



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°110,
TANANTA - SAN MARTÍN, 2024**

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

AUTOR

ZEGARRA FLORES, CHARITO

ORCID:0000-0002-6859-9940

ASESOR

LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID:0000-0002-8575-9467

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0198-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **11:10** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°110, TANANTA - SAN MARTÍN, 2024**

Presentada Por :
(4807191039) **ZEGARRA FLORES CHARITO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°110, TANANTA - SAN MARTÍN, 2024 Del (de la) estudiante ZEGARRA FLORES CHARITO , asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 21% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 31 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico a mis padres por brindarme todo su apoyo incondicional para culminar con mi meta traslada de ser un profesional a mis hermanos por estar siempre presente en todo momento.

Agradecimiento

A los docentes de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, a la directora de la institución educativa Inicial N°110, Tananta y a mis compañeros de la Universidad por brindarme su apoyo en los que sea necesario.

Índice general

Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras.....	IX
Resumen.....	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales	5
2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales.....	6
2.2 Bases teóricas	8
2.2.1. Variable Juegos Tradicionales	8
2.2.1.1. Definición de Juegos Tradicionales.....	8
2.2.1.2. Importancia de los Juegos tradicionales.....	9
2.2.1.3. Juegos tradicionales como estrategia didáctica	9
2.2.1.4. Características de los juegos.....	10
2.2.1.5. Tipos de los Juegos tradicionales.	10
2.2.1.7. Los juegos en las instituciones educativas	12
2.2.1.8. Clasificación de los juegos tradicionales.....	13
2.2.1.9. Dimensiones de los Juegos tradicionales.	13
2.2.2. Variable: Motricidad Gruesa	14
2.2.2.1 Definición de la motricidad gruesa	14
2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa	14
2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa.....	14
2.2.2.4. Componentes de la motricidad gruesa.....	15
2.2.2.5. Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años	15
2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	16
2.2.2.7. La relación de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa	17
2.3. Hipótesis.....	18

III. METODOLOGÍA	19
3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación	19
3.2. Población.....	20
3.3 Operacionalización de las variables	21
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:.....	23
3.5 Método de análisis de datos	24
3.6. Aspectos éticos:	25
IV. RESULTADOS.....	27
4.1. Resultados	27
V. DISCUSION	38
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES.....	45
Referencias bibliográficas	46
Anexos.....	49
Anexo 01 Matriz de consistencia	49
Anexo 02 Instrumento de recolección de datos.....	51
Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos	52
Anexo 04 Formato de Consentimiento informado u otros	65

Lista de Tablas

Tabla 1: Población de educación inicial, niños de 5 años	20
Tabla 2: Muestra de estudio, niños de 5 años.....	20
Tabla 3: Operalización de las variables.....	22
Tabla 4: Nivel de la motricidad gruesa en el pre test en los niños de 5 años	26
Tabla 5: Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales.....	28
Tabla 6: Nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 5 años.....	30
Tabla 7: Nivel de la motricidad gruesa en el pre y post test en los niños de 5 años	32

Lista de figuras

Figura 1: Nivel de la motricidad gruesa en el pre test.....	26
Figura 2: Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales.....	29
Figura 3: Nivel de la motricidad gruesa en el post test	30
Figura 4: Nivel de la motricidad gruesa en el pre y post test	32

Resumen

En este estudio se partió del ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024? al observarse dificultades en la motricidad gruesa en los niños como Esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad para poder moverse. La investigación se propuso como objetivo Determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años de dicha institución. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pretest y pos test en un solo grupo. El instrumento utilizado fue una guía de observación para medir el nivel de la motricidad gruesa en 20 niños de cinco años, tanto al inicio como al final de la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje centradas en el juego tradicional y orientadas a fortalecer la motricidad gruesa. En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de la motricidad gruesa antes de aplicar la propuesta experimental (75,0%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 75,0 de los niños desarrolló la motricidad gruesa). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 3,417 puntos a favor del pos test con un sig. de $p= 0.001$ menor a 0.05 lo que significa que las estrategias y actividades centradas en el juego tradicional ayudan a desarrollar la motricidad gruesa de los niños que conformaron el grupo.

Palabras clave: equilibrio, juegos tradicionales, lateralidad, motricidad gruesa

Abstract

This study started from: How do traditional games improve gross motor skills in 5-year-old children at the Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024? When difficulties were observed in gross motor skills in children such as body schema, body control and laterality to be able to move. The objective of the research was to determine that the application of traditional games develops gross motor skills in 5-year-old children of said institution. The study corresponds to a quantitative, experimental research, with a pre-experimental design with pretest and posttest in a single group. The instrument used was an observation guide to measure the level of gross motor skills in 20 five-year-old children, both at the beginning and at the end of the application of 15 learning sessions focused on traditional play and aimed at strengthening gross motor skills. The results confirmed that the majority of children showed a low level of gross motor skills before applying the experimental proposal (75.0%), a situation that was reversed after its application (75.0 of the children developed gross motor skills). Likewise, in the hypothesis test it was confirmed that there is a difference of 3,417 points in favor of the post-test with a sig of $p = 0.001$ less than 0.05, which means that the strategies and activities focused on the traditional game help to develop the gross motor skills of the children who made up the group.

Keywords: balance, traditional games, laterality, gross motor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Bermudez (2019) señala que una de las habilidades definitorias de la infancia es la motricidad. Esta capacidad se define como una técnica o serie de movimientos que utilizan músculos grandes, como los brazos, las piernas y el torso, que tienden a influir, cambiar o estimular una conducta intencionada o significativa a través de la actividad física y su expresión simbólica el desarrollo motor se entiende como cambios progresivos en el comportamiento a lo largo de la vida.

En ese sentido, la motricidad gruesa es importante, ya que el desarrollo apropiado de la parte motora le permitirá al niño relacionarse con los demás y adaptarse a las situaciones que requieran de actividad física.

Según Bautista (2021) ostenta que, la mayoría de los niños a nivel internacional presentan dificultades con la motricidad gruesa debido a retrasos en el desarrollo de los procesos cognitivos, sociales, emocionales y académicos, el autor afirmó que es necesario aumentar la actividad física para no desarrollar déficits en la orientación, el equilibrio y la motricidad fina y gruesa. Por otro lado, Osorio (2019) menciona que una de las actividades principales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes es a través de juegos tradicionales que se deben desarrollar continuamente, esto les permitirá descubrir el mundo y aprenderse así mismo.

A nivel mundial Según Murcia (2020), expresó que la estimulación de la motricidad gruesa que se aprende para lograr buenos resultados académicos en la edad escolar, es un proceso muy importante y necesario para la coordinación de los procesos psicológicos. Asimismo, Delgado (2021), mencionó que los mayores problemas de los estudiantes se generan en los movimientos de brazos y piernas y el progreso de estas dificultades permitirá a los estudiantes lograr resultados significativos.

De acuerdo a Tacuri (2021) menciona que, el nivel de sedentarismo ha aumentado a nivel nacional, desde la llegada del covid-19 ya que influyó directamente en los niños puesto que, debido al mal uso de las tecnologías, estos permanecen sentados jugando videojuegos con el celular, entre otras tecnologías. Por lo que es necesario que en las instituciones

educativas se realicen actividades motrices relacionadas a las actividades escolares con el fin de mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes en el nivel preescolar.

De igual forma Roque (2023) indica que el Ministerio de Educación del Perú promueve diversas actividades para mejorar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes ya que todas ellas permiten que los alumnos desarrollen diferentes capacidades, habilidades corporales cognitivas y emocionales. Por su parte Lozano (2022) manifestó que en el país existe un déficit en la motricidad gruesa desde años anteriores, ya que 6 de cada 10 alumnos logran desarrollar sus capacidades motoras gruesas, ante ello recomendó diversos juegos para lograr estas capacidades.

Asimismo, el MINEDU (2022) también evidenció dificultades en las instituciones educativas de nivel inicial, ya que no se aplican los juegos tradicionales por muchas razones, entre ellas están: que no existe un ambiente apropiado y propicio para su desarrollo. Otra razón, es que los docentes no son conscientes de la ventaja que estos juegos presentan, ya que resulta muy útil para los niños que utilizan métodos tradicionales para su desarrollo motor. Por lo tanto, debido a los muchos avances logrados, el Perú también apunta a actualizarse con el nuevo plan de estudios, los colegios deben adaptarse a estos cambios actuales ya que el objetivo del juego tradicional es conseguir el desarrollo de la motricidad gruesa.

Igualmente, a nivel local en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, los niños de 5 años presentan dificultades en la motricidad gruesa ya que tienen limitaciones en el movimiento y en el ejercicio motor de su cuerpo todo ello está afectando al área psicomotrices y de educación física. Los niños al mostrar deficiencias en la coordinación motora y al no poder realizar actividades motoras cortas se cansan continuamente, puesto que no tienen ritmo ni equilibrio, no se orientan correctamente cuando se les indica moverse a la izquierda o derecha; no logran saltar con un pie y lanzar un objeto hacia arriba. Por lo mencionado anteriormente se pudo observar que existe una problemática en los niños de la institución en estudio, lo que conlleva a implementar los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los alumnos de la institución en estudio.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024?

La presente investigación se justificó a nivel teórico, metodológico y práctico: en el aspecto teórico se justificó, que la investigación brindó una gama de información en las diferentes teorías de la motricidad gruesa y de los juegos tradicionales siendo esta la estrategia que se aplicará en los niños para ayudar en su desarrollo motor, donde obtendremos resultados que servirán como una fuente de información para otros investigadores. Por otro lado, en el aspecto metodológico de la investigación se justificó por la importancia del uso de métodos, técnicas, estrategias, procedimientos, elaboración del instrumento de evaluación validado y confiable el mismo que se podría emplear en investigaciones futuras. Para luego adquirir resultados confiables acerca del desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del nivel inicial. Por último, en el aspecto práctico se justifica, porque fue muy útil y necesario para las maestras conozcan diferentes estrategias educativas que permitan desarrollar estas habilidades en los niños, ya que los estudiantes mediante los juegos tradicionales mejoraron su motricidad gruesa y lograron diversos aprendizajes específicos.

Para dar solución a la pregunta planteada se formuló el siguiente objetivo general: Determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Identificar mediante un pre test el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024. Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de un post test en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024. Comparar el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post test después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Cabeza (2019) en su tesis titulada: “La relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe”, realizado en Ecuador, tesis para optar el grado magister en educación infantil, cuyo objetivo fue establecer la relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe del año lectivo 2018-2019. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, de nivel descriptivo, diseño correlacional. La población estuvo conformada por 120 niños y la muestra fue de 40 estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados muestran, que en los juegos tradicionales un 35% no aplican en las sesiones de aprendizaje, el 56% los utilizan a veces. El desarrollo de la motricidad gruesa, el 38% están en inicio, el 62% están en el nivel en proceso. Por lo tanto, se concluyó que, los juegos populares son muy importantes para el desarrollo y mejoramiento de la motricidad gruesa, porque si lo ponemos en práctica no importa la edad o la complejidad del juego vamos a obtener resultados positivos en los estudiantes dentro de la institución.

Vilema (2020) en su estudio titulado: “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019”; realizado en Ecuador, tesis para optar la licenciatura en educación infantil, tuvo como objetivo analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora” en el periodo 2018- 18 2019. Para la investigación se empleó una metodología de tipo cuantitativa, de nivel explicativo con diseño pre experimental. Se trabajó con una población de 40 niños y la muestra fue de 20 estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. De acuerdo con los resultados se pudo evidenciar que se rechaza a la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual se refiere que los juegos tradicionales ecuatorianas si influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Nueva Aurora. Por ende, se concluyó que en las instituciones educativas del nivel inicial se debe de promover la práctica de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños que están en etapa de crecimiento y desarrollo.

Vaca (2019) en su tesis titulada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro Infantil Guagua Tuctiuco ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo febrero-junio 2019”; realizado en Ecuador, tesis para optar el grado de magíster en educación infantil, tuvo como objetivo elaborar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro Infantil “Guagua Tuctiuco” en el periodo de febrero- junio 2019. Para la investigación se empleó una metodología de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño pre experimental. Se trabajó con una población de 50 niños y la muestra fue de 25 estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. De acuerdo con los resultados el investigador concluyó que el manual de juegos tradicionales para la utilización de las educadoras del centro infantil Guagua Tuctiuco se convirtió en una herramienta de apoyo al momento de impartir actividades lúdicas para que el ejerciten las habilidades motrices sociales afectivas y culturales con los niños. Por tanto, se concluyó que se debe de emplear un manual de juegos tradicionales en los colegios de nivel inicial.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Apaza (2020) en su investigación titulada: “Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca, Puno”, realizada en Perú, tesis para optar el título profesional en educación inicial, cuyo objetivo fue determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años, institución educativa inicial Colquerani - Palca - Puno. La investigación fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño, no experimental, correlacional. La población estuvo conformada por 22 estudiantes y la muestra de estudio fue de 11 niños. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados mostraron que en los juegos tradicionales 20% alcanzaron un nivel inicial, el 80% elemental y 10% maduro. En la motricidad gruesa, el 50% están en el nivel elemental y el 60% están en el nivel maduro. Por ende, se concluyó que los 19 juegos tradicionales como actividades tienen una incidencia directa sobre el desarrollo motriz grueso y existe una correlación positiva y significativa.

Santisteban (2021) en su estudio titulado: “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA. HH. Villa El Salvador, San Martin”, realizado en Perú, tesis para optar el título profesional en educación inicial, cuyo objetivo fue

determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, con diseño descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 72 niños y la muestra de estudio fue de 36 estudiantes. Para el recojo de la información se aplicó como técnica la observación y como instrumentos la lista de cotejo. Los resultados obtenidos indican que al aplicar los juegos tradicionales el 6% está en inicio, el 39% en proceso y el 56% en el nivel logrado. En la motricidad gruesa, el 6% está en el nivel en inicio, el 44% en proceso y el 50% en el nivel logrado. Por lo tanto, se concluyó que existe relación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1121 AA.HH. Villa el Salvador.

Peña (2019) en su estudio titulado: “Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa inicial san Alfonso, Huanta”, realizado en Perú, tesis para optar el título profesional en educación inicial, tuvo objetivo determinar la relación del juego y la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial san Alfonso, Huanta. La metodología utilizada en la fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño descriptivo correlacional. Se trabajo con una población de 30 estudiantes y la muestra de 15 niños de 4 años. Para el recojo de los datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. En cuanto a los resultados se pudo evidenciar que los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial San Alfonso, Huanta 2018, con el nivel del coeficiente de correlación 0.877. Por ende, se concluyó que se debe de implementar estrategias pedagógicas como el juego para lograr un desarrollo en la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial.

2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales

Gonzales (2021) en su tesis titulada: “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018”; realizada en Perú, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo general determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa a los niños de 5 años en la I.E.I. N°011 Amarilis-2018. Se empleó una metodología de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, de diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 50 niños y la muestra fue de 25 alumnos. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados

permitieron afirmar que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018, quedando demostrado que el 95,2% de los niños del grupo experimental han logrado su motricidad gruesa según el gráfico N°02. Por lo tanto, se concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la institución de estudio, donde el 95,2% han logrado el control de su motricidad gruesa mientras solo 4.8% no lo lograron.

Saldaña (2020) en su tesis: “Los juegos al aire libre para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019”, realizada en Perú, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, cuyo objetivo fue determinar en qué medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. La metodología aplicada en el estudio fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Para el recojo de los datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados del pre test demostraron que en el 31% de los niños y niñas evidenciaron una deficiencia respecto a la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó los juegos al aire libre a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial obtuvieron una mejora en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando un desarrollo del 42%. Por lo tanto, se concluyó aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos al aire libre para la mejora de la motricidad gruesa.

Perez (2019) en su investigación titulada: “ Los juegos al aire libre para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco”, realizada en Perú, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo determinar en qué medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañón, Huánuco, 2019. La metodología aplicada fue de tipo cuantitativo, con nivel explicativo, con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo

experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas nivel inicial. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados permitieron demostrar que el 31% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó los juegos al aire libre a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas de 4 años del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando un desarrollo del 42%. Por lo tanto, se concluyó aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos al aire libre para la mejora de la motricidad gruesa.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Variable Juegos Tradicionales

2.2.1.1. Definición de Juegos Tradicionales

Taipe (2013) señala que el juego es esencial para muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de niños y niñas, con la ayuda del juego, un niño puede activar su mecanismo de imaginación, expresar cómo ve el mundo que lo rodea, cambiarlo y desarrollar su creatividad y, poder permitirse abrir camino a los demás. (p.20)

Saco (2015) define el juego como una actividad recreativa que tiene como objetivo distraerse y satisfacerse uno mismo el juego es universal esto incluye a niños, jóvenes, adultos, ancianos, etc. Asimismo, los juegos son actividades imprescindibles para el ser humano debido a que tiene un gran aporte hacia el lado emocional. De igual manera, en los niños es muy relevante para los niños, ya que contribuye en su desarrollo físico, cognitivo, psíquico, afectivo y social.

En la etapa escolar, surgen los juegos más organizados, y esto se da por medio de los roles regidos por normas establecidas en ellos surge la comprensión de los aspectos sociales, de cooperación y competencia, no obstante, a medida que los niños van desarrollando su capacidad motriz y libertad social inician con la práctica de juegos deportivos que al principio tienen un enfoque colectivo.

Perez (2019) menciona que debido a que estos juegos se practican desde la antigüedad y se transmiten de generación en generación, la transmisión generacional ha permitido algunos cambios manteniendo su esencia estos juegos se realizan en diferentes

épocas del año, ya sea durante actividades productivas en el campo en reuniones o eventos familiares o sociales, y desaparecen en determinado momento y siempre reaparecen.

2.2.1.2. Importancia de los Juegos tradicionales

Según Sarlé (2006) los juegos estimulan la creatividad, desarrollan la coordinación de los movimientos corporales, fomentan el trabajo en equipo, desarrollan capacidades comunicativas, estimulan la capacidad de pensamiento, creando así condiciones favorables para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por tanto, los juegos tradicionales son juegos que permiten a los niños o niñas desarrollar relaciones socioemocionales de forma más efectiva; considerando que actualmente se encuentran en proceso de actualización debido a la disponibilidad de componentes tecnológicos.

Según Fernandez (2010), el juego es de gran importancia para los niños en edad preescolar ya que son dinámicos y muy divertidos para los alumnos, el juego es libre y voluntario en cualquier momento así también motiva a los estudiantes y además permite que los niños desarrollen la creatividad y generen confianza entre ellos mismos. (p.34)

Según Carrillo (2016) los juegos tradicionales desde una perspectiva folclórica, son formas de entretenimiento que sintetiza las vivencias colectivas de generaciones son la esencia de nuestro país, son el sentimiento del pueblo y además son considerados como un patrimonio preciado, un producto de la cultura que los hombres han creado desde tiempos más antiguos (p.43).

2.2.1.3. Juegos tradicionales como estrategia didáctica

García (2015) menciona que las actividades lúdicas resultan especialmente adecuadas para los niños sin olvidar el carácter educativo y formativo de cada juego utilizado, por lo que no deben separarse del aspecto lúdico. Sin embargo, para que los estudiantes comprendan lo que están aprendiendo es fundamentalmente necesario prestar atención a la diversidad de aprendizajes que traerá el juego.

Alfaro (2017) señala que los juegos tradicionales son una elección muy importante y valiosa como una técnica para enseñar estrategias de aprendizaje basado en juegos o actividades lúdicas. Los juegos no solo tienen un valor de entretenimiento, sino que también son una forma de aprendizaje, el valor educativo es importante ya que los niños y las niñas necesitan prestar atención y tener tiempo para actuar de la manera esperada, mientras que mantener la estrategia a través de los juegos tradicionales se pueden lograr objetivos como

el desarrollo de los procesos intelectuales, lo que a su vez permite la formación de hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar.

Según Gonzales (2021) las oportunidades que traen los juegos tradicionales son muchas. En primer lugar, el juego, que en tanto le damos más espacio en el campo de la educación, es un aspecto importante para el aprendizaje y desarrollo de los niños. Considerando que los juegos se originaron en épocas muy antiguas (p.352).

2.2.1.4. Características de los juegos

Según Bautista (2006) manifiesta que durante el juego los niños aprenden a comprender su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra su lugar en la sociedad para profundizar más en los juegos, definiremos sus principales características:

-Placentero: El juego puede producir placer a quienes lo practican, para los niños no existe la diferencia entre aprender y jugar.

-Natural y motivador: Los juegos son actividades de motivación y, por ende, el niño la realiza de forma natural.

-Liberador: En ese sentido el juego debe entenderse como una actividad libre, nunca obligatoria y como medio para evaluar la vida cotidiana.

-Incierto: Como actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego varía constantemente inspirando a los niños una emocionante sensación de ser.

-Voluntario: El juego debe entenderse como una actividad libre, no impuesta desde fuera.

-Mundo aparte: La práctica de juegos surge de la realidad trasciende el marco de la vida cotidiana y lleva a los niños adultos a un mundo ficticio paralelo para lograr una sensación de satisfacción que no se puede lograr en la vida real.

-Creador: La práctica del juego fomenta el desarrollo de actividades espontáneas y ayudará a promover un desarrollo más equilibrado.

-Expresivo: Los juegos son elementos que fomentan la expresión de emociones y conductas que normalmente reprimimos.

2.2.1.5. Tipos de los Juegos tradicionales.

Juego las escondidas

Este es un juego en el que el niño tiene que contar un determinado número o cifra o en otros casos un tiempo determinado, con los ojos cerrados o con los ojos vendados, hasta

llegar a un número acordado y se le indica al niño cuándo debe contar y al término del conteo debe avisar en voz alta a los demás compañeros que ya ha comenzado el juego de esta manera empiezan a buscarse unos a otros, quienes buscan a la persona escondida y cuando el niño encuentra a alguien, debería de avisar su nombre en voz alta y eliminar al que encontró, y así sucesivamente hasta que todo acabe.

Juego de la rayuela o mundo

Mediante una tiza se dibuja un conjunto de diez cuadros en donde se asigna números de uno al diez, al inicio el juego el jugador debe situarse detrás del primer cuadro y lanzar una piedrecita u otro objeto. El objetivo es caminar de un lado a otro, en cada cuadrado sin seguir un patrón ni pisar las líneas que rodean el cuadrado con la piedra el jugador debe llegar al "cielo" y luego de regresar a la "tierra" recoger la piedra de la caja sin perder el equilibrio.

El juego del gato y el ratón

Este juego consiste en consisten en formar un círculo en el que varios participantes se toman de la mano y se eligen dos de ellos al azar uno es un gato y el otro es un ratón, el resto de los participantes cantarán desde su lugar “ratón que te atrapa el gato”, el ratón correrá por el espacio entre las manos del niño el gato lo perseguirá, el niño le quitará la mano para no perderselo, cuando el gato toque el ratón lo perderá y cuando abandone el juego se convertirá en un simple observador.

Juego el salta soga

Este popular tipo de juego es divertido para los niños ya que consiste en que uno o más estudiantes salten la cuerda o saltando la cuerda como se le llama popularmente en algunos lugares. En este juego, la cuerda para saltar se gira para que pase debajo de los pies y también por encima de la cabeza, esto lo hacen dos miembros del equipo parados uno detrás del otro y torciendo la cuerda en forma ondulada, o se puede hacer individualmente. También un solo participante puede realizar los mismos giros ya indicados, este tipo de juego tradicional, además de los beneficios físicos, también permite fortalecer los músculos motores como brazos, piernas, pantorrillas, mejorando la postura general del cuerpo del niño o niña.

2.2.1.6. Teorías de los Juegos tradicionales.

a) Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855)

A mediados del siglo XIX, Spencer (1855) desarrolló la teoría del excedente energético basándose en que, a través de innovaciones sociales, los humanos acumulaban

grandes cantidades de energía que antes habían sido utilizadas para sobrevivir. Este gran exceso de energía debe liberarse en actividades que no tienen como objetivo directo evitar el estrés en el cuerpo, y el juego junto con actividades artísticas y estéticas es una de las herramientas que utiliza el cuerpo para restaurar el balance los órganos internos.

b) Teoría de la relajación de Lazarus (1833)

La teoría de la relajación, de la regeneración o de la recuperación propuesta por Lazarus, indica que el juego sirve como una actividad que compensa el esfuerzo y el cansancio que ocasionan en el niño con otras actividades más de mayor importancia el juego se considera una actividad utilizada para descansar, relajarse y recuperar energías utilizadas para otras actividades más complejas.

c) Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)

Freud elaboró una teoría de la mente y una técnica revolucionaria al que llamó psicoanálisis de acuerdo al autor, los niños pequeños son impotentes frente a poderosas fuerzas biológicas y sociales sobre las que tienen poco control estas fuerzas incluyen las energías de los instintos de origen biológico y las experiencias sociales de los niños, especialmente aquellas que forman parte de la vida familiar y las vivencias que afrontan los niños, específicamente aquellas que forman parte del entorno familiar.

2.2.1.7. Los juegos en las instituciones educativas

Borja y Martínez (2007) estacan que el juego, tal como lo entendemos y fomentamos, es una actividad fundamental en la educación infantil, a través de la cual fomentamos actividades que crean alegría, valores y habilidades que los niños adquieren a través del estudio. Además, para los hombres, el juego es una necesidad necesaria para ayudarles a aprender y comunicarse con los demás.

Según García (2015) los juegos son muy útiles y necesarios para el desarrollo del niño, siempre que el niño sea el protagonista la importancia de la capacidad de utilizar el juego puede hacer que los adultos atraigan la atención del niño y quieran controlar el juego. La intervención de los adultos en el juego de los niños debe incluir: promover las condiciones que permiten el juego.

El juego guiado no desempeña con las características de juego, aunque los niños pueden acabar haciendo lo suyo, los juegos siempre hacen referencia explícita o implícita a las relaciones entre infancia diversión y educación. (p.08)

2.2.1.8. Clasificación de los juegos tradicionales

Para Garcia (2017) el juego tradicional debe clasificarse del siguiente modo, para ello deben tener relación los jugadores y el contexto que los rodea es por ello que se clasifican de la siguiente forma:

Con Objetos. Trompo, canica o metras, cometa, jugar a la cuerda, carrera de sacos, juego del pañuelo, yoyo, palito mantequillero, papagayo, palo ensebado.

Juegos con partes del cuerpo. Piedra, papel o tijera, cero contar por cero, rondar, pares o nones.

Juegos de persecución. Al gato y al ratón, policía, ladrones encantados, stop.

Juegos verbales. Adivinanzas, telegrama, retahíla, gallinita ciega.

Individuales. Los más relevantes son: “Perinola – Yoyo”

Colectivos. Estos juegos se dan en donde intervienen otros niños, como el esconderse y las rondas.

2.2.1.9. Dimensiones de los Juegos tradicionales.

Los juegos de movimiento: comprenden un conjunto de actividades cuya clasificación engloba tres dimensiones básicas: los juegos de movimiento, coordinación y fuerza. Son estrategias para la educación física de los niños, a través del cual siguen las reglas de la organización, cuya finalidad principal es desarrollar habilidades el factor comparativo de los juegos de entrenamiento está en las grandes emociones, satisfacción y experiencia, en conectar tus acciones con lo que sucede a tu alrededor (Leyva, 2011, p.112).

Juegos de coordinación: se refieren a juegos que se basan en habilidades intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para resolver diferentes situaciones estos juegos siguen reglas específicas, complicadas que a menudo involucran fichas, un tablero o algún otro instrumento utilizado para escribir. (Carrillo, 2016, p.61).

Juegos de fuerza: “Son juegos que los niños utilizan con el objetivo de aprender sus habilidades y destrezas beneficiosas en grupo, en su entorno, promoviendo así el desarrollo moto” Saldaña, (2020). En otras palabras, los juegos permiten a los niños socializar más rápido sin forzarlo. Para mejorar la adquisición de conocimientos de los niños, se les debe enseñar a jugar porque les da libertad y espontaneidad y además ayuda a aumentar su sensibilidad social sabiendo respetar cuando trabajan en equipo.

2.2.2. Variable: Motricidad Gruesa

2.2.2.1 Definición de la motricidad gruesa

De acuerdo a Estela (2018) menciona que la motricidad gruesa son movimientos que se realizan por la capacidad del cuerpo para reconocer su lateralidad, mantener el equilibrio y la coordinación. Se refiere a la sincronización de grandes grupos de músculos todo está relacionado con el crecimiento del cuerpo y la motricidad de manos, brazos, piernas y pies.

Según Ruiz (2017) la motricidad gruesa se trata de coordinar los movimientos del cuerpo y eso requiere que el niño realice acciones que pueda controlar. Según el autor, para lograrlo, el estudiante debe alcanzar la madurez en la que sea independiente y se movilice por sí solo.

2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa

Según Jiménez (2002) menciona que la motricidad gruesa es importante especialmente porque promueve el desarrollo corporal ya que, por medio del movimiento corporal, como correr, saltar, caminar y recrearse libremente el infante desarrolla sus partes motoras. De este modo se puede tener control sobre su cuerpo, equilibrio, función nerviosa y ósea además influye el desarrollo social, intelectual y emocional, lo que a su vez incide en la relación con el medio ambiente.

Para Mendieta & Vargas, (2017) la motricidad gruesa resulta valioso para niño, ya que permite desarrollar sus capacidades del movimiento corporal, asimismo puede fortalecer su equilibrio, lateralidad y direccionalidad, el profesor tendrá que tener en cuenta, todos estos movimientos, de esta forma la motricidad gruesa no se verá perjudicada.

2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa

A) Teoría de Garza Fernández (1978)

Según el autor, la motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos de grandes grupos de músculos del cuerpo lo que permite a los niños ser independientes y poder sentarse, correr, caminar, saltar, pararse y andar por si solos.

B) Teoría de Wallón (1987)

Según los autores, la motricidad gruesa abarca el campo de la investigación científica, ya que se centra en el desarrollo de las funciones físicas, motoras y mentales del niño, en las que éste se comprende a sí mismo, ya que incide en sus capacidades intelectuales y sociales, beneficiando sus relaciones interpersonales. Paredes (2014).

2.2.2.4. Componentes de la motricidad gruesa

a) Coordinación Estática.

se refiere a la capacidad del niño para mantener el equilibrio corporal durante un tiempo, por lo que esta coordinación depende de la edad por lo que la coordinación debe realizarse con los ojos cerrados y con los ojos abiertos debido a que su sistema cerebral tiene un control neurofisiológico que mantiene su equilibrio. Remuzgo (2013)

b) Coordinación dinámica de las manos.

La coordinación dinámica de la mano es el movimiento que utiliza habilidades manuales que apuntan a la máxima precisión, como atrapar y lanzar objetos y la coordinación del movimiento usando habilidades manuales como atrapar pasar y conducir en general. Remuzgo (2013)

c) Coordinación dinámica general

La coordinación dinámica general es la agrupación de movimientos de partes enteras del cuerpo es decir movimientos realizados por grandes masas corporales y músculos. Remuzgo (2013)

d) Movimientos Simultáneos

También llamados movimientos sincronizados son una combinación de varios movimientos separados realizados por diferentes partes del cuerpo de diferentes maneras. Por tanto, las acciones sincronizadas se dividen en tres partes: diferentes, idénticas y similares. Remuzgo (2013)

2.2.2.5. Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años

Según Gonzales (2002), señala que los niños y niñas de 5 años han desarrollado la movilidad e independencia a esta edad los niños logran establecer, planificar sus actividades y evaluar los resultados sus actividades ejecutadas. Al momento de organizar actividades de movimiento corporales los niños elegirán y clasificarán los materiales de juguete empleados, explorarán diferentes maneras de utilizarlos e incluso combinarlos, por ejemplo, golpeando

una pelota con un palo o persiguiéndola los niños pueden realizarlo individualmente como en grupos (parejas, tríos).

Los niños de esta edad generalmente pasan de un período de desarrollo a otro en un orden natural y previsible, a su vez, cada niño crece y aprende capacidades a su propio ritmo, algunos niños pueden desarrollarse en un área como el lenguaje, pero quedarse atrás en otras, como el progreso sensorial y motor.

Además, en los juegos: con relación a los personajes y acciones, tienen la capacidad de ordenar el campo de juego ubicar activamente los materiales que tienen que realizar según sus intereses en el juego designado. Emplean accesorios y equipos para la construcción como: puentes, caminos, pendientes u otros términos interesantes de acuerdo a la estructura del juego, los niños tienen la responsabilidad de asignar funciones y acordar actividades en grupo y poder prestar sus juguetes.

A esta edad, el niño puede reconocer objetos, son capaces de comparar y distinguir sus formas, colores y tamaños e incluso pueden indicar su ubicación en el espacio: ¿dónde están ubicados? arriba, abajo o en otro lugar cercano, lejano e interesados en comprender las causas de diferentes misterios o el origen de las cosas que surgen en el desarrollo del pensamiento; ¿Por qué?, ¿cómo? son interrogantes que generalmente realizan los niños de esa edad.

2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

De acuerdo a Olivera, (2018) manifiesta las siguientes dimensiones de la motricidad gruesa, que son: lateralidad, esquema corporal y el equilibrio.

A) La lateralidad

Es el conocimiento de los dos lados del hemisferio del cerebro, incluidos el izquierdo y el derecho a través de esta área, los niños desarrollarán el concepto de izquierda y derecha, utilizando su cuerpo como punto de referencia y establecerán la posición como base del proceso de alfabetización es importante que el niño defina su lateralidad de forma natural inconsciente y nunca forzada. La lateralidad corporal se refiere a las diferencias en las funciones de control ejecutivo y motor entre los hemisferios cerebrales.

La lateralidad corporal del cuerpo permite la organización de referencias espaciales que orientan el cuerpo en relación con el propio cuerpo en el espacio y los objetos. Por tanto, facilita el proceso de integración perceptiva y construcción de esquemas corporales.

B) El esquema corporal

Los esquemas corporales son el resultado de la creciente conciencia de un individuo sobre su experiencia física y cómo se relaciona con su entorno básicamente, se desarrolla como un fenómeno perceptivo cuyo punto de partida son las sensaciones obtenidas desde el interior y el exterior del cuerpo. Los esquemas corporales son los modelos mentales que los niños tienen de sus propios cuerpos y de sus capacidades y limitaciones para navegar por el mundo que los rodea.

C) Control del cuerpo

Se refiere a la capacidad de mantener la estabilidad del cuerpo en relación con la posición de los objetos en el espacio, como la capacidad de referirse a la posición de un objeto en el espacio en función de la posición del cuerpo; en relación con esto, la lateralidad se basa en la posición del cuerpo en el espacio, que consiste en la capacidad de orientar el cuerpo en el espacio. Por esta razón, la motricidad gruesa de los niños es importante, pues a través de los movimientos corporales ayuda a desarrollar y fortalecer sus músculos para que puedan mantener el equilibrio general del cuerpo.

2.2.2.7. La relación de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa

Chávez (2018) menciona que, al utilizar juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, es importante actuar como un educador o maestro que oriente los juegos dentro del plan según la edad del niño, incentivando a seguir las reglas del juego para alcanzar los objetivos esperados.

En este sentido, existe una tendencia a utilizar los juegos tradicionales con fines educativos y como herramientas para estimular la motricidad gruesa de los niños pequeños. Escritores como Lorenzo (2017) sugiere que se promueva la educación y la enseñanza intelectual.

Diversos autores de la investigación señalan que el uso de los juegos tradicionales ayuda en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que estos facilitan a los niños en el desarrollo de movimientos, de acción, ejecución, mediante la actividad; en ello se logra visualizar las características esenciales de los juegos tradicionales para que puedan involucrarse con gusto, alejándose de lo habitual para sumergirse en un mundo de fantasías, que los llevan a la realidad y desde esa postura poder estimular el desarrollo de la motricidad gruesa.

Por otra parte, el uso de los juegos tradicionales favorece el progreso de la motricidad gruesa, ya que posibilita la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus habilidades, provenientes de actividades motrices, visibles desde la postura de alguna de las partes del cuerpo, para poder realizar desplazamientos, giros, saltos y manipulaciones; por lo mencionado, juega una función importante el desarrollo intelectual, afectivo y social, por lo cual, contribuye en la relación al nivel cognitivo (atención, memoria, creatividad y concentración).

2.3. Hipótesis

H₁: La aplicación de juegos tradicionales como estrategia desarrollara significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

H₀: La aplicación de juegos tradicionales como estrategia no desarrollará significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación

El estudio se usó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque se caracterizó por el interés de resolver problemas de naturaleza práctica aplicando los resultados obtenidos en la investigación teórica. Muñoz (2015) afirma que una investigación es cuantitativa cuando se privilegia la información o los datos numéricos, por lo general datos estadísticos que son interpretados para dar noticia fundamental del objeto, hecho o fenómeno investigado.

El estudio respondió a un nivel explicativo en el que se busca una explicación y determinación del fenómeno. Según Hernández, et al (2010) los estudios explicativos están dirigidos a responder eventos físicos o sociales, se centra a explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas.

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, que se conoce como diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. Estos diseños por su naturaleza son estudios exploratorios, trabajan con un solo grupo de estudio, cuyo grado de control es mínimo; sus resultados deben observarse con moderación, es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. Hernández, et al (2010).

A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

G: Muestra de estudio 20 niños de 5 años

O1: Pre Test para medir el nivel de la motricidad gruesa, antes de la aplicación de la estrategia.

O2: Post test para medir el nivel de la motricidad gruesa, después de la aplicación de la estrategia

X: Pre experimento aplicación de los Juegos tradicionales como estrategia.

3.2. Población

La población constituyó el objeto de la investigación, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogió la información requerida para el estudio propuesto.

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 36 niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024 del distrito, Rioja, Provincia Rioja Región San Martín

Tabla 1.

Población de educación inicial, niños de 5 años

Edades	Aula	Cantidad	Total
5 años	Única	20	20

Fuente: Nómina de matrícula 2024

Con relación a la muestra, en este caso, se trabajó con toda la población de la investigación, que constituye una muestra de 20 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín de la ciudad Rioja del distrito Rioja provincia de Rioja departamento de San Martín .

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.).

Se consideraron criterios de inclusión, como:

- Estudiantes matriculados de 5 años de educación inicial de la I.E.I. N°110 Tananta - San Martín.
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Y criterios de exclusión, como

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

3.3 Operacionalización de las variables

Variable Dependiente: Juegos tradicionales

Según Chacón (2005) los juegos tradicionales son actividades de entretenimiento que se transmiten de generación en generación y forman parte de la cultura de una región o un país. Estos juegos pueden involucrar una variedad de habilidades motoras y cognitivas y abordar diferentes aspectos del desarrollo de un niño, como el motor, el sensorial, el creativo, el cognitivo, el social, las emociones y la cultura. Los juegos tradicionales pueden ser una valiosa herramienta pedagógica para el desarrollo integral del niño porque fortalecen habilidades sociales, cognitivas y motoras además de transmitir valores y tradiciones culturales. También pueden brindar a los niños una alternativa saludable y divertida para pasar su tiempo libre en lugar de un estilo de vida sedentario como el uso de dispositivos electrónicos.

Variable Independiente: Motricidad gruesa

De acuerdo a Estela (2018) menciona que la motricidad gruesa son movimientos que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad, mantener el equilibrio y coordinación. Esta referida a la coordinación y sincronización de las grandes masas musculares. Es todo lo relacionado con el crecimiento del cuerpo y las aptitudes motrices de brazos, manos, piernas y pies.

Tabla 3

Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable Independiente Los juegos tradicionales	Los juegos tradicionales están compuestos por las instrucciones, didáctica y estrategias los que se desarrollarán mediante 15 sesiones de aprendizaje.	Juegos de movimiento	-Satisfacción vivencial -Desarrollo de habilidades	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1
		Juegos de coordinación	-Reglas establecidas - Ejercicios coordinados		
		Juegos de fuerza	Competencia y destrezas -Desarrollo motor		
Variable Dependiente Motricidad gruesa	Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos (control de cabeza, se, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.	Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1
		Control del cuerpo.	Caminar, correr, saltar, lanzar, y atrapar		
		Lateralidad	Izquierda-derecha		

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:

En la investigación la técnica que se empleó fue la observación, de esta manera se registraron los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020) esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo.

El instrumento que se utilizó fue la guía de observación. Tamayo (2004) define a la guía de observación como un formato que puede recopilar datos de forma sistemática. Puede registrarse de manera uniforme y su propósito es proporcionar los hechos de manera clara y objetiva y agrupa los datos según sea necesario.

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó a los juicios de expertos y así verificó si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

En el instrumento de la variable (motricidad gruesa) fue evaluado con la guía de observación, donde estuvo compuesta por 12 ítems que se dividirán en forma equivalente en sus tres dimensiones:

Dimensión 1 (D1) = Esquema corporal (4 ítems)

Dimensión 2 (D2) = Control del cuerpo (4 ítems)

Dimensión 3 (D3) = Lateralidad (4 ítems)

Para la verificación de la medición de la variable motricidad gruesa y sus dimensiones establecidas se utilizará el baremo de la tabla 4.

Tabla 4

Baremo de medición de la variable motricidad gruesa

Niveles	Puntuación
Inicio	[1 - 12]
Proceso	[13 - 24]
Logro esperado	[25 - 36]

Nota: calificación de la guía de observación.

Escobar (2008) indica que el juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó por 3 juicios de expertos y así verificó si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

Nº	Nombre y apellidos	Grado	Especialidad	Aplica
01	Lic. Fernández Zarate Nelly Edita	Licenciada	Educación Inicial	Aplicable
02	Lic. López Aurelio Yesica	Licenciada	Educación Inicial	Aplicable
03	Lic. Estelita Del Rosario Gomeró Calderón	Licenciada	Educación Inicial	Aplicable

Asimismo, para verificar la confiabilidad del instrumento se realizó en primer lugar una prueba piloto con estudiantes fuera de la muestra que nosotros tenemos en este caso se observó si el instrumento es confiable.

Según Hernández (2003) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados.

Confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.71087928	12

3.5 Método de análisis de datos

El recojo de la información se inició solicitando autorización a la Directora de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: el primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento guía de observación para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se llevó a cabo para evaluar la motricidad gruesa.

El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención los juegos tradicionales, también se aplicó el instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños sobre la motricidad gruesa.

En esta investigación, se utilizaron métodos y técnicas estadísticas, programas como Excel 2016 y el software SPSS para el procesamiento, análisis e interpretación de datos de forma manual y electrónica. A continuación, se describe las técnicas a usar:

Estadística descriptiva: esta estadística permitió realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se presentó una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras.

Estadística inferencial: la prueba Wilcoxon, que fue utilizada para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas y contrastar la hipótesis.

3.6. Aspectos éticos:

Toda actividad investigadora que se desarrolla en la universidad se rige por los aspectos éticos estipulados en el reglamento de integridad científica V001 de fecha 14 de marzo 2024

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: se respeta, guarda la confidencialidad y la privacidad de los participantes del estudio en todos los productos de la investigación científica.

b. Cuidado del medio ambiente: respetando el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza.

c. Libre participación por propia voluntad: estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica.

d. Beneficencia, no maleficencia: durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los

preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.

e. Integridad y honestidad: que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

f. Justicia: a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1.Resultados

Respecto al objetivo específico 1 Identificar mediante un pre test el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

Tabla 4

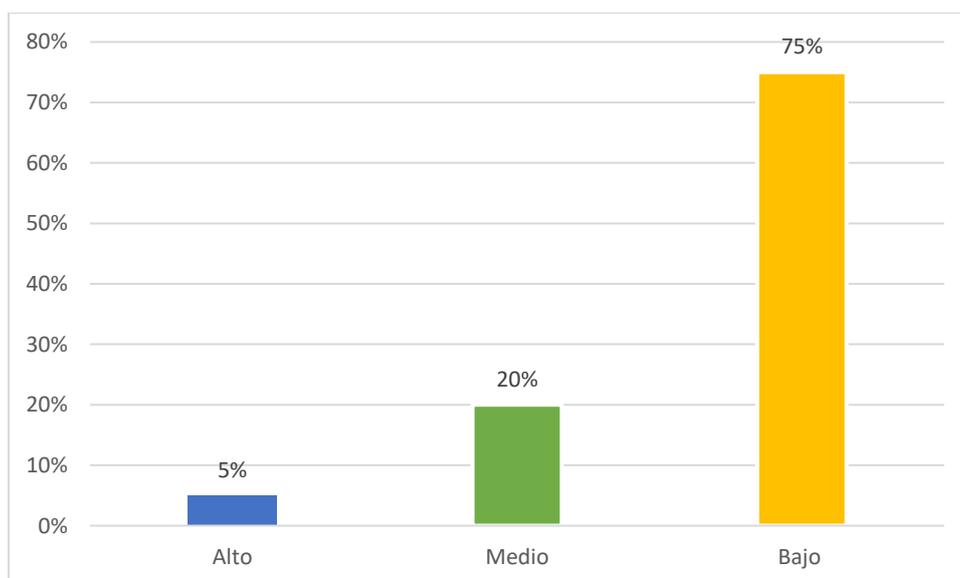
Nivel de la motricidad gruesa en el pre test en los niños de 5 años

Nivel de logro	N	%
Alto	1	5%
Medio	4	20%
Bajo	15	75%
TOTAL	20	100%

Fuente. Guía de observación aplicado a los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

Figura 1

Nivel de la motricidad gruesa en el pre test.



Fuente. Tabla 4

En la tabla 4, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024 antes de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 75% se encuentra en el nivel bajo y el 5% en el nivel alto. Se concluye que los niños tienen problemas para realizar acciones motoras como ponerme rígido, mantener el equilibrio con movimientos de sus extremidades, entre otras acciones.

Respecto al objetivo específico 2 -Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024

Tabla 5

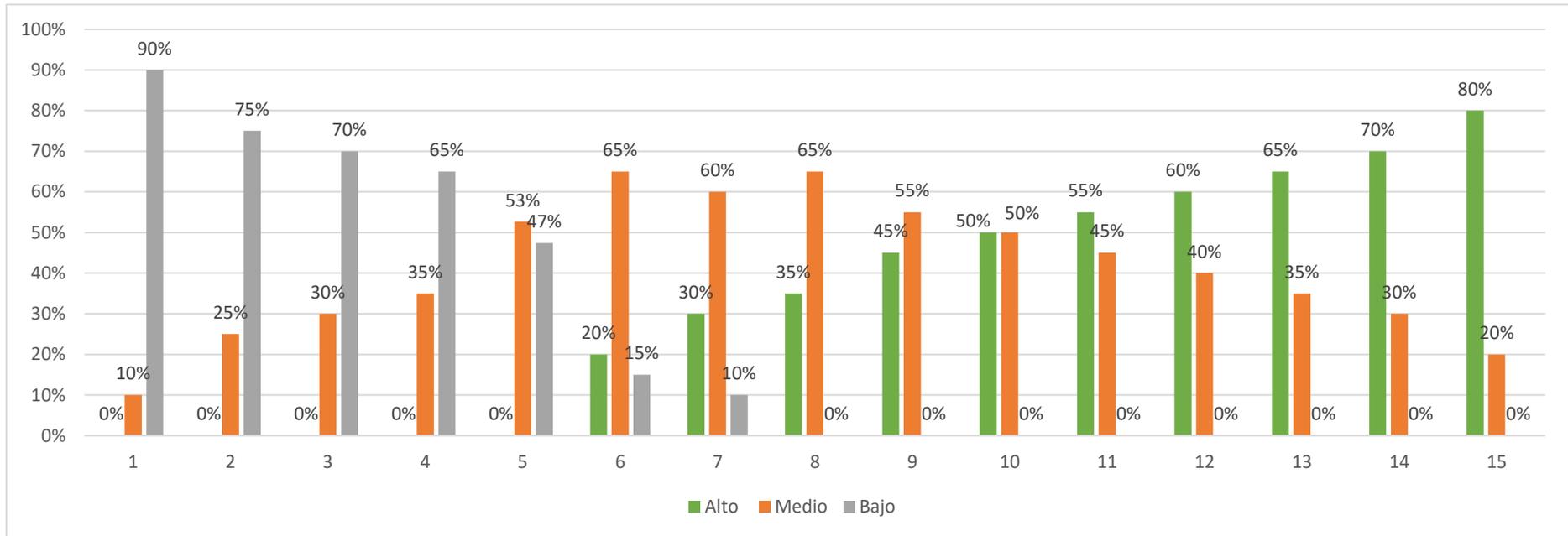
Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales

Nivel	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	fi	%																												
Alto	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	20%	6	30%	7	35%	9	45%	10	50%	11	55%	12	60%	13	65%	14	70%	16	80%
Medio	2	10%	5	25%	6	30%	7	35%	10	53%	13	65%	12	60%	13	65%	11	55%	10	50%	9	45%	8	40%	7	35%	6	30%	4	20%
Bajo	18	90%	15	75%	14	70%	13	65%	9	47%	3	15%	2	10%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	19	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Sesiones de aprendizajes aplicando

Figura 2

Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales



Nota. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación los juegos tradicionales como estrategia, donde se evaluó la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta después de la aplicación de los juegos tradicionales se observó que en la sesión 1 que el 7%(4) los niños se ubican en un nivel bajo, pero a partir de la sesión 5 se observó que un 53% (12) en nivel medio , así mismo en la sesión 1° se observa que el 67% (14) se ubica en un nivel alto y para finalizar se encuentra el 80% de los niños en el nivel alto al finalizar la sesión Se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades ejecutadas para un buen desarrollo de la motricidad gruesa.

Respecto al objetivo específico 3. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

Tabla 6

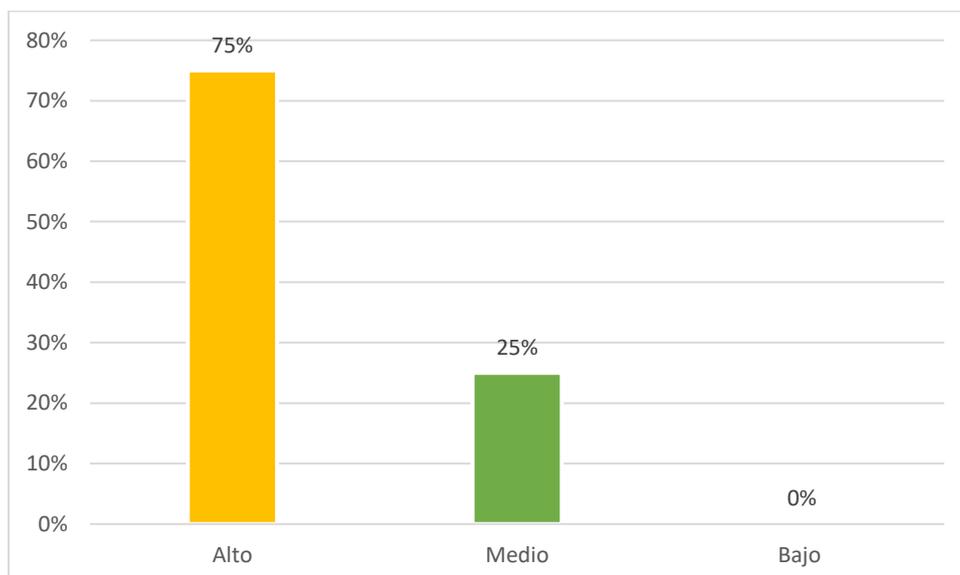
Nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 5 años

Nivel de logro	N	%
Alto	15	75%
Medio	5	25%
Bajo	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente. Guía de observación aplicado a los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024

Figura 3

Nivel de la motricidad gruesa en el post test



Fuente. Tabla 6

En la tabla 6, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024 después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 75% se encuentra en el nivel alto y el 5% en el nivel medio. Los datos permiten concluir que la motricidad gruesa de los niños mejoró notablemente a partir de los juegos tradicionales ya que podían realizar ejercicios de equilibrio, dominio corporal, entre otros. Por ende, se concluye que al final de la investigación los niños mejoraron su capacidad motriz gruesa.

Respecto al objetivo específico 4. Comparar el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post prueba después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

Tabla 7

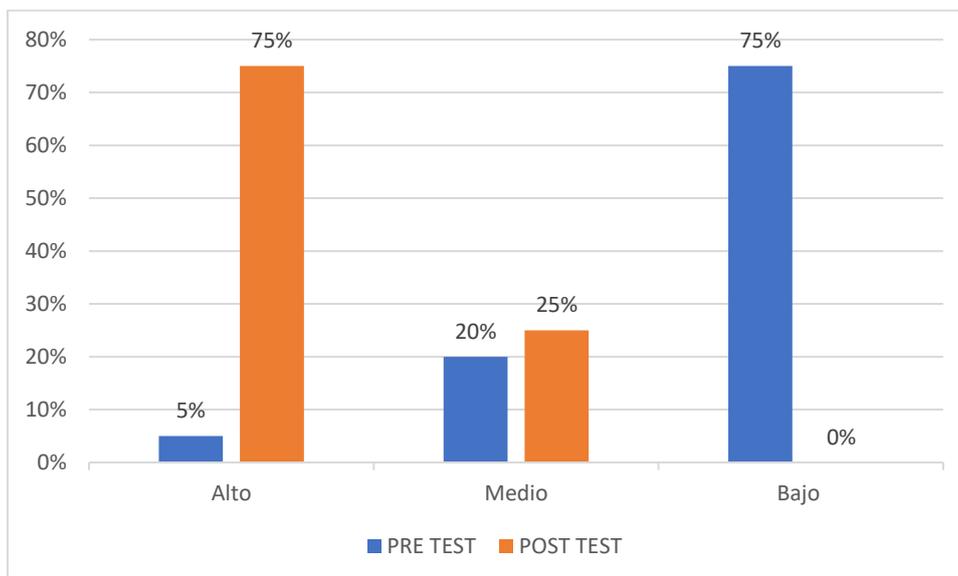
Nivel de la motricidad gruesa en el pre y post test en los niños de 5 años

Nivel de logro	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Alto	1	5%	15	75%
Medio	4	20%	5	25%
Bajo	15	75%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%

Fuente. Guía de observación aplicado a los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

Figura 4

Nivel de la motricidad gruesa en el pre y post test



Fuente. Tabla 6

En la tabla 7, figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024 de los cuales se observa que el 75% se encuentra en el nivel bajo y el 5% en el nivel alto en el pre test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 75% se encuentra en el nivel alto y el 5% en el nivel medio. Lo que muestra que, la aplicación de los juegos tradicionales fue muy efectivo, por lo que los niños han superados sus limitaciones iniciales en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños de 5 años.

Contraste de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis alterna y nula para contrastar los resultados antes (Pre Test) y después (Post Test) de La aplicación de juegos tradicionales como estrategia desarrollara significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

A continuación, se presentan la contratación de hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión.

A. Hipótesis:

H_1 : La aplicación de juegos tradicionales como estrategia desarrollara significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

H_0 : La aplicación de juegos tradicionales como estrategia no desarrollara significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Planteamos la hipótesis

H_0 : los datos tienen una distribución normal

H_a : los datos no tienen una distribución normal

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,347	15	,000	,533	15	,000
Pos Test	,278	15	,003	,831	15	,009

a. Corrección de significación de Lilliefors

Criterios para la toma de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y acepto la H_1

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_1 y acepto la H_0

Decisión y conclusión

Como $p < 0,05$ entonces rechazamos la H_0 y acepto la H_1 es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica, denominada prueba de Wilcoxon.

C. Estadístico de prueba

Tabla 8 Prueba de Rango de Wilcoxon

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. Pos Test < Pre Test

b. Pos Test > Pre Test

c. Pos Test = Pre Test

Fuente: Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

Pos Test - Pre Test	
Test	
Z	-3,417 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba de hipótesis

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se acepta la hipótesis que aplicación de juegos tradicionales como estrategia desarrolla significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.

V. DISCUSION

Respecto al objetivo específico 1: en esta tesis se identificó mediante un pre test el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024, A partir de los resultados encontrados, según el objetivo podemos señalar el resultado más relevante a nivel de la variable motricidad gruesa, se logró demostrar durante el pre test que el gran porcentaje de niños se encuentran en un nivel bajo, lo que nos da lugar a concluir que los niños tienen dificultades al desarrollar su motricidad gruesa, como mantener su equilibrio, saltar, correr sin tropezar, juegos de habilidad, entre otras habilidades observadas.

Estos resultados guardan relación con el trabajo realizado por Cordova (2021) en su investigación titulada “juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020 se obtuvo un 71,4% en un nivel de inicio, el ritmo estaba en un 78,6% en un nivel de inicio y el equilibrio en un 78,6% también en un nivel de inicio en el pre test.

según Luque (2018), “el desarrollo motor grueso lo vemos en nuestra capacidad para realizar movimientos con todo el cuerpo” (p.16), por lo tanto, la motricidad gruesa esta relaciona en todas las acciones corporales en relación al conjunto de grupos musculares que abarca todas las acciones que involucran a los principales grupos de músculos de todo el cuerpo del infante.

Por ello la motricidad gruesa incluye todos los movimientos de los músculos de los brazos, piernas, abdomen, espalda y cabeza, lo que permite de esta manera gatear, voltearse, andar, incorporarse, levantarse la cabeza y mantener el equilibrio.

Respecto al objetivo específico 2: en esta tesis se ejecutó los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024, después de la aplicación de los juegos tradicionales se observó para finalizar se encuentra el 80% de los niños en el nivel alto al finalizar la sesión se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades que parten de su motricidad gruesa.

Existe similitud en los datos con el estudio de Salazar (2019), quien desarrolló un estudio sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Los datos

evidencian que al principio de la estrategia el 78% estaba en el nivel inicio; mientras que, en la última sesión de la estrategia, el 89% se ubica en el nivel logro alcanzado y el otro 11% estaba en el nivel logro destacado, con lo que se demuestra que si hubo mejora con la aplicación de la estrategia.

Esto nos permite concluir que el uso de sesiones como estrategia pueden mejorar significativamente la motricidad gruesa en los infantes, como mostró nuestra investigación en la primera y última sesión existe una diferencia significativa. Los resultados de Salazar fueron igualmente confirmados se observa una mejora significativa después de la primera prueba los estudiantes han demostrado interés y estabilidad en el desarrollo de la motricidad gruesas usando aplicaciones de juegos tradicionales.

Según el sustento teórico para Gómez (2003) los juegos tradicionales, desde el enfoque formativo contribuyen a que las personas desarrollen ciertas capacidades, las cuales son: brindar la base para que los niños incorporen y acepten reglas comunes cooperadas, beneficiar la aceptación de disciplina a nivel social, proporciona canales para la integración de la persona en la sociedad, promover la comunicación y el aprendizaje del lenguaje. De acuerdo a Estela (2018) menciona que la motricidad gruesa son movimientos que se realizan por la capacidad del cuerpo para reconocer su lateralidad, mantener el equilibrio y la coordinación. Se refiere a la sincronización de grandes grupos de músculos todo está relacionado con el crecimiento del cuerpo y la motricidad de manos, brazos, piernas y pies.

Respecto al objetivo específico 3: en esta tesis se evaluó el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de una post test en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024, después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 75% se encuentra en el nivel alto los datos permiten concluir que la motricidad gruesa de los niños mejoró notablemente, ya que podían realizar ejercicios de equilibrio, dominio corporal, entre otros. Por ende, se concluye que al final de la investigación los niños mejoraron su motricidad gruesa.

Estos resultados son similares al de Araujo (2021), quien realizó un estudio sobre los juegos tradicionales para desarrollar la capacidad psicomotriz en los niños de 5 años. En esta investigación, los resultados muestran que un 80% de los niños se ubican en el

nivel de logro esperado y un 20% en el nivel inicio , lo que demuestra que están desarrollando su motricidad gruesa de gran manera.

Este estudio es similar lo que se encontró en la presente investigación, ya que en ambos se puede evidenciar la efectividad de las técnicas y estrategias basadas en los juegos tradicionales garantizando una mejora en la motricidad gruesa.

Dichos resultados nos hacen pensar en la afirmación de. Díaz y Moreno (2017) quienes respaldan que los juegos y la motricidad gruesa proveen el avance eficientemente en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en los infantes con el fin de obtener una adecuada igualdad integral, equilibrio, manipulación, locomoción, lateralidad y dominio corporal.

Así mismo la motricidad gruesa está vinculada, principalmente, con aquellos desplazamientos que de modo coordinada ejecuta el infante con reducido y considerables agrupaciones musculares, en particular, son efectivamente considerables ya que facilitan exteriorizar el talento conseguido en las otras áreas y establecen el soporte elemental para la evolución del área cognoscitivo y del lenguaje.

Respecto al objetivo específico 4: en esta tesis se comparó el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post prueba después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024 de los cuales se observa que el 75% se encuentra en el nivel bajo y en el pre test después de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 75% se encuentra en el nivel alto, lo que muestra que, la aplicación de los juegos tradicionales fueron muy efectivos, por lo que los niños han superados sus limitaciones iniciales en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños de 5 años.

Estos resultados son contrastados con López y Tuesta (2019), en su tesis, denominada “Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de tres años, I.E.I. N° 334”, Concluyo que los resultados muestran en el pre-test que, en la dimensión de coordinación, el 65% está en el nivel normal, en la dimensión motora y del lenguaje, alcanzan el 70 y el 60%, respectivamente en ese mismo nivel; en el post-test, se observa que el 95% alcanza el nivel normal, en las tres dimensiones estudiadas; queda demostrado la efectividad de los juegos infantiles para mejorar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas.

En este estudio ambas investigaciones guardan relación por las estrategias utilizadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Además, esto se fundamenta en lo mencionado por De la Cruz (2014) la motricidad gruesa sostiene que el ser humano necesita desenvolverse en su medio e interactuar con él, es por ello que desde la primera infancia se deben realizar estímulos adecuados para garantizar su desarrollo óptimo como individuo; uno de los ámbitos más importantes desde el nacimiento es el estímulo del movimiento y la coordinación gruesa, para que, de este modo, se pueda dar inicio su formación como ser integral, buscando identificar debilidades y limitaciones físicas que se puedan causar dificultades y convertirse en un problema, o limitante de actividades, o simplemente en el desempeño en la vida cotidiana del individuo como lo menciona Quincho (2019) que los juegos tradicionales son una forma de expresión del ser humano, un grupo de sujetos se relacionan entre sí e intervienen entre sí durante un tiempo para divertirse. Esto se aprende mediante la observación y la imitación, y así se transmite de generación en generación.

Por ello podemos afirmar que es de gran importancia que los profesores busquen y apliquen diferentes estrategias didácticas en el aula como los juegos tradicionales para obtener aprendizajes significativos en los niños, ya que en esta investigación se observó que los estudiantes lograron desarrollar las dimensiones como lateralidad, equilibrio y coordinación desarrollando así su motricidad gruesa, siendo esta de gran importancia para el desarrollo motor del niño.

Objetivo general: Determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024 A partir de los resultados encontrados, según el objetivo general planteado, decimos que en el pre test el porcentaje de 75% estuvieron en nivel bajo es decir que en el post test los juegos tradicionales si mejoran el nivel de motricidad gruesa en los niños demostrando un 75% de niños en el nivel alto, esto fue confirmado con la comprobación de hipótesis con la prueba T student, donde se obtuvo un valor de $p= 0.001$ menor a 0.05 , siendo menor al rango de criterio, razón se aceptó la hipótesis alterna, lo que nos da lugar a concluir que aplicación de juegos tradicionales como estrategia desarrolla significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años existiendo una diferencia significativa en el antes y después, permitiendo que los niños puedan ejercer movimientos gruesos de su cuerpo en cuanto a las dimensiones, lateralidad, velocidad, agilidad, coordinación y habilidad.

Estos resultados guardan relación con el trabajo realizado por Santisteban (2021) en su tesis titulada: “juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 aa.hh. Villa el Salvador San Martín 2021”, en donde muestra los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,687$, $r = 0,621$, entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa. Por ende, concluyó que según los resultados obtenidos existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Cómo se puede observar en los resultados obtenidos ambos estudios indican relación positiva alta, por lo que cabe mencionar que los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa, lo que permite explorar las partes de su desarrollo motor grueso del infante y así puedan ser tomadas como referencia por los docentes del aula en su trabajo pedagógico con los niños y niñas.

Todo esto se sustenta Para Córdova (2018) los juegos tradicionales son aquellos que permanecen por considerable tiempo y en numerosas zonas y se transmiten por tradición verbal, de generación en generación, con alguna adaptación propia de los tiempos y de la región. Se transforman de forma permanente, añadiendo siempre creaciones anónimas. Risueño (2007) indican que la motricidad gruesa hace referencia aquellas actividades que requieren un movimiento de grupos de los músculos grandes y quién general implican desplazamientos, así como caminar, correr, patear la pelota” (p.47).

Es de mucha importancia que los niños desarrollen su motricidad gruesa en su desarrollo y desenvolverse con su entorno, el trabajo realizado se aplica los juegos tradicionales, ambas centradas en desarrollar la motricidad gruesa, asimismo, forma un papel muy importante en el perfeccionamiento del niño favoreciendo en el desarrollo de sus habilidades motrices, permitiendo resolver cada extremidad corporal como son: brazos, piernas y cabeza.

VI. CONCLUSIONES

En esta tesis se determinó que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024, en cuanto a los resultados de la hipótesis se pudieron contrastar mediante la comprobación la prueba T student, muestra que existen diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar juegos tradicionales, por la cual se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales como estrategia mejora al desarrollo del nivel de la motricidad gruesa de sus habilidades y a fortalecer sus capacidades cognitivas, a su vez contribuye a elevar su autoestima personal, su postura corporal, conducta e integración social.

Con respecto al objetivo específico 1, en esta tesis se identificó mediante un pre test el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024, observando en los resultados que el 75% de los estudiantes se encontraron en un nivel bajo, presentando deficiencia al desarrollar su motricidad gruesa. Por lo que se puede decir que fue muy preocupante el alto porcentaje de los niños en el nivel bajo lo cual nos llevó a plantear como estrategia los juegos tradicionales para mejorar el nivel de la motricidad gruesa y así poder superar las dificultades observadas en los niños como, correr, saltar, mantener su equilibrio, entre otras habilidades de su cuerpo.

Con respecto al objetivo específico 2, en esta tesis se ejecutó los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024, se realizaron 15 clases, en las que se utilizaron diferentes juegos tradicionales como: tumba lata, rayuela, saltar las vallas y otros juegos relacionados con la motricidad gruesa. Lo más relevante fue que se optimizó el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, en la primera sesión se evidenció un 67%, y en la última sesión un 80%, en un nivel alto, esto demuestra la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, en el proceso de aprendizaje el niño logró el desarrollo de su control del cuerpo, equilibrio y lateralidad.

Con respecto al objetivo específico 3, en esta tesis se evaluó el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de una post prueba en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San

Martín, 2024 observándose que el 75% de niños alcanzó el nivel alto, lo más relevante en la evaluación fue que el nivel de motricidad gruesa en los niños mejoró significativamente. Por lo tanto, podemos afirmar que la estrategia propuesta de los juegos tradicionales influye en el desarrollo de la motricidad gruesa, potenciando su creatividad, aumentando el control en su esquema corporal al desarrollar habilidades, de ubicación, lateralidad, entre otras habilidades, en los niños de 5 años.

Con respecto al objetivo específico 4, en esta tesis se comparó el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post test después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024, lo más relevante es que al analizar los datos comparando los resultados del pre-test y post-test, se encontró que hubo diferencias significativas en la motricidad gruesa de los niños, los resultados del pre-test, mostraron un 75%, en nivel bajo mientras que en el post-test fueron superiores el 75%, en un nivel alto. Los resultados indican que las estrategias implementadas a través de los juegos tradicionales son positivas y apropiadas para el desarrollo motor grueso en los niños donde podemos ver la amplia mejoría que se obtuvo sabiendo que la motricidad gruesa es de suma importancia en los niños, sobre todo en la primera infancia.

VII. RECOMENDACIONES

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Realizar investigaciones referidas a las variables de estudio los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa, promover actividades que favorezcan e implementen el juego para mejorar las habilidades de los niños y niñas que son importantes en su aprendizaje significativo.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Proponemos al director de la Institución Educativa y docentes que, ante los hallazgos encontrados, se implementen talleres mediante los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa y así ejerzan diversas actividades como: correr, saltar, mantener su equilibrio entre otras habilidades.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Promover programas de capacitación en los docentes y estudiantes de las carreras de educación para que continúe realizando investigaciones estudios basados en la importancia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Referencias bibliográficas

- Alfaro. (2017). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica*.
- Apaza. (2020). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca, Puno*. Puno: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote., Perú.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19826/DESARROLLO_dimension_apaza_quispe_melania_angela.pdf?sequence=1&isallowed=y
- Bernal. (2021). *Propuesta de actividades lúdicas en las dificultades de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años*. Psicomotricidad Educacion Inicial. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3249>
- Cabeza. (2019). *La relación de los juegos populares y la motricidad gruesa en los estudiantes de primero BGU de la unidad educativa Cayambe*. Universidad Central del Ecuador., Quito.
- Carrillo. (2016). *Importancia de los juegos folklóricos infantiles en la enseñanza preescolar. Doctoral dissertation, Tesis de grado*. Universidad de los andes.
- Fernandez. (2010). *El libro de la estimulación. Argentina: Albatros Saci, 40*.
<https://n9.cl/b5st5>
- Garcia. (2015). *Planeación juegos tradicionales*.
<https://www.efdeportes.com/efd146/juegos-populares-y-tradicionales-unidad-didactica.htm>
- Garcia. (2017). *Los Juegos Tradicionales para Mejorar la Motricidad Gruesa*. Universidad del valle, España.
- Gonzales. (2021). *Los Juegos Tradicionales para Mejorar la Motricidad Gruesa en los Niños de 5 años en la I.E.I. N°011 Trujillo. tesis de licenciatura*. Universidad Privada Antenor Orrego.
- MINEDU. (2018). *Programa Curricular de Nivel Inicial*. Ministerio de Educación, Lima.
- Peña, D. L. (2019). *Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa inicial San Alfonso, Huanta. Ayacucho*.

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11571/EL_JUE

Pere. (2019). . *Los juegos al aire libre para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa integrada N° 0729129 José Antonio Encinas Franco, Marañon, Huánuco*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20384/juegos_a_l_aire_libre_motricidad_gruesa_perez_vasquez_maria_evel.pdf?sequence=1&isallowed=y

Perez. (2019). *Los juegos al aire libre para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa integrada N° 0729129 José Antonio*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote., Trujillo.

Remuzgo, L. M. (2013). Programa “moviéndonos” y la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la ie n° 372 san antonio, huancayo. *tesis para optar el título profesional de licenciada en educacion* . Universidad del Centro del Perú, HUANCAYO. file:///C:/Users/Segura/Documents/Mondargo%20REmuzgo.pdf

Saco. (2015). *Los juegos populares y tradicionales*. España: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología.

Saldaña. (2020). *Los juegos al aire libre para el desarrollo de la motricidad gruesa*. Universidad católica Los Ángeles de Chimbote. en los niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21456/MOTR>

Santisteban. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA. HH*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote., Villa El Salvador, San Martín.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/25404/juegos_tradicionales_santisteban_dominguez_eleuide.pdf?sequence=1&isallowed=y

Santisteban. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA. HH*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Villa El Salvador, San Martín.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/25404/juegos_tradicionales_santisteban_dominguez_eleuide.pdf?sequence=1&isallowed=y

- Sarlé. (2006). *La mediación del maestro. Enseñar El Juego y Jugar La Enseñanza*, 131166. Retrieved from. <http://terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55La-mediacion-y-el-maestro.pdf>
- Taipe. (2013). *El Juego Infantil Como Proceso De Socialización En Niños Y Niñas De 4 A 5 Años Del Centro Educativo Episcopal "Catedral De El Señor"*. Propuesta De Una Guía De Actividades Lúdicas Para Maestras De Nivel Inicial., Quito Ecuador.
- Vaca. (2018). Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños del Centro Infantil Guagua Tuctiuco ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo febrero-junio 2018. *Tesis Licenciatura*. Instituto Tecnológico Superior Japón. Quito, Superior Japón. Quito.
- Vilema. (2020). Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora". *Tesis Licenciatura*. Universidad Central del Ecuador., Quito en el periodo 2018- 2019.

Anexos

Anexo 01 Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar que la aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024</p>	<p>H₁:La aplicación de juegos tradicionales como estrategia desarrollara significativamente el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.</p>	<p>Variable 1: Juegos tradicionales Dimensiones Juegos de movimiento Juegos de coordinación Juegos de fuerza</p> <p>Variable 2: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 20</p> <p>Muestra: 20</p>
<p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024? ¿Cómo la aplicación de los juegos tradicionales permite mejorar en la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024? ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos tradicionales a</p>	<p>Objetivos específicos -Identificar mediante un Pre test prueba el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024 -Ejecutar los juegos tradicionales como estrategia a través de sesiones de aprendizaje para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024</p>	<p>H₀:La aplicación de juegos tradicionales como estrategia no desarrollara significativamente el nivel de la motricidad</p>	<p>Dimensiones Esquema corporal Control del cuerpo Lateralidad</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación</p>

<p>través de un post test en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024?</p>	<p>-Evaluar el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos tradicionales a través de una post prueba en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024</p> <p>Comparar el nivel de la motricidad gruesa mediante el pre y post prueba después de la aplicación de los juegos tradicionales en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024</p>	<p>gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N°110 Tananta - San Martín, 2024.</p>		
---	---	--	--	--

Anexo 02 Instrumento de recolección de datos

Guía de observación

Motricidad Gruesa

Opciones de valoración:

Alto-3	Medio-2	Bajo-1
--------	---------	--------

N.º	ITEMS	VALORACIÓN		
		A	M	B
Esquema corporal				
1	Mantiene equilibrio sorteando obstáculos.			
2	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.			
3	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas			
4	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros			
Control del cuerpo				
5	Camina coordinadamente al subir escaleras.			
6	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.			
7	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.			
8	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta			
Lateralidad				
9	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.			
10	Identifica su lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo.			
11	Describe objetos con relación a si mismo usando la expresión derecha izquierda			
12	Reconocer el lado derecho -izquierdo de su compañero.			
PUNTAJE ACUMULADO				

Formato para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

..... DOMITILA NEIRA CONTRERAS

N° DNI / CE: 45229706..... Edad:43

Teléfono / celular: ...935823496..... Email: : sonia_neira82@hotmail.com

Título profesional: Lic. en Educación Inicial

Grado académico: Maestría _____ Doctorado: _____

Especialidad: Lic. en Educación Inicial

.....

Institución que labora: SAN MARTIN

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años,En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024.

Autor(es):

ZEGARRA FLORES, CHARITO

Programa académico: 2024-1



Firma



Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Magister DOMITILA NEIRA CONTRERAS

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: ZEGARRA FLORES, CHARITO estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años. En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

Firma

DNI:46688243
de Estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto

FICHA DE VALIDACION

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 110, TANANTA-SAN MARTÍN, 2024.

	Variable : Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Esquema corporal							
1.	Mantiene equilibrio sorteando obstáculos.	X		X		X		
2.	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	X		X		X		
3.	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	X		X		X		
4.	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros	X		X		X		
	Control del cuerpo							
5.	Camina coordinadamente al subir escaleras.	X		X		X		
6.	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.	X		X		X		
7.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.	X		X		X		
8.	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	X		X		X		
	Lateralidad							
9.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.	X		X		X		
10.	Identifica su lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo.	X		X		X		

para validación de instrumentos de recolección de información

Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

..... MARIANA HERRERA LEON KETTY

N° DNI / CE: 43493175..... Edad:38

Teléfono / celular: ...923846377..... Email: : mitsuy_15_7@hotmail.com

Título profesional: Lic. en Educación Inicial

Grado académico: Maestría _____ Doctorado: _____

Especialidad: Lic. en Educación Inicial

.....
Institución que labora: SAN MARTIN

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años,En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024.

Autor(es):

ZEGARRA FLORES, CHARITO

Programa académico: 2024-1



Firma



Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Magister HERRERA LEON KETTY

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: ZEGARRA FLORES, CHARITO estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años, En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma

DNI:46688243
de Estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto

FICHA DE VALIDACION

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 110, TANANTA-SAN MARTÍN, 2024.

	Variable : Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Esquema corporal							
13.	Mantiene equilibrio sorteando obstáculos.	X		X		X		
14.	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	X		X		X		
15.	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	X		X		X		
16.	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros	X		X		X		
	Control del cuerpo							
17.	Camina coordinadamente al subir escaleras.	X		X		X		
18.	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.	X		X		X		
19.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.	X		X		X		
20.	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	X		X		X		
	Lateralidad							
21.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.	X		X		X		
22.	Identifica su lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo.	X		X		X		

23.	Describe objetos con relación a si mismo usando la expresión derecha izquierda	X		X		X		
24.	Reconocer el lado derecho -izquierdo de su compañero.	X		X		X		

Recomendaciones:

.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Magister HERRERA LEON KETTY DNI: 43493175



Firma y sello del experto



para validación de instrumentos de recolección de información
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

..... NANCY LUCIANA REYES

N° DNI / CE:
441476774.....

Edad:38

Teléfono / celular: ...923843459.....Email: : : Nancy-reyes15@hotmail.com

Título profesional: Lic. en Educación Inicial

Grado académico: Maestría_____

Doctorado:_____

Especialidad: Lic. en Educación Inicial

.....

Institución que labora: SAN MARTIN

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años,En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024.

Autor(es):

ZEGARRA FLORES, CHARITO

Programa académico: 2024-1



Firma



Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Magister NANCY LUSMILA REYES

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: ZEGARRA FLORES, CHARITO estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años, En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

Firma

DNI:46688243
de Estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto

FICHA DE VALIDACION

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°110, TANANTA-SAN MARTÍN, 2024.

	Variable : Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Esquema corporal							
25.	Mantiene equilibrio sorteando obstáculos.	X		X		X		
26.	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	X		X		X		
27.	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	X		X		X		
28.	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros	X		X		X		
	Control del cuerpo							
29.	Camina coordinadamente al subir escaleras.	X		X		X		
30.	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.	X		X		X		
31.	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.	X		X		X		
32.	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	X		X		X		

	Lateralidad						
33.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.	X		X		X	
34.	Identifica su lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo.	X		X		X	
35.	Describe objetos con relación a si mismo usando la expresión derecha izquierda	X		X		X	
36.	Reconocer el lado derecho -izquierdo de su compañero.	X		X		X	

Recomendaciones:

.....

Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Magister NANCY LUSMILA REYES DNI: :41476774



Opinión de experto:





 Nancy Lusmila Reyes Contreras

 Directora I.E N° 110

CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA														
	Dimensión: Esquema corporal				Dimensión :Control del cuerpo				Dimensión: Lateralidad				SUMA	
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12		
Estudiante 1	3	2	3	1	3	3	2	1	3	1	3	3	28	
Estudiante 2	1	1	3	1	3	2	1	3	3	3	3	3	27	
Estudiante 3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	32	
Estudiante 4	3	2	1	2	1	1	1	2	2	2	3	1	21	
Estudiante 5	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	27	
Estudiante 6	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	34	
Estudiante 7	3	2	2	3	2	2	2	3	1	1	1	1	23	
Estudiante 8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	25	
Estudiante 9	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	26	
Estudiante 10	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	31	
vARIANZA	0.44	0.2	0.36	0.56	0.41	0.41	0.4	0.41	0.45	0.49	0.41	0.56		
SIMBOLO SUMATORIO														
a (Alfa) =					0.71087928									
K (Numero de Items) =					12									
Vi (Varianza de cada ítem) =					5.1									
Vt (Varianza Total) =					14.64									

La formula es esta
 $(\text{numero de items} / (\text{numero de items} - 1)) * (1 - \text{varianza de items} / \text{varianza total})$

Anexo 04 Formato de Consentimiento informado u otros

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Título del estudio: Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años, En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024.

Investigador (a): ZEGARRA FLORES, CHARITO

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

Juegos Tradicionales Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Estudiantes De 5 Años, En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024. un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo nos dará a conocer sobre Determinar si los juegos tradicionales desarrolla de la motricidad gruesa En Estudiantes De 5 Años, En La Institución Educativa Inicial N°110, Tananta-San Martín, 2024. Cuales se manifiestan mediante los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. En todo momento el participante será respetada en su total integridad
2. Se realizará una clase, donde se aplicara las sesiones de aprendizaje
3. Se procederá a evaluar a los alumnos con la finalidad de medir el nivel de aprendizaje
4. Se procederá a reforzar o realizar la retroalimentación

Beneficios:

La aplicación del proyecto de investigación ayudará a conocer sobre los juegos tradicionales desarrolla de la motricidad gruesa en los niños de 5 años, en el contexto del aula, la idea es fortalecer y mejorar los aprendizajes de los estudiantes. En lo práctico la investigación ayudará a ubicar a los niños, el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que será de gran ayuda a las docentes de aula para un futuro trabajo.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Fecha y Ho

