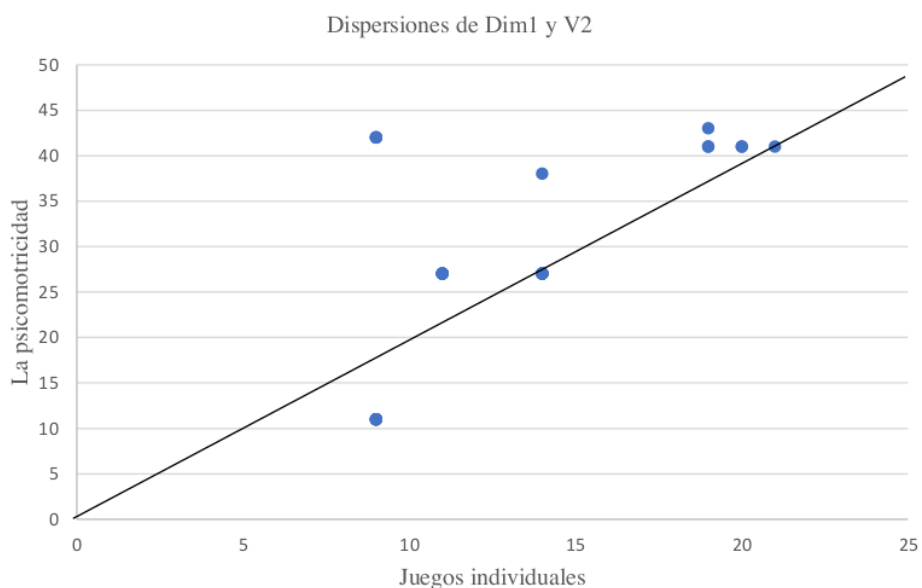
Decisión:

Con $p < 0,05$, el nivel de significación es de 01 error, se logra concluir que existe relación tanto directa como significativamente entre el juego personal y la psicomotricidad entre los alumnos de quinto ciclo de primaria de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”.

La figura 10 refleja la correlación entre las dimensiones individuales del juego y las variables psicomotrices, que es moderada. A medida que aumentaron las puntuaciones de las dimensiones individuales del juego, las puntuaciones de las variables psicomotoras también aumentaron en ambos ejes, con una tendencia hacia la derecha.

Figura 10

“Diagrama de dispersión de la correlación entre la dimensión juegos individuales y la variable psicomotricidad”



Fuente: Elaboración propia / EXCEL

Juegos colectivos y la psicomotricidad

Existe relación significativa directa de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los alumnos del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, 2022.

Para la verificación de la hipótesis, se debieron asociar la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad.

Acorde a la Tabla 23, los resultantes de la prueba S-W dieron $p < .05$ para la dimensión juego colectivo, indicando que los datos de la primera variable no se distribuyeron normalmente, mientras que los datos de la variable psicomotora dieron $p < .05$ también proviene de una distribución no normal y requiere una prueba de hipótesis general utilizando el coeficiente de correlación Rho de Pearson.

Tabla 23

“Medidas estadísticas y prueba de normalidad para la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”

Pruebas de normalidad

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Juegos colectivos	,717	30	,000
Psicomotricidad	,827	30	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

La Tabla 24 refleja que los resultados de la prueba usando el coeficiente de correlación Rho de Pearson arrojaron un índice $r=.951^{**}$ correspondiente a una correlación muy alta con un valor significativo de 0.001 ($p<.05$)

Tabla 24

“Resultados de la correlación entre la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”

		Juegos colectivos	La psicomotricidad
Juegos colectivos	Coefficiente de correlación	1	,951**
	Sig. (bilateral)	.	,000
Rho de Pearson	N	30	30
	Coefficiente de correlación	,951**	1
La psicomotricidad	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	30	30

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración propia SPSS/ V.26

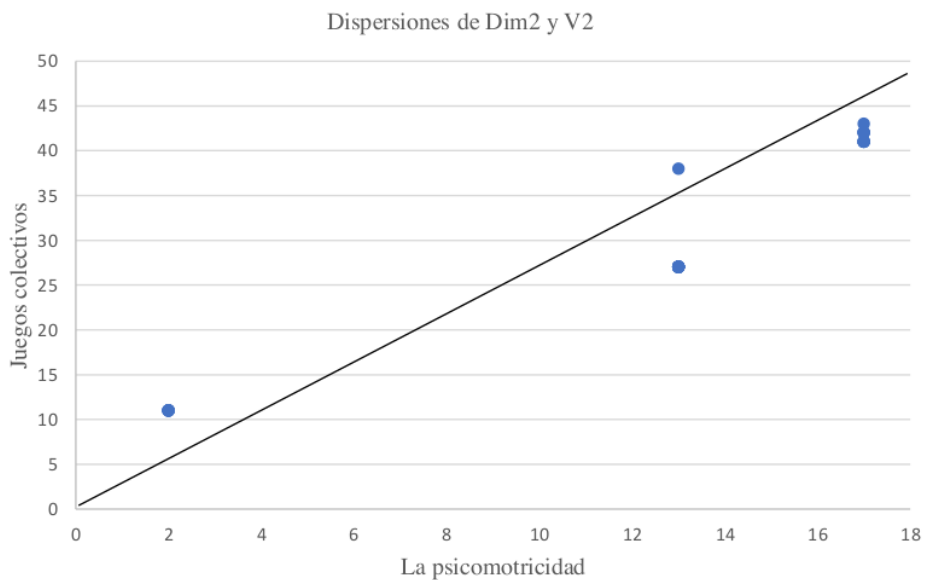
Decisión:

Debido al error de $p < .05$ nivel de significancia de 01, se logra concluir que existe una relación directa significativa entre el juego en grupo y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la institución educativa Ricardo Palma Soriano de Chaccho.

La Figura 11 refleja la alta correlación entre las dimensiones del juego colectivo y las variables psicomotoras. A medida que aumentaron las puntuaciones en la variable dimensión juego colectivo, también aumentaron las puntuaciones en la variable psicomotora en ambos ejes, con una tendencia hacia la derecha.

Figura 11

“Diagrama de dispersión de la correlación entre la dimensión juegos colectivos y la variable psicomotricidad”



Fuente: Elaboración propia / EXCEL

4.3 Discusión de resultados

En base de los hallazgos encontrados, se logra aceptar la hipótesis general alternativa, la cual establece que existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la institución educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”.

Estos resultantes guardan relación con los que sostienen Polo y otros (2019), las experiencias divertidas y amenas en las que los individuos logran construir su propio aprendizaje, en estos casos de los juegos tradicionales en el ocio harán más efectivo este aprendizaje, porque apenas se dan cuenta, porque tienen momentos de diversión con su familia y con las personas y vecinos sus comunidades, donde se hace la conexión, se aplican las reglas del juego. Esto les da disciplina y respeto por los demás, y al mismo tiempo se enriquecen, porque conocen las historias de juegos tradicionales contadas por adultos o ancianos. López (2018), Siendo las habilidades motoras una de las partes del proceso educativo, estas deben propiciar brindarles los pequeños y a los profesores, experiencias significativas que promuevan el desarrollo holístico. La utilización de actividades para el desarrollo motor de entre los 3 a 4 años, en la rutina diaria de la escuela, facilitando el aprendizaje inclusivo. Al momento del diagnóstico de la motricidad gruesa en los pequeños de esas edades utilizando la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, el indicador promedio obtenido en el área de motricidad gruesa, indicó un retraso en su desarrollo de acuerdo a la edad del niño sobre sus habilidades motoras.

Ello va en consonancia con lo que en este estudio encuentra, que tanto para los docentes y los estudiantes es de vital importancia conocer y comprender acerca de los juegos tradicionales, tanto individuales como colectivos y la psicomotricidad, el aprender jugando, el desarrollo psicomotor, que favorecen un mejor logro de las competencias del área de Educación Física, y que se requiere de una urgente transformación metodológica de enseñanza y aprendizaje en el proceso de educación, en sus diferentes niveles de estudio.

En lo que respecta a lo ¹ que existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y aprender jugando ³⁵ en el objeto de este estudio, guarda conexión con lo sostenido por Aguilar y Pérez (2017), el impacto en los alumnos por la falta de juegos tradicionales en los contenidos se puede identificar claramente en lo que responden los principales temas de la población, y es claro que la institución no está en la situación que los estudiantes esperaban. Esto también puede ser visto por los niños como una progresión en la búsqueda de datos, la forma en que pueden reconocer las lagunas que existen y así pensar en las medidas correctivas necesarias que deben aplicarse.

En lo que respecta a lo ¹ que existe relación significativa directa de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor ⁴⁵ en este estudio, guarda conexión con lo sostenido por García (2018), el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollar de la motricidad gruesa en educandos desde los 3 años I.E. Centro de Aplicaciones IESPP “AMM” - Celendín-2018, previo a la adopción de la recomendación de juego tradicional. ⁹

En lo que respecta a que si existe relación significativa directa de los juegos individuales y la psicomotricidad en este estudio, guarda conexión con lo sostenido por Araujo (2018), brinda un espacio para analizar y reflexionar acerca de lo importantes que son los juegos tradicionales en las escuelas, posibilitando que sus alumnos ¹⁰ adquieran las habilidades, valores, cualidades y destrezas para su futuro. Además concluye ¹⁰ que sí existe influencia de estos juegos en el desarrollo mental del pequeños analizados. Asimismo menciona que impartir y enseñar los juegos tradicionales como herramientas útiles para la educación y fuera de ella, es de mayor importancia, no sólo para potenciar al máximo la motricidad sino también las diferentes destrezas y habilidades que posee cada niño.

En lo que respecta a lo ¹ que existe relación significativa directa de los juegos colectivos y la psicomotricidad ¹⁰ en este estudio, guarda conexión con lo sostenido por Acuña y Gutiérrez (2018), obtiene que 93,8%, representados por 15 alumnos, en un nivel principiante y 6,3%, representados por 1 alumno, en el nivel de proceso. Tras la aplicación de los juegos tradicionales, la totalidad, o sea el 100% de alumnos logran el pase. En

consecuencia, se colige que estos juegos influyen de manera significativa en el desarrollo de los conceptos a nivel espacial de los niños (as) en la edad primaria de cuatro años, en la institución de estudio. Ello se compara con la prueba paramétrica de Student cuyo nivel de significación fue de 0,00 menor que 0,05.

Finalmente, según sostiene Aguilar y Pérez (2017), la planificación estratégica es muy importante para lograr los objetivos de cualquier organización y principalmente en el campo de la educación, estas medidas son apreciadas por expertos en el campo de estudio de vez en cuando. El límite temporal, podría hacer diferencia entre el ganar o fracasar una organización, aunque siempre hay un elemento de incertidumbre, un llamado equipo docente debe buscar reducir los riesgos y planificar con anticipación, manteniendo los tradicionales juegos divertidos que pueden fortalecer la psique.

12

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Con base en el objetivo general, este trabajo identifica la relación entre el juego tradicional y la psicomotricidad en los alumnos de cuarto grado de la institución educativa "Ricardo Palma Soriano de Chaccho" Ricardo Palma Soriano de Chaccho, obteniendo una correlación alta según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,787**, ello indica que las nociones sobre los juegos tradicionales y aprender jugando es amplia la práctica en los estudiantes en la Institución Educativa por encontrarse en una zona rural, que aún conservan sus tradiciones, en cuanto se refiere a los juegos tradicionales, el cual permite los logros de la competencia del área de Educación Física.

Según el objetivo específico 2, en esta tesis se determinó la relación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los alumnos del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa "Ricardo Palma Soriano de Chaccho", obteniendo una correlación muy alta según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,942**, ello indica que las prácticas sobre los

juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en los estudiantes en bastante amplio en la Institución Educativa por estar ubicada en una zona rural por lo que permite el fortalecimiento del desarrollo psicomotor, para así obtener el logro de la competencia del área de Educación Física adecuadamente.

Según el objetivo específico 3, en esta tesis se determinó la relación de los juegos individuales y la psicomotricidad en los alumnos del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, obteniendo una correlación moderada según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,565**, ello indica que las nociones sobre los juegos individuales y la psicomotricidad favorecen moderadamente su práctica a los estudiantes de Educación Primaria porque le ayuda su fortalecimiento psicomotor permitiéndole los logros de la competencia del área de Educación Física.

Según el objetivo específico 4, en esta tesis se determinó la relación de los juegos colectivos y la psicomotricidad en los alumnos del IV ciclo de primaria de la Institución Educativa “Ricardo Palma Soriano de Chaccho”, obteniendo una correlación muy alta según los análisis de la prueba estadística de Rho de Pearson que dio como resultado el coeficiente de correlación de 0,951**, ello indica que la práctica de los juegos colectivos mejoran favorablemente la psicomotricidad en los estudiantes en las instituciones educativas de educación básica regular, para así conseguir mejores logros de la competencia del área de Educación Física.

5.2 Sugerencias

En base a lo concluido, y tras el estudio realizado se recomienda para aquellos interesados en abordar el tema tratado:

Primera. - Inculcar a los estudiantes a compartir informaciones sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad como parte de la cultura peruana ancestral respetando el proceso de aprendizaje conforme a las exigencias de las normas educativas para lograr de forma adecuada las competencias del educando en el área de Educación Física.

Segunda. - A los docentes, que fomenten la sensibilización con los estudiantes sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad para que comuniquen informaciones, sobre todo contenidos educativo retomando las culturas ancestrales para su proceso de formación social adecuada.

Tercera. - ⁵⁰ A las autoridades de la institución educativa, ¹ promover talleres de sensibilización de los docentes y estudiantes sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en busca de las buenas prácticas de deporte sano sin prejuicios buscando mejorar la educación.

Cuarta. - A las autoridades encargadas del MINEDU, Ugel para que realicen orientaciones, capacitaciones, tanto a los directivos y docentes para que se involucren en la formación de los estudiantes, aplicando las buenas prácticas de informaciones ³⁷ de los juegos tradicionales y la psicomotricidad, con fines de rescatar culturas tradicionales.

INFORME

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	

<1 %

10

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

11

repositorio.ulasamericas.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

12

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

13

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

14

1library.co

Fuente de Internet

<1 %

15

Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes

Trabajo del estudiante

<1 %

16

Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD

Trabajo del estudiante

<1 %

17

Submitted to Universidad de Málaga - Tii

Trabajo del estudiante

<1 %

18

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

<1 %

19

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

20	repositorio.unam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	toolbox.coffeeandclimate.org Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.uco.edu.co Fuente de Internet	<1 %
26	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
27	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	<1 %
29	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
30	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %

31	www.tdx.cat Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.ipnm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
35	mriuc.bc.uc.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad Catolica Sedes Sapientiae Trabajo del estudiante	<1 %
40	juegosdemesayrol.com Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

42	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
43	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
44	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	<1 %
45	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
46	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
47	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
48	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
49	biblioteca2.ucab.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
50	creativecommons.org Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
53	semillitasdelsaberinicial.blogspot.com	

Fuente de Internet

<1 %

54

vsip.info

Fuente de Internet

<1 %

55

repositorio.autonomadeica.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

56

repositorio.unasam.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

57

worldwidescience.org

Fuente de Internet

<1 %

58

www.scuoladelfiume.com

Fuente de Internet

<1 %

59

core.ac.uk

Fuente de Internet

<1 %

60

derechos.org.ve

Fuente de Internet

<1 %

61

dspace.um.edu.mx

Fuente de Internet

<1 %

62

renati.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

<1 %

63

repositorio.undac.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

64

repositorio.unprg.edu.pe:8080

Fuente de Internet

<1 %

65

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

66

www.apsique.com

Fuente de Internet

<1 %

67

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

68

uvadoc.uva.es

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo