UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

"Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq"

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

TESIS

JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 674 PERCCAPAMPA-LIRCAY, 2023

Para optar el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Presentado por:

MARIA DEL PILAR RUA JANAMPA

Asesor:

Mg. VILMA INGA CHOQUE

Lircay-Angaraes-Huancavelica-Perú

2023

JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 674 PERCCAPAMPA-LIRCAY, 2023

Autor

MARIA DEL PILAR RUA JANAMPA

Presentado para optar título profesional de Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Asesor

Mg. VILMA INGA CHOQUE

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

Lircay

2023

JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 674 PERCCAPAMPA-LIRCAY, 2023

Juegos Tradicionales y Psicomotricidad Gruesa en los Niños de 4 Años de la I.E.I N° 674 Perccapampa-Lircay, 2023

Maria Del Pilar Rua Janampa

Universidad para el Desarrollo Andino

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Escuela Profesional de Educación Inicial y Bilingüe

Lircay - Angaraes - Huancavelica - Perú

Nota del autor

Maria del Pilar Rua Janampa, con DNI N° 75423054, Mg. Vilma Inga Choque con DNI N° 70299098, con código https://orcid.org/0000-0002-3724-3650, Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, Universidad para el Desarrollo Andino, Av. Ricardo Fernández N° 103,

E-mail: ruajanampamariadelpilar@gmail.com

Universidad para el Desarrollo Andino

N° 024-2023-CA-GT/UDEA

La que suscribe, Jefa de la Oficina de Grados y Títulos de la Universidad para el Desarrollo Andino – UDEA, expide la presente

CONSTANCIA

A, **MARIA DEL PILAR RUA JANAMPA** ha levantado las observaciones encontradas en el proceso de REVISIÓN ANTIPLAGIO, ejecutado con el Software de Anti plagio, en consecuencia, se deja constancia de que la tesis titulado, **JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 674 PERCCAPAMPA-LIRCAY, 2023**, presenta el 10% de textos plagiados, la cual es el porcentaje requerido para obtener dicha constancia.

Se otorga la presente, a petición escrita de la interesada, para los fines que estime por conveniente.

Lircay, 30 de noviembre de 2023

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
UDEA
GRADOS Y TITULOS
UDEA

ROCIO LUCILA CHILLCCE BUENDIA
Jefa de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DEL ASESOR

En condición de asesora de la tesis titulada: “Juegos Tradicionales y Psicomotricidad Gruesa en los Niños de 4 Años de la I.E.I N° 674 Perccapampa-Lircay, 2023”, presentado por Maria del Pilar Rua Janampa, para optar título profesional como Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, una vez revisado el contenido doy por fe dicho trabajo y reúne los requisitos, méritos suficientes para ser sometido a presentación y evaluación por parte del jurado examinador que se designe. La elaboración de tesis esta culminada en su plenitud, en tal sentido, declaro APROBADO.

Mg. Vilma Inga Choque

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

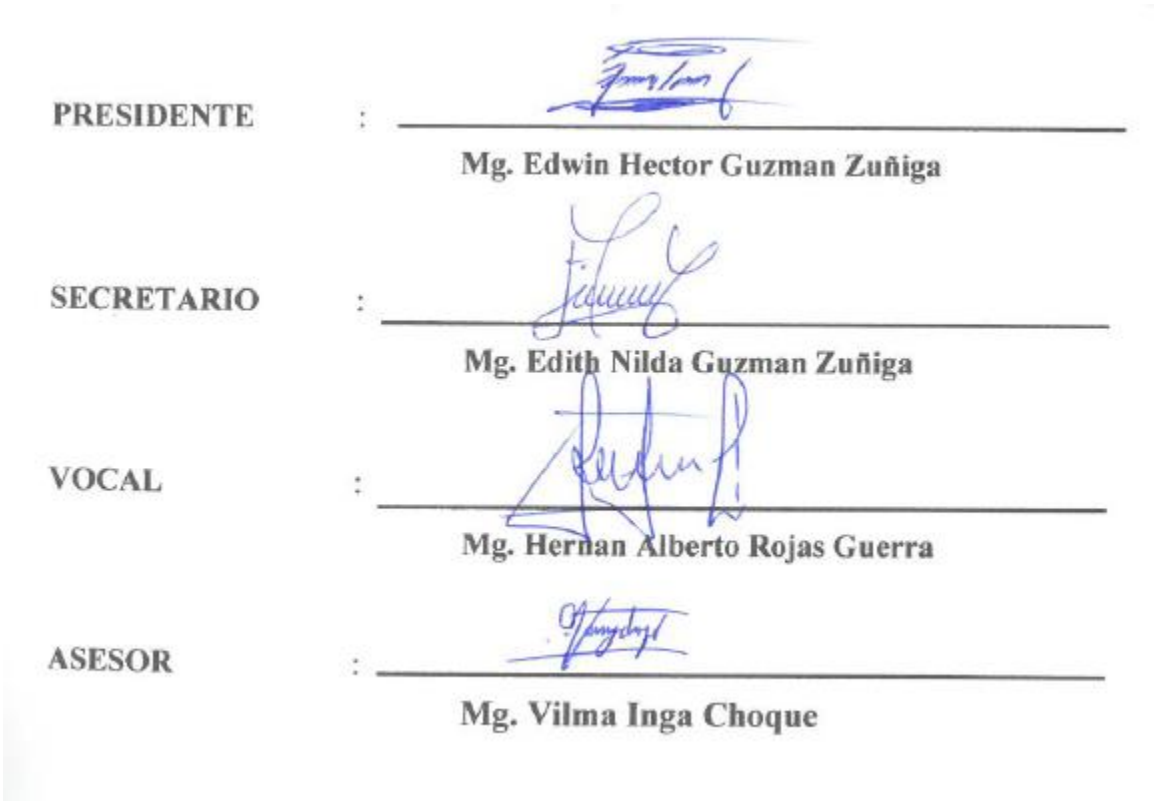
TESIS

JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 674 PERCCAPAMPA-LIRCAY, 2023

PRESENTA A LA DIRECCIÓN DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE COMO REQUISITO PARCIAL PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE

APROBADO POR:



DEDICATORIA

A Dios por su infinito amor, misericordia y por brindarme sabiduría, a mis padres por haberme guiado y darme su apoyo incondicional en mi formación profesional e inculcarme estudio, trabajo, perseverancia y responsabilidad. A mis hermanos(a) por estar siempre a mi lado apoyándome día a día con sus consejos, presencia y cariño, a pesar de las dificultades seguimos unidos

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Para el Desarrollo andino por ser una gran institución, también a todos los maestros y administrativo de la Universidad, quienes me inculcaron con sus conocimiento y experiencia en mi formación profesional.

A la Directora de la I.E.I N° 674 de Perccapampa por permitirme realizar el presente trabajo de investigación, al brindarme todas las facilidades.

ÍNDICE

DEDICATORIA vii

AGRADECIMIENTO viii

ÍNDICE ix

ÍNDICE DE TABLAS xiv

ÍNDICE DE FIGURAS xvi

RESUMEN xviii

ABSTRACT xix

CHINTI xx

CAPÍTULO I 1

INTRODUCCIÓN 1

1.1. Situación del problema 2

1.2. Formulación del problema 3

1.2.1. Problema general 3

1.2.2. Problemas específicos 3

1.3. Fundamentación teórica 4

1.4. Fundamentación práctica 4

1.5. Objetivos de la investigación 4

1.5.1. Objetivo general 4

1.5.2. Objetivos específicos 4

1.6. Hipótesis de la investigación 5

1.6.1. Hipótesis general 5

1.6.2. Hipótesis específicos 5

CAPÍTULO II 6

MARCO TEÓRICO 6

2.1. Marco teórico 6

2.1.1. Juegos tradicionales 6

2.1.1.1. Definición. 6

2.1.1.2 Valores educativos de los juegos tradicionales. 7

2.1.1.3 Importancia de los juegos tradicionales. 8

2.1.1.4 Juegos tradicionales como estrategia didáctica. 8

2.1.1.5 Características del juego tradicional. 9

2.1.1.6 Tipos de juegos tradicionales. 10

2.1.1.6.1. Juego las escondidas. 10

2.1.1.6.2. Juego de la rayuela o mundo. 10

2.1.1.6.3. Juego de la gallinita ciega. 10

2.1.1.6.4. Carrera con sacos. 11

2.1.1.6.5. El juego del gato y el ratón. 11

2.1.1.6.6. Juego de policía y ladrones. 11

2.1.1.6.7. Juego la carrera de tres piernas. 11

2.1.1.6.8. Juego el salta soga. 12

2.1.1.6.9. Juego de voleibol. 12

2.1.1.6.10. Juego del fulbito. 12

2.1.1.7 Objetivos de los juegos tradicionales. 13

2.1.1.8 Dimensiones de juegos tradicionales. 13

2.1.1.8.1. Carrera de sacos. 13

2.1.1.8.2. El gato y ratón. 13

2.1.1.8.3. El mundo. 14

2.1.1.8.4. San miguel. 14

2.1.2. Psicomotricidad gruesa 14

2.1.2.1. Definición de psicomotricidad gruesa. 14

2.1.2.2. Importancia de psicomotricidad gruesa. 14

2.1.2.3. Teorías de psicomotricidad gruesa. 15

2.1.2.3.1. Teoría psicogenética. 15

2.1.2.3.2. Teoría de orientación psicobiológica. 15

2.1.2.3.3. Teoría psicocinética. 15

2.1.2.4. Relación entre juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa. 16

2.1.2.5. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa. 16

2.1.2.5.1. Lateralidad. 16

2.1.2.5.2. Esquema corporal. 16

2.1.2.5.3. El control del cuerpo. 17

2.2. Antecedentes de la investigación 17

2.2.1. A nivel nacional 17

2.2.2. A nivel internacional 19

CAPÍTULO III 21

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 21

3.1. Tipo de la investigación 21

3.2. Matriz de consistencia 21

3.2.1. Matriz de consistencia 22

3.2.2. Operacionalización de variables 23
3.3. Nivel de investigación 24
3.4. Diseño de la investigación 24
3.5. Población y muestra 25
3.5.1. Descripción de la población 25
3.5.2. Selección de muestra 25
3.5.3. Muestreo 26
3.6. Recolección de datos 26
3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento 26
3.6.1.1. Aplicación de instrumentos de evaluación. 26
3.6.1.2. Tabulación y procesamiento. 27
CAPÍTULO IV 28
ANÁLISIS DE RESULTADOS 28
4.1. Análisis de resultados 28
4.1.1. Confiabilidad del instrumento 28
4.1.2. Análisis de datos estadísticos 31
4.1.2.1. En relación a la variable: Juegos tradicionales 31
4.1.2.2. En relación a la variable: Psicomotricidad gruesa 47
4.2. Discusiones 61
4.2.1. En relación a los objetivo general 61
4.2.2. En relación a los objetivos específicos 61
4.3. Contrastación de hipótesis 63
4.3.1. Planteamiento de las hipótesis 63

4.3.2. Determinación del nivel de significancia 63

4.3.3. Elección de la prueba estadística 63

4.3.4. Cálculo del valor tabular 63

CAPÍTULO V 66

CONCLUSIONES 66

CAPÍTULO VI 67

RECOMENDACIONES 67

Referencias 68

Anexo 72

Anexo A: Matriz de consistencia 73

Anexo B: Tabulación de datos estadísticos 74

Anexo C: Aplicación de sesiones 79

Anexo D: Evidencias fotográficas 85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Población de estudio* 25

Tabla 2 *Muestra de estudio* 26

Tabla 3 *Estadísticas de total de elemento de la variable juegos tradiciones* 28

Tabla 4 *Estadísticas de total de elemento de la variable psicomotricidad gruesa* 29

Tabla 5 *Estadísticas descriptivo de la variable juegos tradiciones* 30

Tabla 6 *Estadísticas descriptivo de la variable psicomotricidad gruesa* 30

Tabla 7 *Estadísticas elemento de resumen* 31

Tabla 8 *El niño su cuerpo ejercita al momento de saltar* 31

Tabla 9 *El niño forma su resistencia con los juegos de carrera de sacos* 32

Tabla 10 *El niño se familiariza las pausas asociadas de los movimientos con el juego* 33

Tabla 11 *El niño estimula el equilibro de su cuerpo* 34

Tabla 12 *El niño con el juego genera confianza con sus compañeros* 35

Tabla 13 *El niño se socializa jugando gato y ratón con sus compañeros* 36

Tabla 14 *El niño valora el trabajo en equipo de sus compañeros* 37

Tabla 15 *El niño desarrolla su nivel psicomotor con el juego* 38

Tabla 16 *El niño controla sus equilibrios de sus pies* 39

Tabla 17 *Permiten al niño descubrir el valor de colaboración* 40

Tabla 18 *El niño fortalece su identidad cultural* 41

Tabla 19 *El niño desarrolla físico corporal de su cuerpo* 42

Tabla 20 *El niño fortalece su seguridad personal mediante el juego* 43

Tabla 21 *El niño crea lazos de amistad con sus compañeros* 44

Tabla 22 *El niño adquiere más fuerza muscular y coordinación* 45

Tabla 23 *El niño desarrolla su creatividad e imaginación*..... 46

Tabla 24 *El niño corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos*..... 47

Tabla 25 *El niño efectúa desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos* 48

Tabla 26 *El niño efectúa desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos* 49

Tabla 27 *El niño reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos* 50

Tabla 28 *El niño reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos* 51

Tabla 29 *El niño efectúa movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante el juego* 52

Tabla 30 *El niño efectúa movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos* 53

Tabla 31 *El niño observa equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos* 54

Tabla 32 *El niño evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos* 55

Tabla 33 *El niño observa equilibrio con objetos puestos en su mano durante los juegos* 56

Tabla 34 *El niño lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos*. 57

Tabla 35 *El niño manifiesta exactitud cuando camina en una línea dibujada durante los juegos*..... 58

Tabla 36 *El niño muestra coordinación al subir una escalonada durante los juegos* 59

Tabla 37 *El niño fortalece sus músculos durante los juegos* 60

Tabla 38 *Prueba de normalidad* 64

Tabla 39 *Estadísticos de la prueba de T Student* 65

Tabla 40 *Prueba de T Student*..... 65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Juegos tradicionales* ---------- 7

Figura 2 *El niño su cuerpo ejercita al momento de saltar*----------31

Figura 3 *El niño forma su resistencia con los juegos de carrera de sacos* ----------32

Figura 4 *El niño se familiariza las pausas asociadas de los movimientos con el juego* ----------33

Figura 5 *El niño estimula el equilibro de su cuerpo*----------34

Figura 6 *El niño con el juego genera confianza con sus compañeros* ----------35

Figura 7 *El niño se socializa jugando gato y ratón con sus compañeros* ----------36

Figura 8 *El niño valora el trabajo en equipo de sus compañeros*----------37

Figura 9 *El niño desarrolla su nivel psicomotor con el juego* ----------38

Figura 10 *El niño controla sus equilibrios de sus pies*----------39

Figura 11 *Permiten al niño descubrir el valor de colaboración*----------40

Figura 12 *El niño fortalece su identidad cultural*----------41

Figura 13 *El niño desarrolla físico corporal de su cuerpo*----------42

Figura 14 *El niño fortalece su seguridad personal mediante el juego*----------43

Figura 15 *El niño crea lazos de amistad con sus compañeros*----------44

Figura 16 *El niño adquiere más fuerza muscular y coordinación* ----------45

Figura 17 *El niño desarrolla su creatividad e imaginación*----------46

Figura 18 *El niño corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos*------47

Figura 19 *El niño efectúa desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos* --48

Figura 20 *El niño efectúa desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos*---49

Figura 21 *El niño reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos*----------50

Figura 22 *El niño reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos*----------51

Figura 23 *El niño efectúa movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante el juego* -----52

Figura 24 *El niño efectúa movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos* ----------53

Figura 25 *El niño observa equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos* --------54

Figura 26 *El niño evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos* ----------55

Figura 27 *El niño observa equilibrio con objetos puestos en su mano durante los juegos* -------56

Figura 28 *El niño lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos*--------57

Figura 29 *El niño manifiesta exactitud cuando camina en una línea dibujada durante los juegos*-------58

Figura 30 *El niño muestra coordinación al subir una escalonada durante los juegos* ----------59

Figura 31 *El niño fortalece sus músculos durante los juegos*----------60

Figura 32 *Pruebas de normalidad* ----------64

Figura 33 *Resumen de psicomotricidad gruesa*----------76

Figura 34 *Resumen de juegos tradiciones* ----------77

Figura 35 *Grafica de probabilidad de juegos tradicionales* ----------77

Figura 36 *Grafica de probabilidad de psicomotricidad gruesa* ----------78

RESUMEN

La presente tesis titulada: "*Juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023*"; tuvo como objetivo general de determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. El tipo de investigación es cuantitativo de nivel descriptivo y el diseño es correlacional, la población fue constituida por 37 niños de 3, 4 y 5 años de edad, el tipo de muestreo es no probabilístico y la muestra estaba conformado por 14 niños de 4 años de sección Chiwchikuna, la técnica que se utilizó para la recopilación de datos es observación y el instrumento fue lista de cotejo con 30 preguntas estructurados, con una escala de ordinal y medición dicotómico, para el procesamiento de datos de la investigación se utilizó el Excel y SPSS para tabular tablas y las estadísticos. Para medir el nivel de fiabilidad se utilizó el Kurd Richardson ya que se aplicó a respuestas dicotómicas y la prueba de T-Student se manejó para demostrar la validez de la hipótesis con un nivel de confianza de 95%, con ello se demostró la relación que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa. La aplicación de los juegos tradicionales tuvo una relación significativa con la psicomotricidad gruesa, debido que los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa mejoró de manera adecuada sus movimientos corporales de su cuerpo orientándose su derecha e izquierda y demostrando equilibrio de salto con un solo pie.

Palabras claves: gruesa, juegos, psicomotricidad, tradicionales.

ABSTRACT

This thesis titled: "*Traditional games and gross psychomotor skills in 4-year-old children of I.E.I No. 674 of Perccapampa-Lircay, 2023*"; The general objective was to determine the relationship that exists between traditional games and gross psychomotor skills in 4-year-old children of the I.E.I. No. 674 of Perccapampa-Lircay, 2023. The type of research is quantitative at a descriptive level and the design is correlational, the population was made up of 37 children of 3, 4 and 5 years of age, the type of sampling is non-probabilistic and The sample was made up of 14 4-year-old children from the Chiwchikuna section, the technique used for data collection was observation and the instrument was a checklist with 30 structured questions, with an ordinal scale and dichotomous measurement, for processing. For research data, Excel and SPSS were used to tabulate tables and statistics. To measure the level of reliability, the Kurd Richardson was used since it was applied to dichotomous responses and the T-Student test was used to demonstrate the validity of the hypothesis with a confidence level of 95%, thereby demonstrating the relationship that It exists between traditional games and gross psychomotor skills. The application of traditional games had a significant relationship with gross psychomotor skills, because the 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 674 of Perccapampa adequately improved their body movements by orienting themselves to the right and left and demonstrating balance. jumping with one foot.

Keywords: coarse, games, psychomotor skills, traditional.

CHINTI

Kay maskay llamkaypa patachayninmi “llalliq watapi pukllanakuna hinaspa hatun kuyuyninkuna tawa watayuq warmakunapi chay I.E.I. N° 674 Perccapampa - Lircay” nisqan yachay wasipi, hatun hawachiyninmi imaynam tupanku llalliq watapi pukllanakuna chay hatun kuyuyninkuna tawa watayuq warmakunapi chay I.E.I. N° 674 Perccapampa-Lircay nisqan yachay wasipi, 2023 watapi. Maskay qillqasqapa rakiyninmi yupana chay nivel descriptivo nisqan sutichayniyuq diseño nisqanñataqmi correlacional, kimsa chunka qanchisniyuq warmakunawanmi ruwasqa kachkan 3, 4 hinaspa 5 watayuqkuna, muestreo nisqanmi mana probabilístico hinaspa kachkan ruwasqa chunka tawayuq warmakunawan tawa watayuqkunawan “Chiwchikuna” nisqan rakiywan, yachaypa tupuy ruwayninmi llapa rimay tapukuykunapa huñuynin, chaypaqmi kamachikurqa kimsa chunka tapukuykunawan kaytam tupukurqa lista de cotejo nisqanwan, escala ordinal hinaspa medición dicotómica tupuy nisqankunawan, llapa kutichiykunata huñunaypaqmi kamachikurqani Excel hinaspa SPSS nisqan programakunata chayna tablas estadísticos nisqankunata ruwanapaq. Chiqapchayninta tupunapaqmi kamachikurqa Kurd Richardson nisqanta kamachikurqañam respuestas dicotómicas hinaspa prueba de T-Student nisqankunata chaymi lluqsimurqa isqun chunka pichqayuq allin chiqapchayniyuq kutichiynin, chaywanmi riqsichin allin tupayniyuq kasqanta kay iskay yachaykunamanta. Llalliq watapi pukllanakunaqa allinchanmi tawa watayuq uña warmakunapa hatun kuyuyninkunata, allintam warmakuna kuyuyninta qallaykun alliqninpi chaynallataq ichuqninpi, hinaspa hukllan chakinwan pawaptinpas allintam sayan chay I.E.I. N° 647 Perccapamapa, Lircay suyu chaynallataq Angaraes nisqan yachay wasipi.

Simi rimay kichana: raku, pukllanakuna, kuyuykuna, qipa ruwaykuna

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales han venido pasando de generación en generación teniendo un gran valor en el desarrollo de habilidades motoras, a través de estos juegos se puede trasmitir ciertas características, valores, forma de vida y tradiciones que hoy en día se deja de lado y que no sabemos valorar las tradiciones y que mucho de los maestros desaprovechan. Estos juegos tradicionales son de suma importancia para que los niños puedan desarrollar sus matricida gruesa, sus habilidades y destrezas en la edad que a ellos les corresponde para no tener problemas a futuro y que el niño no se sienta rechazado al no poder realizar una u otra actividad, además es importante que los maestros tomen capacitaciones actuales para que implanten en su plan de estudios los juegos que son de gran ayuda para motivar la clase.

La distribución de la estructura de tesis se divide en seis (06) capítulos que a continuación se detalla:

En el capítulo I, presenta planteamiento del situación problemática de la Institución, formulación del problema, fundamentación teórica y práctica, objetivos e hipótesis de la investigación. En el capítulo II, se describe el marco teórico sustentando las variables de la investigación, se redactan los antecedentes internacionales y nacionales de la investigación. En el capítulo III, se presenta la metodología de la investigación, tipo de la investigación, matriz de consistencia, operacionalización de variables, nivel y diseño de investigación, población y muestra, recolección de datos y aplicación de instrumentos de evaluación, tabulación y procesamiento de la investigación. En el capítulo IV, se demuestran los resultados del análisis, la prueba de hipótesis y la discusión de la investigación. En el capítulo V, se redactan las conclusiones de la investigación

realizado. En el capítulo VI, se redactan las recomendaciones, referencias bibliográficas, anexos que recabaron en la presente investigación.

1.1. Situación del problema

A nivel mundial, la educación juega un rol importante en la formación del ser humano y la cultura de su población; pero, existe un descuido que dificulta que esta llegue de una manera directa y profunda en todos los ámbitos que la sociedad espera, el desarrollo de la niñez se evoca a una direccionalidad para el normal crecimiento poblacional, en tal sentido los juegos tradicionales y la motricidad gruesa son parte trascendental en la educación inicial como parte del contexto donde evoluciona.

Los países de América del Sur se caracterizan por su cultura y tradición que se ha obteniendo al pasar de las generaciones, es por eso que los juegos tradicionales infantiles de persecución forman parte de su patrimonio, algunos son propios de los países y otros se los ha llegado adoptar como suyos.

Según Herrador (2013) a través de “estos juegos se puede trasmitir ciertas características, valores, forma de vida y tradiciones que hoy en día se deja de lado y que no sabemos valorar las tradiciones y que mucho de los maestros desaprovechan” (p. 25).

En nuestro país estamos atravesando la era de la tecnología, en la que los niños pasan la mayor parte del tiempo viendo la televisión, navegando por internet, jugando con el móvil, la Tablet, los videojuegos o utilizando algún accesorio tecnológico. Estos nuevos dispositivos captan su atención y los mantienen entretenidos todos los días. Como consecuencia a ello, el niño no juega y pierde la costumbre de jugar con los juegos tradicionales.

En los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa del Distrito de Lircay, Provincia de Angaraes; es necesario desarrollar la motricidad gruesa ya que los problemas se muestran de

una manera preocupante, que los niños no están desarrollando disciplina, armonía en la expresión motora, velocidad y las habilidades asociadas al movimiento, desplazamiento, exploración y conocimiento del mundo mediante la experimentación con los sentidos físicos, para ello se requiere tomar medidas para poder dar solución a este dificultad. Observando estas dificultades que tienen los niños de 4 años de la institución, en una reunión con la directora se planteó a desarrollar una investigación sobre aplicación de juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa, motivo por el cual se formula el planteamiento del problema por una necesidad, para perfeccionar las dificultades y oportunidades académicas de los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

a. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023?
b. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023?
c. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023?

1.3. Fundamentación teórica

Esta investigación se fundamenta teóricamente porque se profundizará exhaustivamente de correlacionar las bases teóricas principales de las variables de los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa, y contribuirá a otros investigadores o estudiantes del nivel inicial ya que en las actividades planteadas del estudio brinda situaciones significativas sobre psicomotricidad gruesa. Para Marsal (2014) es "importante estudiar los niveles de psicomotricidad gruesa puesto que es una técnica que, a través de ejercicios corporales, trata de potenciar, instaurar y/o reeducar la globalidad de la persona, aspectos motores, cognitivos y afectivos" (p. 25).

1.4. Fundamentación práctica

La fundamentación prácticas aportará la aplicación de los juegos tradicionales mediante la actividad lúdica, rescate de juegos tradicionales y dinámicas. La aplicación de juegos tradicionales debidamente direccionados y manejados adecuadamente constituirá en tal sentido una herramienta fundamental en el desarrollo psicomotriz grueso de los estudiantes de educación Inicial, fundamentalmente en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa. Con respecto a la importancia de estudiar los problemas de psicomotricidad gruesa, la motricidad como un instrumento de prevención en los aspectos de trastornos o dificultades en el desarrollo del niño.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

a. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

b. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.
c. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

1.6. Hipótesis de la investigación

1.6.1. Hipótesis general

Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

1.6.2. Hipótesis específicos

a. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.
b. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.
c. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco teórico

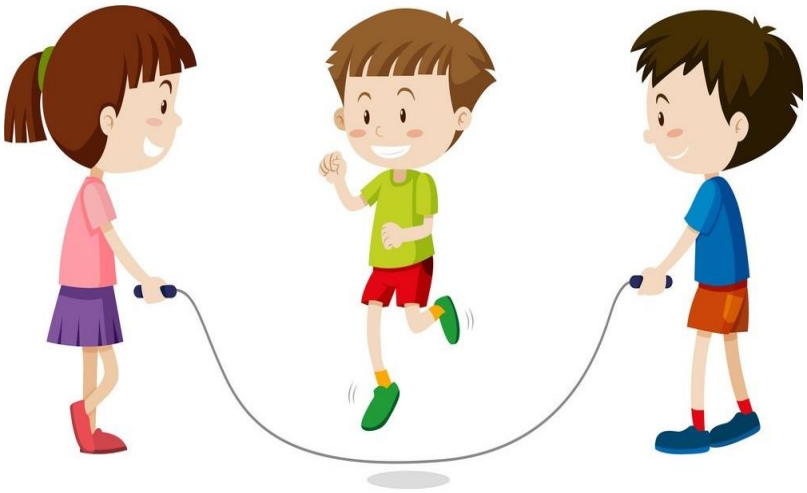
2.1.1. Juegos tradicionales

2.1.1.1. Definición. Según Herrador (2013) los juegos tradicionales son "actividades que desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, las cuales son trasmitidas de abuelos a padres y de padres a hijos, así sucesivamente teniendo algunos cambios, pero manteniendo su esencia" (p. 25). Los juegos tradicionales son perfectos actividades para el desarrollo de habilidades en los niños ya que forman parte en la vida de cada persona, estos juegos son aquellas actividades de carácter local y creativo que necesitan de las destrezas físicas y creativas. Así mismo son juegos que se puede realizar tanto fuera y dentro de un centro educativo, y que hemos aprendidos gracias a nuestros padres. Además son fáciles de ejecutar, así desarrollamos la cooperación, son recreativos y solo se requieren ciertos materiales, los cuales se puede obtener en cualquier lugar o simplemente edificar.

Según Navarro (2002) los "juegos tradicionales son importantes en el desarrollo de la motricidad gruesa, están presentes desde siempre, tienen una finalidad interactiva, el desarrollo motor y cognitivo; para así descubrir y allegarnos al mundo que nos rodea" (p. 34). Los juegos tradicionales son típicos de una región que se han ido practicando de generación a otra, y continúan subsistiendo hasta el día de hoy. Jugar a un juego tradicional es volver a darle vida y encontrarnos con nuestra cultura, estos juegos se siguen practicando como una diversión y es de aceptación social y también es necesario mencionar que mediante los jugos los niños desarrollan las habilidades motrices y la imaginación, y también revaloran las costumbres de la región.

Figura 1

Juegos tradicionales



Fuente: (Herrador, 2013)

2.1.1.2 Valores educativos de los juegos tradicionales. Según Fuentes (2014) los "juegos tradicionales en los niños satisfacen las necesidades del ejercicio y les permite el desarrollo de potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional" (p. 64). Es por ello que el juego tradicionales posee muchos valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, los cuales se pueden clasificar en:

a) **Valor físico:** A "través del juego se posee una energía física la cual aumenta la flexibilidad y agilidad, en los juegos de carrera, saltos y lanzamientos y así van desarrollando y fortaleciendo los músculos y las extremidades" (Fuentes, 2014, p. 65).

b) **Valor social:** Al "ofrecer experiencias de relaciones sociales se ayuda a describir el derecho ajeno, a conducirse dentro del grupo social y aprender compañerismo, disciplina, cooperación, liderazgo y comunicación" (Fuentes, 2014, p. 66).

c) **Valor intelectual:** Permite "su interpretación mediante la fantasía, creatividad e imaginación" (Fuentes, 2014, p. 67).

d) Valor psicológico: Cuando "influye en la organización de una personalidad equilibrada, a través de la creatividad del juego, el niño o la niña tiene la oportunidad de construir su propio YO" (Fuentes, 2014, p. 68).

2.1.1.3 Importancia de los juegos tradicionales. Gil (2008) considera que los "juegos tradicionales son de suma importancia para poder demostrar que el niño está aprendiendo, también menciona que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar o social" (p. 36). Jugando el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera con el grupo, respeta los derechos ajenos, cumple reglas del juego, vence dificultades, gana, pierde con dignidad, también fortalece capacidades y habilidades útiles para su vida futura. Asimismo, beneficia su desarrollo físico, cuando los niños brincan, corren, saltan, etc. Y de la misma manera jueguen en un entorno natural, aire libre y desconectado de las tecnologías.

2.1.1.4 Juegos tradicionales como estrategia didáctica. Campos et al. (2017) definen a los juegos como una estrategia didáctica que tiene "un conjunto de directrices a seguir en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción educadores y educando, en pro del desarrollo integral de niños y niñas" (p. 45).

Lara y Beltrán (2013) nos ilustran que los juegos por su misma naturaleza desarrollan "las habilidades motrices, gruesas y finas del estudiante, ya que al momento de practicar las actividades lúdicas, están en constante movimiento de la cabeza, tronco y extremidades, con ello permitiendo mejorar la fuerza agilidad y velocidad en sus movimientos" (p. 78). Si vamos al campo de la pedagogía, los juegos tradicionales aportan un valor significativo en el desarrollo de las competencias motrices en el área de educación física y otras áreas de desarrollo, ya que permiten

trabajar facilitando un conjunto de procesos de aprendizaje de manera didáctica con la participación activa del estudiante en la construcción de sus aprendizajes.

Vygotsky (1924) señala que el "ambiente sociocultural es fuente de diversos conocimientos, entre ellos podemos nombrar el conocimiento popular, las historias, la creatividad, el arte, las creencias ancestrales, la medicina, la costumbres locales y la gran cantidad de elementos como conocimiento que posee nuestra comunidad, que en el proceso de mediar o intervenir" (p. 28), las niñas y niños lo asimilan gradualmente y por medio de variadas operaciones que utiliza el mediador o facilitador y básicamente a través de las actividades lúdicas o más conocidas como Juegos. En nuestro espacio de la comunidad donde habitamos, siempre existe diversas actividades de juegos, que estos trasladados al centro de educación y aplicadas adecuadamente como estrategia en la enseñanza, son medios eficientes y eficaces que van a permitir desarrollar las competencias, por ello debemos mencionar que el aprendizaje no puede darse ajena al medio social donde habitamos, ya que el ser humano es un ser social por su misma naturaleza.

2.1.1.5 Características del juego tradicional. Según Calero (2005) las características más comunes son:

- Constituye un elemento fundamental para mejorar las habilidades, destreza, los valores, así mismo permite estimular la expresión corporal, la oralidad, el razonamiento lógico matemático, la identidad, autonomía y por consiguiente permite desarrollarse en sociedad a los niños y niñas.
- Así mismo promueve el hábito de aseo personal, el trabajo, orden, la cortesía, respetar reglas y normas, demostrar empatía y gratitud, por lo general de suma importancia en la formación para la vida.
- De la misma manera, los juegos tradicionales permiten salvaguardar nuestras raíces, nuestra peculiaridad, ayudando en el desarrollo integral y con ello adquirir nuestros valores.

- Los juegos tienen esas características básicas en la educación, como la promoción de la salud, y el desarrollo personal mediante el desarrollo físico motriz.

2.1.1.6 Tipos de juegos tradicionales. Los tipos de juegos tradicionales son:

2.1.1.6.1. Juego las escondidas. Es un tipo de juego donde el niño tiene que contar una determinada cifra o cantidad en un tiempo determinado con los ojos cerrados o vendados hasta que llegue al número acordado entre todos y al finalizar el conteo debe informar con voz alta a los demás participantes que ya inicio el juego (Herrador, 2013).

2.1.1.6.2. Juego de la rayuela o mundo. Con una tiza se diseña un esquema de diez cuadros en la cual se asigna un número de uno al diez, al iniciar el juego el participante debe ubicarse atrás del primer cuadro y empezar lanzando una piedrecita u otro objeto plano dentro del cuadro del primer cuadro del diagrama denominado mundo o rayuela donde cae o se ubica la piedra no se puede pisar, “entonces el niño o la niña empezara a saltar de un pie por cada cuadro si el cuadro doble dos pies, hasta completar el número 10 y luego regresar si el niño pisa la línea o cae deberá dar oportunidad a otro” (Calero, 2005, p. 29).

2.1.1.6.3. Juego de la gallinita ciega. En “este juego el mínimo de jugadores es de 4 personas donde se requiere un manto o tela pequeña para tapar los ojos de la persona que será la gallinita ciega” (Cara y Martínez, 2021, p. 25). Una vez que se vendó los ojos el niño debe girar sobre el eje donde se encuentra parado obviamente cantando la canción gallinita ciega que se te ha perdido una aguja o un dedal date la vuelta y lo encontrarás acabada la acción el niño denominado gallinita ciega debe buscar a cada participante con los ojos vendados si lo atrapase al niño o niña perderá el juego el niño atrapado, también puede invertido el papel con el niño que se atrapó, en algunos casos la gallinita sigue hasta terminar la secuencia de todo los participantes.

2.1.1.6.4. Carrera con sacos. Esta actividad o juego debe realizarse en un lugar libre o sin dificultades u obstáculos, ya que las caídas son ineludibles, "los niños deben ubicarse en línea recta y meterse dentro de un saco hasta cuando se dé la orden de salida, ellos podrán correr, una carrera a una distancia establecida en el cual, el quién llega primero gana"(Cara y Martínez, 2021, p. 29).

2.1.1.6.5. El juego del gato y el ratón. López (2015) define "estos juegos consisten en realizar un círculo con varios participantes apretados de la mano" (p. 29), a la vez dos de ellos se escogen al azar, uno como el gato y otro como el ratón el resto del grupo cantaran en su sitio ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar si no te pilla esta noche, mañana te pillará mientras suena la canción, el ratón, correrá por los huecos que están formados entre los brazos de los niños, el gato lo perseguirá, pero los niños bajarán los brazos para no dejarlos pasar, cuando el gato toca al ratón, perderá el ratón y saliendo del juego a pasar ser un simple observador.

2.1.1.6.6. Juego de policía y ladrones. Este tipo de juego consiste en dividir a los jugadores en dos grupos, de tal manera que estén equilibradas e iguales, de modo que el grupo de los que persiguieran se llamarán policías, y el grupo que escapan se lo denominará ladrones, al ser atrapa el ladrón o delincuente será llevado a un lugar que ya previamente se designó que va ser la cárcel, "estos permanecerán encarcelados hasta que acaban de atrapar a todos, para luego invertir el papel" (López, 2015, p. 33); con este juego se desarrolla la potencia agilidad y velocidad del estudiante de esa manera mejorando las habilidades motrices gruesas.

2.1.1.6.7. Juego la carrera de tres piernas. El juego denominado en algunos sitios como carrera de tres piernas, según Navarro (2002) se "desarrolla mediante el caminado o corrida de a tres piernas, debido a que cada dos participantes se unen uno al lado de otro, en forma paralela a fin de atar las dos piernas uno del lado derecho y otro la pierna izquierda de modo que formamos tres piernas hábiles y móviles" (p. 52). Con la que se participan en carreras o caminatas

sincronizadas con el compañero de manera muy divertida, con este juego desarrollamos la sincronización y coordinación, viso motriz, dominio corporal, dinámica, elementos importantes en el desarrollo motriz gruesa, etc.

2.1.1.6.8. Juego el salta soga. Este tipo de juego popular es muy divertido entre los niños ya consiste en uno o más estudiantes participen, saltar la soga o cuerda, como comúnmente se llama en algunos lugares, en este juego se hace girar la soga de modo que pase por debajo de las piernas y también sobre la cabeza, esto se consigue cuando dos participantes del grupo se ponen uno al extremo de otro y hace girar la soga en forma ondulada, o también se puede hacer de manera personal un solo participante con una soga haciendo los mismos giros ya mencionados, "este tipo de juego tradicionales además de ayudar beneficios al estado físico, ayuda fortalecer los músculos motrices gruesas brazos, piernas, pantorrillas mejorando la postura general del cuerpo del niño o niña" (Sailema y Torres, 2018, p. 56).

2.1.1.6.9. Juego de voleibol. Este juego consiste en que dos equipos contrincantes con seis participantes tratan de pasar el balón con la mano, sobre la red de un metro de ancho que se encuentra suspendida por medio de dos postes, y se ubica en la mitad de la cancha de juego, la dinámica consiste en vencer al equipo contrario. Cuyos "sectores se encuentran divididos por unas líneas demarcadas a fin de establecer su espacio de acción de cada equipo, son juegos que ayuda a desarrollar la motricidad basada en habilidades sociales, intelectuales, conductuales y de salud que ayuda mucho en la formación del estudiante" (Sailema y Torres, 2018, p. 60).

2.1.1.6.10. Juego del fulbito. Este "deporte consiste en jugar en dos equipos de seis participantes, ya sea varones o damas, aunque con mayor frecuencia lo practican los varones, en la cual cada uno cumple un rol determinado desde el arquero, defensas y los jugadores, para lograr el éxito con el otro equipo contrincante de igual número de jugadores" (Gil, 2008, p. 66) . El campo

de jugar es una cancha de loza deportiva o campo de Grass natural, plana con medidas aproximadas entre 38 y 42 metros de largo y 18 y 23 metros de ancho. En este tipo de juego se está desarrollando la socialización, el compañerismo, respeto a las reglas y normas, y sobre todo a saber perder y ganar lo que integra al aprendizaje significativo, basado en valores y conservación de la buena salud.

2.1.1.7 Objetivos de los juegos tradicionales. Según López (2015) los objetivos de juegos tradicionales son:

- Conocer y ser conscientes en el respeto y valoración de las diferentes culturas; donde promuevan igualdad en los derechos que nos asiste las oportunidades tanto para los hombres y mujeres.
- Mejorar sustancialmente el desarrollo de la corporeidad en el área de educación física, trabajando en el desarrollo de las capacidades motrices del estudiante.
- Usa la enseñanza de la educación y los deportes para la mejora del progreso personal y social. Promueve hábitos de trabajo en equipo, responsabilidad, iniciativa personal, interés y creatividad, etc.

2.1.1.8 Dimensiones de juegos tradicionales.

2.1.1.8.1. Carrera de sacos. Para jugar a las carreras de sacos, cuantos más niños participen, será más divertido. Con este juego los niños ejercitaran su velocidad, el esfuerzo y la resistencia. Es “un juego perfecto para que los niños hagan nuevos amigos, aprendan a compartir y mejoren su coordinación” (Burgués, 2003, p. 83).

2.1.1.8.2. El gato y ratón. Este juego tradicional es muy divertido para los niños ya que consiste en formar un círculo con todos los niños, uno de ellos tiene que estar dentro del circulo

que se formó que pasa a ser el ratón y un niño tiene que hacer de gato que este fuera del círculo, este "juego ayuda en el desarrollo socio-afectivo del niño" (Burgués, 2003, p. 319).

2.1.1.8.3. El mundo. Es "un juego tradicional que permitirá los niños el desarrollo de sus habilidades y destrezas motrices que favorecen la toma de conciencia sobre su cuerpo" (Calero, 2005, p. 46). La importancia de realizar este tipo de juego es por ser una actividad intergeneracional.

2.1.1.8.4. San miguel. Es "un juego tradicional que permite a los niños socializarse con sus compañeros y mejorar las capacidades para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones" (Sailema y Torres, 2018, p. 29).

2.1.2. Psicomotricidad gruesa

2.1.2.1. Definición de psicomotricidad gruesa. Fernández (2010) indica que "la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, permite coordinar grandes grupos musculares, incluyendo movimientos de pierna, brazos, cabeza, los cuales son utilizados en las actividades y los desplazamientos, permitiendo que el niño logre caminar, correr, saltar, rodar, trepar, bailar" (p. 96). El desarrollo motor, es donde el niño va adquiriendo habilidades para lograr el movimiento completo de los músculos de su cuerpo, manteniendo coordinación y equilibrio. Según Muniáin (2013) la "motricidad gruesa es una disciplina educativa/reeducativa/terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral" (p. 47).

2.1.2.2. Importancia de psicomotricidad gruesa. Según De la Cruz (2014) la importancia de 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" (p. 14); 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. Es decir, es sumamente importante que el niño en la etapa inicial pueda ejercer y que el docente estimule su motricidad gruesa en todos los aspectos teniendo en cuenta algunos juegos que son necesario para que así su tonalidad y su ritmo estén bien cimentados y que el niño más adelante no tenga problemas cuando tenga que estaré erguido o alguna malformación por la postura o porque no se estimuló de maneta correcta su motricidad gruesa.

2.1.2.3. Teorías de psicomotricidad gruesa.

2.1.2.3.1. Teoría psicogenética. Piaget (2008) expone "que los procesos motrices transcurren por diversos estadios, iniciando por el sensoriomotriz hasta llegar al de operaciones formales" (p. 45).

2.1.2.3.2. Teoría de orientación psicobiológica. Cañizares y Carbonero (2016) manifiesta la "teoría desde la perspectiva de la psicología del niño quien manifiesta sus procesos internos a través de las actividades motoras" (p. 56). Asimismo, indica que existen dos funciones relevantes en este proceso: la función clónica y la tónica. La primera se refiere al proceso cognitivo o mental que realizan los niños; y la segunda, al aspecto motriz o física. Estas dos funciones se interrelacionan cuando realizan diferentes tipos de actividades o ejercicios.

2.1.2.3.3. Teoría psicocinética. Le Boulch (1992) argumenta que "los niños mediante las actividades motrices manifiestan su conducta. Asimismo, expone que cuando los niños realizan

actividades motrices mejoran y fortalecen su salud física" (p. 34), la cual les permite realizar movimientos con ritmo, equilibrio, tonicidad, organización espacio-temporal, entre otros, y social, lo que le permite relacionarse con los demás de manera adecuada en diversos contextos donde se desenvuelve.

2.1.2.4. Relación entre juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa. Parlebas (2001) mencionan que "el desarrollo de la motricidad gruesa se basa mediante juegos, actividades lúdicas de movimiento, donde pretende fortalecer en los niños y niñas mayor coordinación y control corporal" (p. 25); el juego es reconocido como un determinante de calidad de vida y salud en toda las etapas de ciclo vital del niño, mediante ello se adquieren herramientas que definirán el desarrollo físico, psicosocial y emocional, lo cual está influenciado por varios factores, siendo la actividad recreativa fundamental para su crecimiento y desarrollo.

2.1.2.5. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa.

2.1.2.5.1. Lateralidad. Mendieta et. al (2015) menciona que "es el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo sobre el otro, lo que determina si es diestro o ambidiestro, que está relacionado con la ubicación espacial y ubicación sujeto-objeto" (p. 36). Un niño que ha definido su lateralidad, utiliza preferentemente una mano sobre la otra para las actividades cotidianas tales como sujetar objetos, comer y escribir.

2.1.2.5.2. Esquema corporal. Mendieta et al. (2015) consideran que "es la identificación de la propia imagen desde una percepción integral de partes del ser humano, quien se constituye como un todo y las actividades que realiza son de igual forma vista desde la conciencia del propio yo" (p. 33). El esquema corporal es una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo, sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él; es una imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo con relación al medio, estando en situación estática

2.1.2.5.3. El control del cuerpo. Mendieta, Mendieta y Vargas (2015) menciona que "Está relacionado con la correcta posición que adoptan los niños y la adecuada forma de ejecutar los movimientos" (p. 35). Así como, el equilibrio coordenado de la totalidad de los músculos del cuerpo que muestran los niños y niñas. El control corporal se delimita en: Tono que es el sostenimiento de una postura del cuerpo. Por otro lado, el tono muscular viene hacer la operación motriz que efectúa el infante expresando una diversidad de sensaciones de satisfacción o rechazo.

2.2. Antecedentes de la investigación

2.2.1. A nivel nacional

Amaya (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*; tuvo como objetivo general 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 San Martín 2021. El alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptico, cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 36 estudiantes y una muestra de 36 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicionales y la motricidad gruesa, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, el estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de r =0 ,76 entre ambas variables. 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 en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Se

concluyó según los resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

López (2021) en su tesis titulada: *Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Distrito de Casma del año 2020*; tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Distrito de Casma del año 2020, se empleó una metodología de tipo cuantitativo, la población estudiada fue 32 niños y la muestra fue toda la población. De acuerdo a los resultados el investigador concluye que la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Se encuentra la hipótesis en la que demuestra la significancia de p=0.005 siendo menor a 0.05, donde la hipótesis del trabajo es aceptable, demostrando que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños.

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*; 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, empleó una metodología de diseño cuasi experimental. La población del estudio fue 19 niños y la muestra se consideró toda la población. Los resultados producto la investigación se afirma 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 grafico N°02. El investigador concluye que la aplicación de los juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018, donde el 95,2% han logrado el control de su motricidad gruesa mientras que solo 4.8% no lo lograron.

2.2.2. A nivel internacional

López (2018) en su tesis titulado: *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3,4 y 5 años*; que se realizó en la Universidad Técnica de Ambato y tuvo como objetivo general determinar cómo influye los juegos tradicionales en desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3,4 y 5 años, empleó una metodología de tipo descriptiva. La población del estudio fue 26 niños y para la muestra se consideró toda la población. Los resultados obtenidos de la investigación muestran que se encontró una correlación positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, es decir, mientras más presencia del juego tradicionales mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes. El investigador concluye que la motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor debe ser programada, planificada y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.

Vilema (2020) en su tesis titulada: *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*; tuvo como objetivo general 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 2018-2019, empleo una metodología experimental, la población fue 34 niños para la muestra se consideró toda la población considerada. De acuerdo con los resultados el investigador concluye que después de analizar se pudo establecer 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.

Espinoza (2022) en su tesis titulada: *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa 24 de Julio, Guayaquil-2022*; tuvo como objetivo analizar los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa 24 de Julio, la población fue 29 niños y metodología se basa a una modalidad mixta cuantitativa y cualitativa, así como la utilización de la investigación de campo, explicativa y los métodos inductivo, descriptivo, utilizando las técnicas de la observación se fue al lugar de la problemática, una entrevista que fue dirigía hacia la máxima autoridad de la institución y encuestas dirigida a docentes a través de cuestionarios previamente elaborados, donde dieron como evidencia la ausencia en la utilización de los juegos tradicionales durante las jornadas de clase y así mismo la poca aplicación de actividades motrices en los niños, como solución a la problemática de propuso una guía didáctica para docentes sobre los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa.

CAPÍTULO III

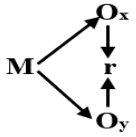
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de la investigación

El tipo de la investigación es cuantitativo. “Porque utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías” (Hernández et al., 2014, p. 4). La investigación cuantitativa es una estrategia de investigación que se centra en cuantificar la recopilación y el análisis de datos, luego ser procesado estadísticamente.

3.2. Matriz de consistencia

3.2.1. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
General ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023? **Específicos** a. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023? b. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023? c. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023?	**General** Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. **Específicos** a. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. b. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. c. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.	**Hipótesis** Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. **Específicos** a. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. b. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. c. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.	V.I.: Juegos tradicionales V.D.: Psicomotricidad gruesa	1. **Tipo de investigación:** Cuantitativo 2. **Nivel de investigación:** Descriptivo 3. **Diseño de investigación:** No experimental, correlacional .  **Donde:** **M** : Muestra de investigación **Ox** :Variable 1: Juegos tradicionales **r** :Relación entre variables **Oy** :Variable 2: Psicomotricidad gruesa 4. **Población:** La población está constituida por 37 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa, Distrito de Lircay, Provincia de Angaraes. 5. **Muestra**: La muestra está constituida por 14 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa, Distrito de Lircay, Provincia de Angaraes. 6. **Tipo de muestreo:** Es no probabilístico. 7. **Técnica:** Observación 8. **Instrumento:** Lista de cotejo

3.2.2. Operacionalización de variables

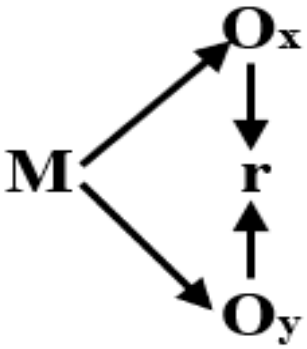
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA Y MEDICIÓN
V.I.: Juegos tradicionales	X.1. Carrera de sacos	▪ X.1.1. Ejercitan su velocidad ▪ X.1.2. El esfuerzo y la resistencia ▪ X.1.3. Familiarización de movimientos ▪ X.1.4. Estimulación de equilibrio	1. El niño su cuerpo ejercita al momento de saltar 2. El niño forma su resistencia con los juegos de carrera de sacos 3. El niño se familiariza las pausas asociadas de los movimientos con el juego 4. El niño estimula el equilibro de sus cuerpo	**Escala:** Ordinal **Medición:** dicotómico (1)=Si (2)=No
	X.2. El gato y ratón	▪ X.2.1. Genera confianza con el juego ▪ X.2.2. Se socializa con sus compañeros ▪ X.2.3. Trabajo en equipo ▪ X.2.4. Desarrollo de psicomotor	5. El niño con el juego genera confianza con sus compañeros 6. El niño se socializa jugando gato y ratón con sus compañeros 7. El niño valora trabajo en equipo de sus compañeros 8. El niño desarrolla su nivel psicomotor con el juego	
	X.3. El mundo	▪ X.3.1. Control de equilibrio ▪ X.3.2. Descubrimiento de valores ▪ X.3.3. Fortalecimiento de identidad ▪ X.3.4. Físico corporal	9. El niño controla sus equilibrios de sus pies 10. Permiten al niño descubrir el valor de colaboración 11. El niño fortalece su identidad cultural 12. El niño desarrolla físico corporal de su cuerpo	
	X.4. San miguel	▪ X.4.1. Forja socialización de los niños ▪ X.4.2. Exploración de amistades ▪ X.4.3. Adquisición de fuerzas musculares ▪ X.4.4. Creatividad e imaginación	13. El niño fortalece su seguridad personal mediante el juego 14. El niño crea lazos de amistad con sus compañeros 15. El niño adquiere más fuerza muscular y coordinación 16. El niño desarrolla su creatividad e imaginación	
V.D.: Psicomotricidad gruesa	Y.1. Lateralidad	▪ Y.1.1. Realiza movimientos ▪ Y.1.2. Ejecuta movimientos de pasos ▪ Y.1.3. Se desplazamientos con pasos cortos ▪ Y.1.4. Reconoce el lado derecho ▪ Y.1.5. Reconoce el lado izquierdo	17. El niño corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos 18. El niño efectúa desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos 19. El niño efectúa desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos 20. El niño reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos 21. El niño reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos	
	Y.2. Esquema Corporal	▪ Y.2.1. Ejecuta movimientos de sus pies ▪ Y.2.2.Efectúa movimientos de sus brazos ▪ Y.2.3. Realiza equilibrio con los pies ▪ Y.2.4. Mantiene equilibrio de objetos sobre su cabeza ▪ Y.2.5. Mantiene equilibrio de objetos con la mano	22. El niño efectúa movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante los juegos 23. El niño efectúa movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos 24. El niño observa equilibrio con objetos puestos en su pies durante los juegos 25. El niño evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos 26. El niño observa equilibrio con objetos puestos en su mano durante los juegos	
	Y.3. Control del cuerpo	▪ Y.3.1. Lanzamiento de objetos ▪ Y.3.2. Camina en una línea ▪ Y.3.3. Reorganiza el juego al subir una escalonada ▪ Y.3.4. Fortalecimiento de músculos	27. El niño lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos 28. El niño manifiesta exactitud cuando camina en una línea dibujada durante los juegos 29. El niño muestra coordinación al subir una escalonada durante los juegos 30. El niño fortalece sus músculos durante los juegos	

3.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación se consideró como descriptivo; Según Guevara et al. (2020) el "objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas" (p. 171). La investigación descriptiva analiza las características de una población o fenómeno sin entrar a conocer las relaciones entre ellas.

3.4. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es correlacional. Según Mejía (2017) la "investigación correlacional es un tipo de investigación no experimental en la que los investigadores miden dos variables y establecen una relación estadística entre las mismas (correlación), sin necesidad de incluir variables externas para llegar a conclusiones relevantes" (p. 45). El diseño correlacional ayudara a determinar la dirección y la fuerza de la relación estadística entre diferentes variables.



Donde:

M : Muestra de investigación

O_x :Variable 1 (Juegos tradicionales)

r :Relación entre variables

O_y :Variable 2 (Psicomotricidad gruesa)

3.5. Población y muestra

3.5.1. Descripción de la población

Según Quezada (2015) la población es “el conjunto de elementos que forma parte del grupo de estudio, por tanto se refiere a todos los elementos que en forma individual podrían ser cobijados en la investigación” (p. 95).

Para el presente estudio, la población fue conformado por 37 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa-Lircay, Angaraes.

Tabla 1

Población de estudio

Grado	Aula	N° de estudiantes		Total
		Varones	Mujeres	
3 años	Ushachakuna	4	4	8
4 años	Chiwchikuna	7	7	14
5 años	Wakachakuna	8	7	15
			Total :	**37**

Fuente: (Nómina de matrícula, 2023)

3.5.2. Selección de muestra

Tamayo y Tamayo (2007) define la muestra como "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p. 176).

Para el presente estudio la muestra se consideró los 14 niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa-Lircay, Provincia de Angaraes, como nos muestra en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio

Grado	Aula	N° de estudiantes		Total
		Varones	Mujeres	
4 años	Chiwchikuna	7	7	14
			Total :	**14**

Fuente: (Nómina de matrícula, 2023)

3.5.3. Muestreo

Según Cuesta (2009) el "muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados" (p. 25). En este muestreo no probabilístico el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar.

3.6. Recolección de datos

La técnica usada para recolectar datos fue la observación. Como manifiesta Muñoz (2015) la técnica de observación, "consiste en ver y percibir hechos o fenómenos que se desea estudiar; para ello se utiliza instrumentos, dependiendo del tipo de observación que estemos realizando y de los hechos o fenómenos que nos interese observar" (p. 187). Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

3.6.1. Aplicación de instrumento de evaluación, tabulación y procesamiento

3.6.1.1. Aplicación de instrumentos de evaluación. El instrumento usado para recolectar datos en la presente tesis fue la lista de cotejo. Como manifiesta Tobón (2014) "la lista de cotejo viene a ser un instrumento de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia de indicadores". La lista de cotejo permite recopilar datos cuantitativos de manera rápida, para nuestra investigación tenemos un total de 30

preguntas, con una escala nominal y una medición de dicotómico de la siguiente manera: (1)=Si y (2)=No.

3.6.1.2. Tabulación y procesamiento. Para el procesamiento de datos se utilizó como fuente de información los 14 niños de 4 años de sección “Chiwchikuna” de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa. Así mismo se realizó vaciado de la información de las listas de cotejo, a una base de datos en un software estadístico MS-Excel y SPSS, en donde se procesó las tablas y gráficos, con la que se pudo finalizar la etapa de recojo de información. Para medir el nivel de fiabilidad se utilizó el Kurd Richardson ya que se aplicó a respuestas dicotómicas. La prueba de T-Student se utilizará para la validación de la hipótesis de la investigación con un nivel de confianza de 95%, con la finalidad de evaluar si los resultados obtenidos de la investigación.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

4.1.1. Confiabilidad del instrumento

Para la fiabilidad se usó el Kuder-Richardson para las escalas dicotómicas, siendo la consistencia interna aceptable que oscila entre o.70 y 0.90 (Pérez y Abad, 2021) . Para la fiabilidad de los instrumentos se aplicó el Kuder-Richardson donde se calculó:

- **Instrumento lista de cotejo: *Juegos tradicionales***
  - KR = 0.99712404
  - K (Numero de Ítems) = 16
  - ∑Vi (Varianza de cada Ítem) = 1.038
  - Vt (Varianza Total) = 3,767
- **Instrumento lista de cotejo: *Psicomotricidad gruesa***
  - KR = 0.81466536
  - (Número de Ítems) = 14
  - ∑Vi (Varianza de cada Ítem) = 10.264
  - Vt (Varianza Total) = 3,769

Tabla 3

Estadísticas de total de elemento de la variable juegos tradiciones

ITEM	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
X1	36,50	11,038	,476	,549
X2	36,43	10,264	,671	,518
X3	36,29	12,527	-,238	,619

X4	36,43	10,725	,462	,540
X5	36,36	11,632	,049	,583
X6	36,50	11,654	,126	,574
X7	36,07	9,302	,753	,480
X8	36,21	11,258	,135	,574
X9	36,07	11,610	,022	,590
X10	36,29	12,835	-,327	,629
X11	36,43	10,725	,462	,540
X12	36,43	11,648	,071	,579
X13	36,36	12,863	-,356	,626
X14	36,50	11,654	,126	,574
X15	36,43	11,802	,009	,585
X16	36,36	10,863	,325	,551

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 4

Estadísticas de total de elemento de la variable psicomotricidad gruesa

ITEM	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Y17	36,36	11,016	,268	,558
Y18	36,00	10,462	,370	,541
Y19	36,14	11,824	-,037	,598
Y20	36,50	12,115	-,124	,592
Y21	36,07	11,918	-,064	,602
Y22	36,50	11,962	-,042	,586
Y23	36,50	11,654	,126	,574
Y24	36,36	11,786	-,004	,589
Y25	36,00	11,385	,089	,581
Y26	36,50	11,192	,387	,555
Y27	36,21	10,027	,534	,518
Y28	36,14	10,440	,377	,540
Y29	36,29	11,451	,090	,579
Y30	36,36	10,401	,500	,530

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 5

Estadísticas descriptivo de la variable juegos tradiciones

		El niño su cuerpo ejercita al momento de saltar	El niño forma su resistencia con los juegos de carrera de sacos	El niño se familiariza las pausas asociadas de los movimientos con el juego	El niño estimula el equilibro de su cuerpo	El niño con el juego genera confianza con sus compañeros	El niño se socializa jugando gato y ratón con sus compañeros	El niño valora el trabajo en equipo de sus compañeros	El niño desarrolla su nivel psicomotor con el juego	El niño controla sus equilibrios de sus pies	Permiten al niño descubrir el valor de colaboración	El niño fortalece su identidad cultural	El niño desarrolla físico corporal de su cuerpo	El niño fortalece su seguridad personal mediante el juego	El niño crea lazos de amistad con sus compañeros
N°	Válido	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		,93	,86	,71	,86	,79	,93	,50	,64	,50	,71	,86	,86	,79	,93
Mediana		1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	,50	1,00	,50	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Moda		1	1	1	1	1	1	0[a]	1	0[a]	1	1	1	1	1
Desv. Desviación		,267	,363	,469	,363	,426	,267	,519	,497	,519	,469	,363	,363	,426	,267
Varianza		,071	,132	,220	,132	,181	,071	,269	,247	,269	,220	,132	,132	,181	,071
Curtosis		14,000	3,792	-1,034	3,792	,501	14,000	-2,364	-1,838	-2,364	-1,034	3,792	3,792	,501	14,000
Error estándar de curtosis		1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 6

Estadísticas descriptivo de la variable psicomotricidad gruesa

		El niño corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos	El niño efectúa desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos	El niño efectúa desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos	El niño reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos	El niño reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos	El niño efectúa movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante los juegos	El niño efectúa movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos	El niño observa equilibrio con objetos puestos en su pies durante los juegos	El niño evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos	El niño observa equilibrio con objetos puestos en su mano durante los juegos	El niño lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos	El niño manifiesta exactitud cuando camina en una línea dibujada durante los juegos	El niño muestra coordinación al subir una escalonada durante los juegos	El niño fortalece sus músculos durante los juegos
N°		14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		,79	,43	,57	,93	,50	,93	,93	,79	,43	,93	,64	,57	,71	,79
Mediana		1,00	,00	1,00	1,00	,50	1,00	1,00	1,00	,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Moda		1	0	1	1	0[a]	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Desv. Desviación		,426	,514	,514	,267	,519	,267	,267	,426	,514	,267	,497	,514	,469	,426
Varianza		,181	,264	,264	,071	,269	,071	,071	,181	,264	,071	,247	,264	,220	,181
Curtosis		,501	-2,241	-2,241	14,000	-2,364	14,000	14,000	,501	-2,241	14,000	-1,838	-2,241	-1,034	,501
Error estándar de curtosis		1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154	1,154

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 7

Estadísticas elemento de resumen

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N° de elementos
Medias de elemento	1,252	1,071	1,571	,500	1,467	,027	30
Varianzas de elemento	,175	,071	,269	,198	3,769	,005	30
Covarianzas entre elementos	,008	-,115	,220	,335	-1,905	,002	30
Correlaciones entre elementos	,047	-,522	1,000	1,522	-1,915	,081	30

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

4.1.2. Análisis de datos estadísticos

Se consideró la selección de 14 niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa-Lircay, Provincia de Angaraes; se diseñaron y aplicaron los instrumentos para recoger los datos tanto de la lista de cotejos de "Juegos tradicionales" y "psicomotricidad gruesa" durante las actividades de aprendizaje.

4.1.2.1. En relación a la variable: Juegos tradicionales

Tabla 8

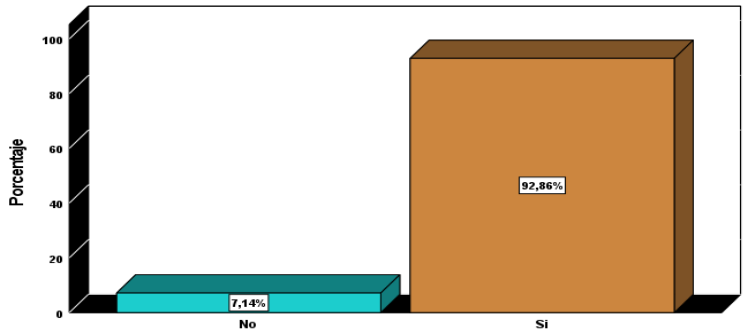
El niño su cuerpo ejercita al momento de saltar

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 2

El niño su cuerpo ejercita al momento de saltar



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 2, referente a los juegos tradicionales; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si su cuerpo ejercita al momento de saltar y un 7,14% mencionan que no ejercita su cuerpo al momento de saltar.

Tabla 9

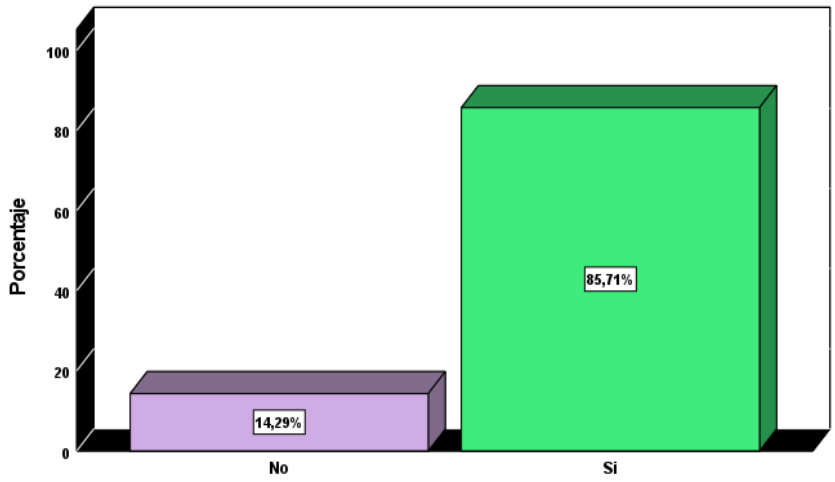
El niño forma su resistencia con los juegos de carrera de sacos

	N°	%
No	2	14,3%
Si	12	85,7%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 3

El niño forma su resistencia con los juegos de carrera de sacos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 3, referente a los juegos tradicionales; un 85,71% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si forman su resistencia con los juegos de carrera de sacos y un 14,29% mencionan que no forman su resistencia con los juegos de carrera de sacos.

Tabla 10

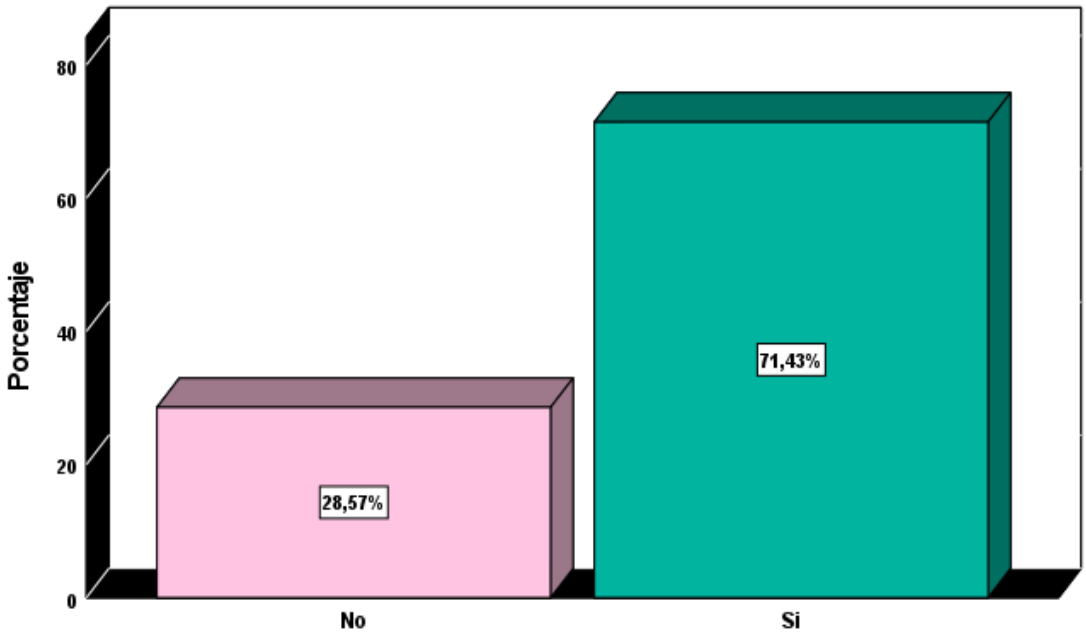
El niño se familiariza las pausas asociadas de los movimientos con el juego

	N°	%
No	4	28,6%
Si	10	71,4%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 4

El niño se familiariza las pausas asociadas de los movimientos con el juego



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 4, referente a los juegos tradicionales; un 71,43% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si se familiarizan las pausas asociadas de los movimientos con el juego y un 28,57% mencionan que no se familiarizan las pausas asociadas de los movimientos con el juego.

Tabla 11

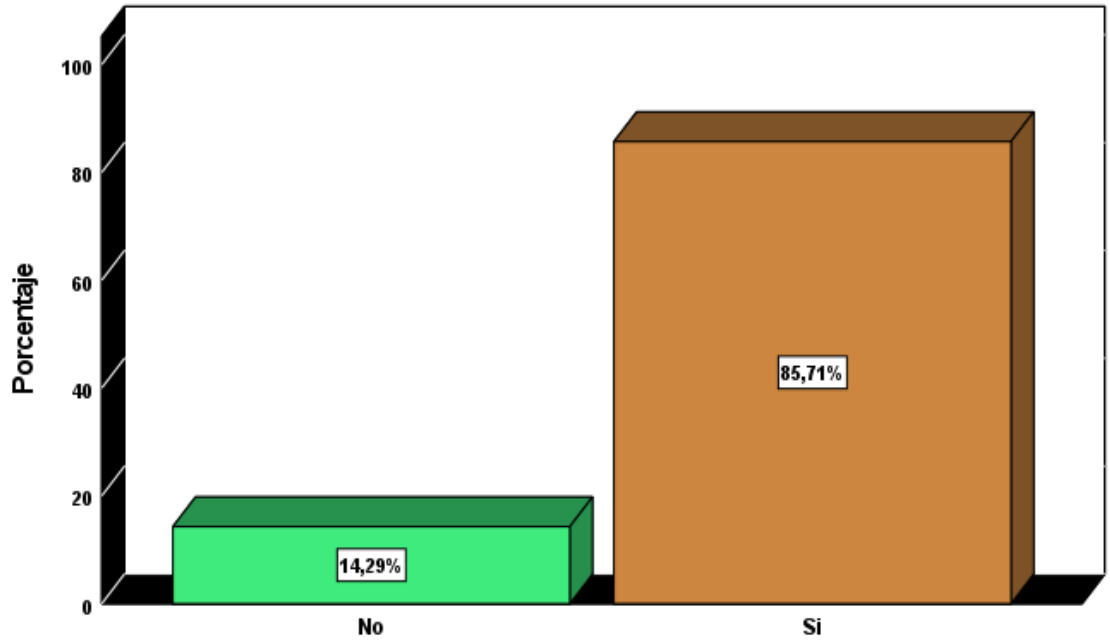
El niño estimula el equilibro de su cuerpo

	N°	%
No	2	14,3%
Si	12	85,7%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 5

El niño estimula el equilibro de su cuerpo



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 5, referente a los juegos tradicionales; un 85,71% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si estimulan el equilibro de su cuerpo y un 14,29% mencionan que no estimulan el equilibro de su cuerpo.

Tabla 12

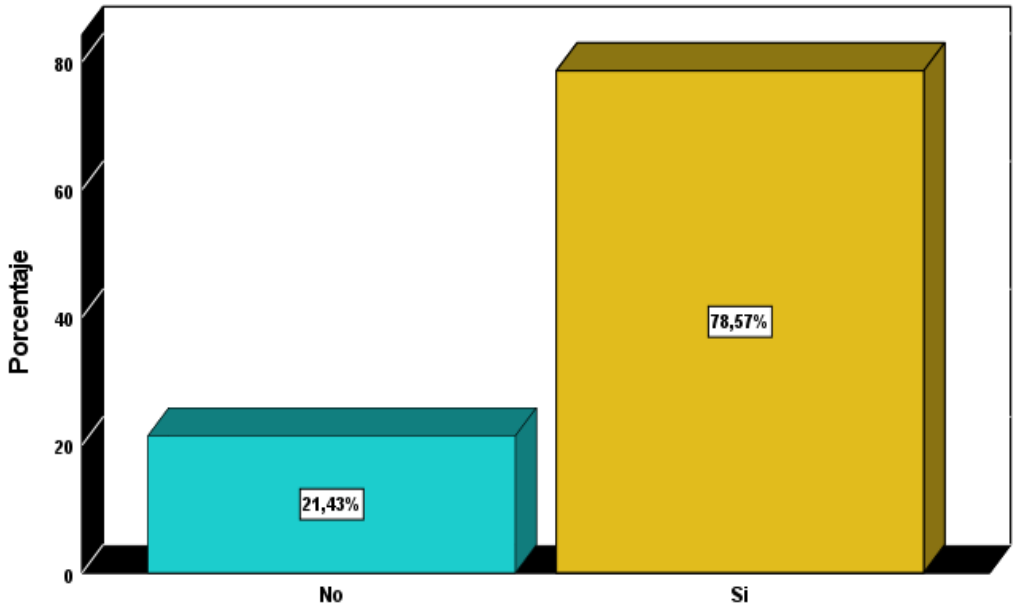
El niño con el juego genera confianza con sus compañeros

	N°	%
No	3	21,4%
Si	11	78,6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 6

El niño con el juego genera confianza con sus compañeros



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 6, referente a los juegos tradicionales; un 78,57% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si con el juego generan confianza con sus compañeros y un 21,43% mencionan que no generan confianza con sus compañeros.

Tabla 13

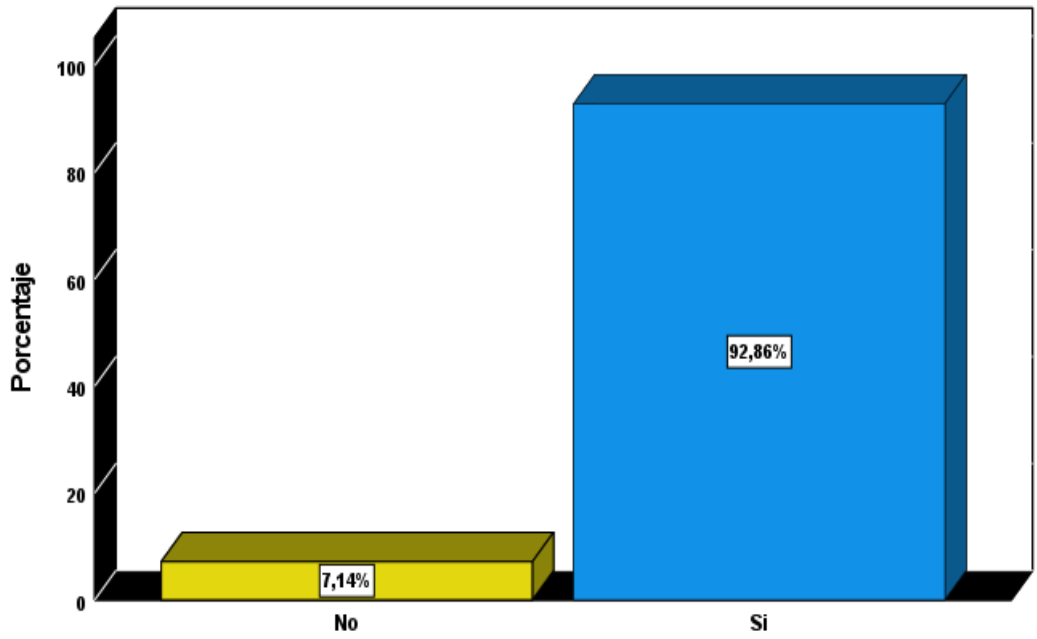
El niño se socializa jugando gato y ratón con sus compañeros

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 7

El niño se socializa jugando gato y ratón con sus compañeros



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 7, referente a los juegos tradicionales; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si se socializan jugando gato y ratón con sus compañeros y un 7,14% mencionan que no se socializan jugando gato y ratón con sus compañeros.

Tabla 14

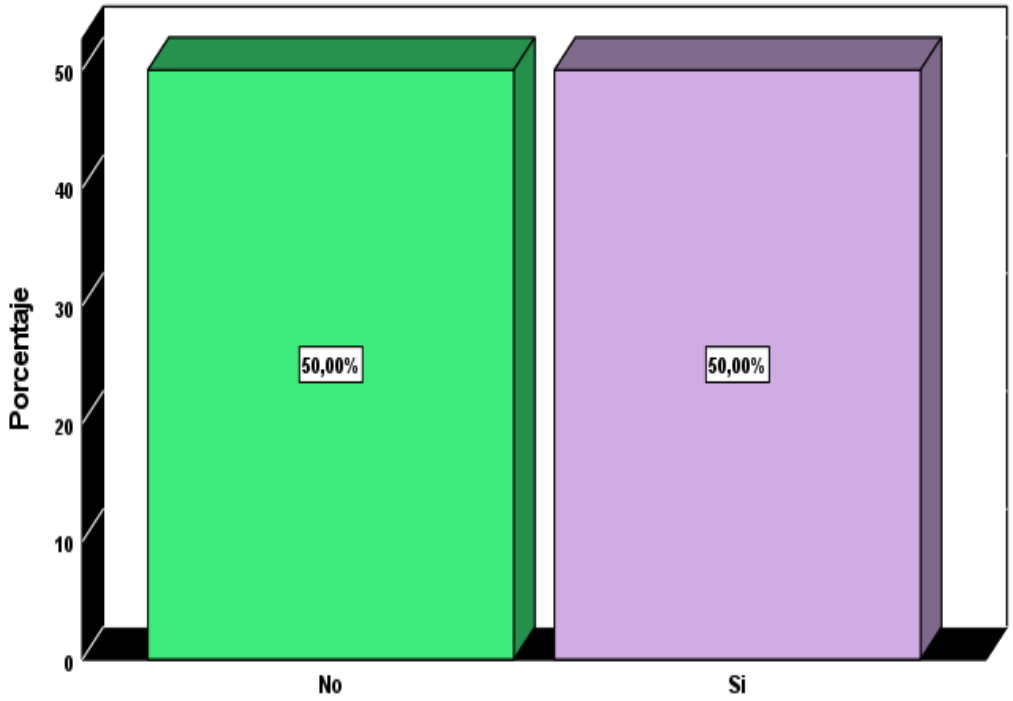
El niño valora el trabajo en equipo de sus compañeros

	N°	%
No	7	50,0%
Si	7	50,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 8

El niño valora el trabajo en equipo de sus compañeros



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 8, referente a los juegos tradicionales; un 50,00% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si valoran el trabajo en equipo de sus compañeros y un 50,00% mencionan que no valoran el trabajo en equipo de sus compañeros.

Tabla 15

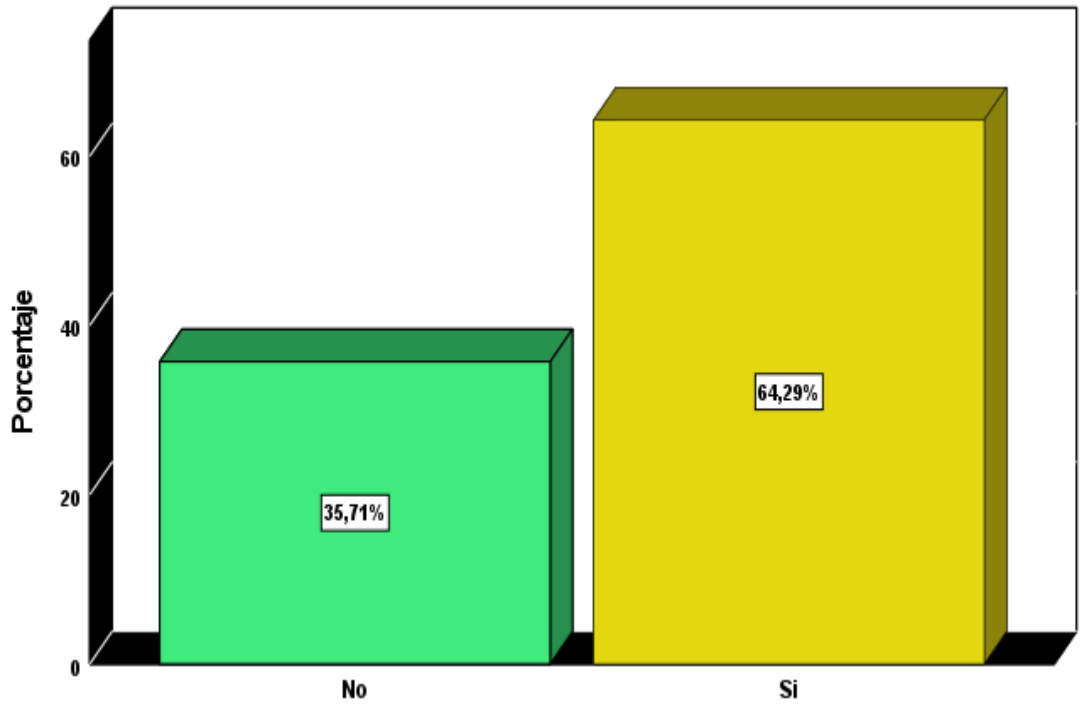
El niño desarrolla su nivel psicomotor con el juego

	N°	%
No	5	35,7%
Si	9	64,3%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 9

El niño desarrolla su nivel psicomotor con el juego



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 9, referente a los juegos tradicionales; un 64,29% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si desarrollan su nivel psicomotor con el juego y un 35,71% mencionan que no desarrollan su nivel psicomotor con el juego.

Tabla 16

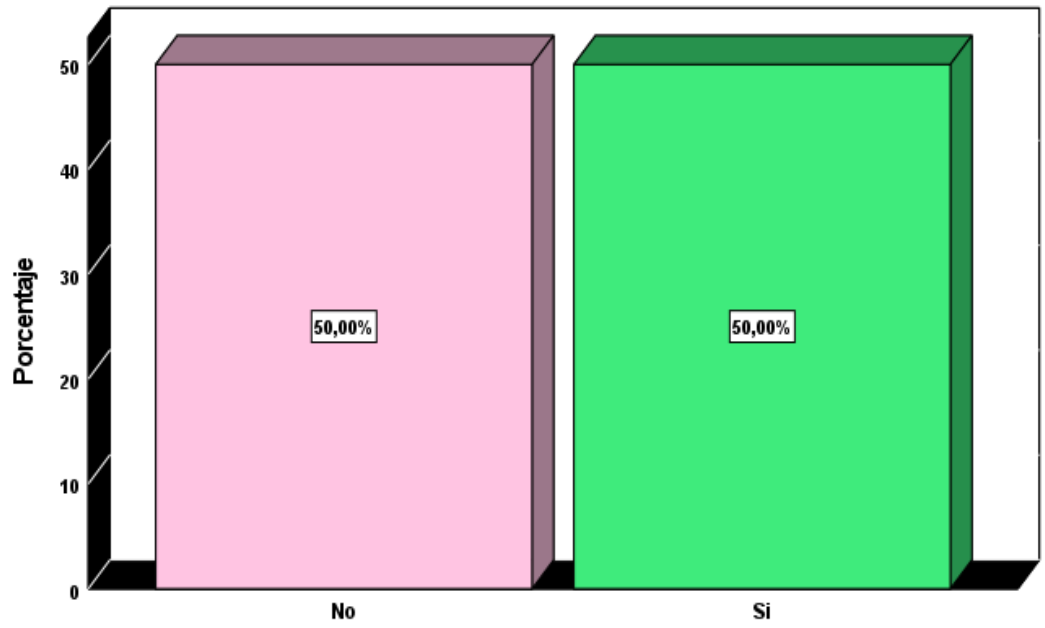
El niño controla sus equilibrios de sus pies

	N°	%
No	7	50,0%
Si	7	50,0%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 10

El niño controla sus equilibrios de sus pies



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 10, referente a los juegos tradicionales; un 50,00% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si controlan sus equilibrios de sus pies y un 50,00% mencionan que no controlan sus equilibrios de sus pies.

Tabla 17

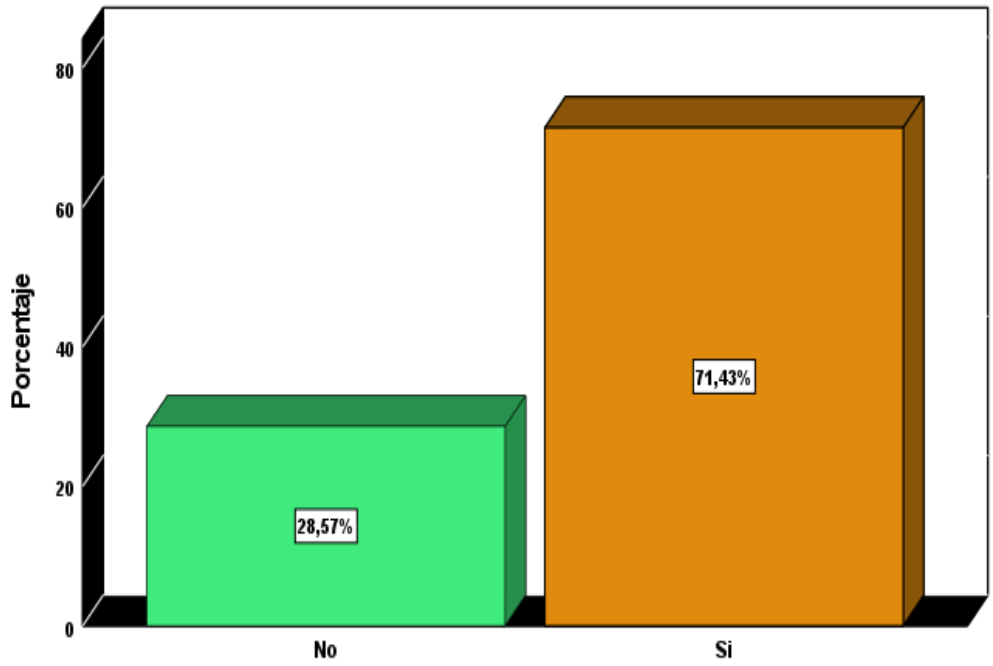
Permiten al niño descubrir el valor de colaboración

	N°	%
No	4	28,6%
Si	10	71,4%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 11

Permiten al niño descubrir el valor de colaboración



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 11, referente a los juegos tradicionales; un 71,43% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si les permiten descubrir el valor de colaboración y un 28,57% mencionan que no les permiten descubrir el valor de colaboración.

Tabla 18

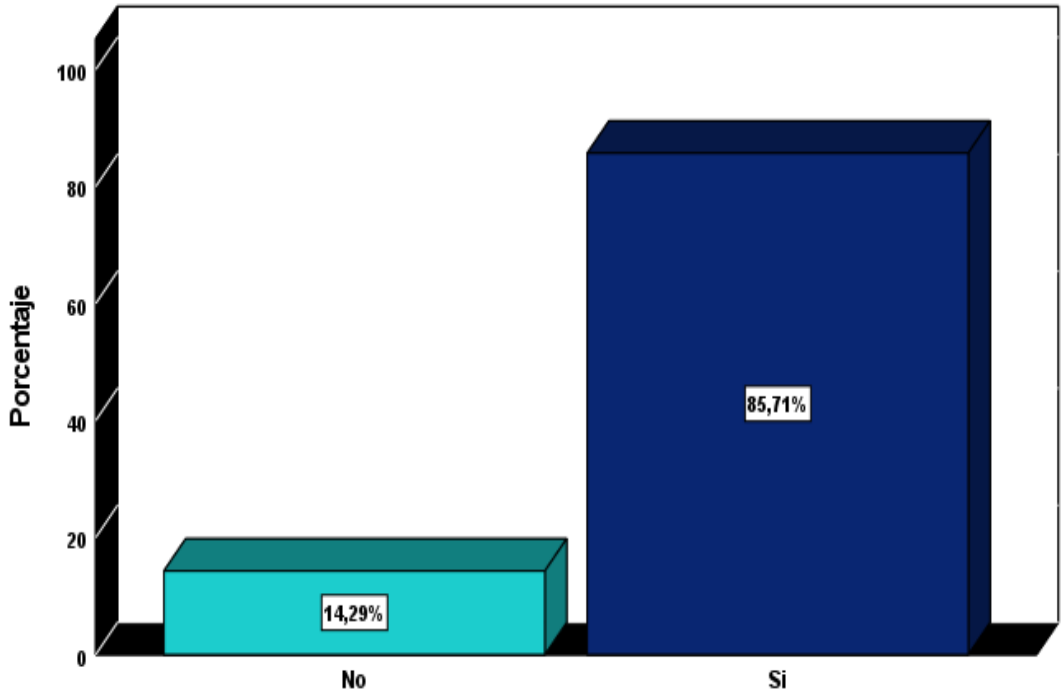
El niño fortalece su identidad cultural

	N°	%
No	2	14,3%
Si	12	85,7%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 12

El niño fortalece su identidad cultural



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 12, referente a los juegos tradicionales; un 85,71% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si fortalecen sus identidades culturales y un 14,29% mencionan que no fortalecen sus identidades culturales.

Tabla 19

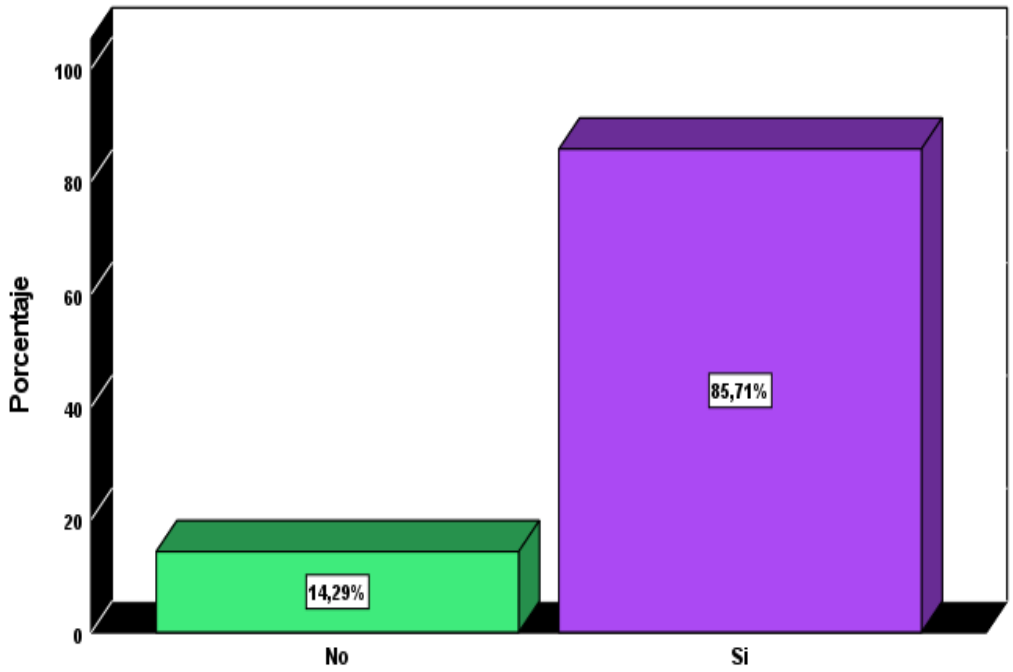
El niño desarrolla físico corporal de su cuerpo

	N	%
No	2	14,3%
Si	12	85,7%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 13

El niño desarrolla físico corporal de su cuerpo



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 13, referente a los juegos tradicionales; un 85,71% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si desarrollan el físico corporal de sus cuerpos y un 14,29% mencionan que no desarrollan el físico corporal de sus cuerpos.

Tabla 20

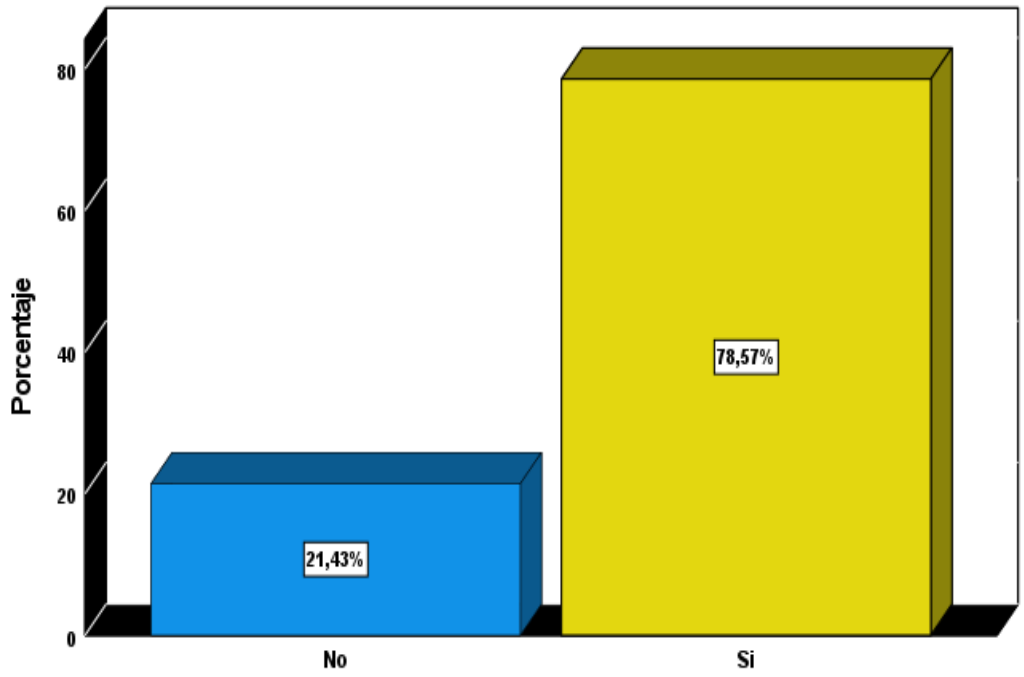
El niño fortalece su seguridad personal mediante el juego

	N°	%
No	3	21,4%
Si	11	78,6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 14

El niño fortalece su seguridad personal mediante el juego



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 14, referente a los juegos tradicionales; un 78,57% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si fortalecen su seguridad personal mediante los juegos y un 21.43% mencionan que no fortalecen su seguridad personal mediante los juegos.

Tabla 21

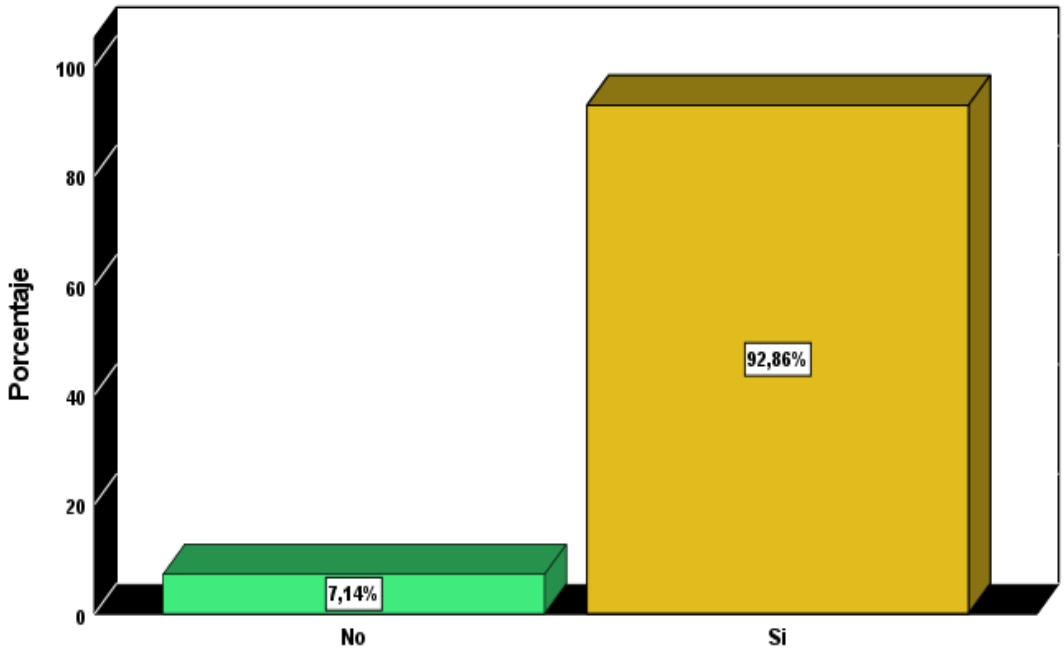
El niño crea lazos de amistad con sus compañeros

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 15

El niño crea lazos de amistad con sus compañeros



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 15, referente a los juegos tradicionales; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si crean lazos de amistad con sus compañeros y un 7,14% mencionan que no crean lazos de amistad con sus compañeros.

Tabla 22

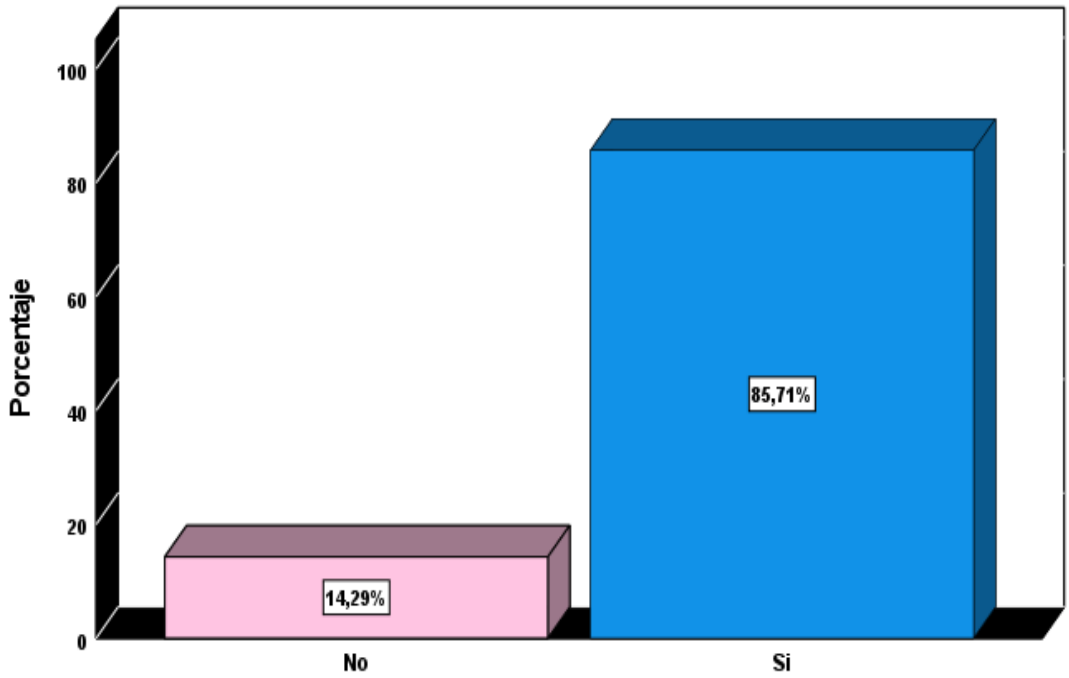
El niño adquiere más fuerza muscular y coordinación

	N°	%
No	2	14,3%
Si	12	85,7%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 16

El niño adquiere más fuerza muscular y coordinación



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 16, referente a los juegos tradicionales; un 85,71% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si adquieren más fuerza muscular y coordinación y un 14,29% mencionan que no adquieren más fuerza muscular y coordinación.

Tabla 23

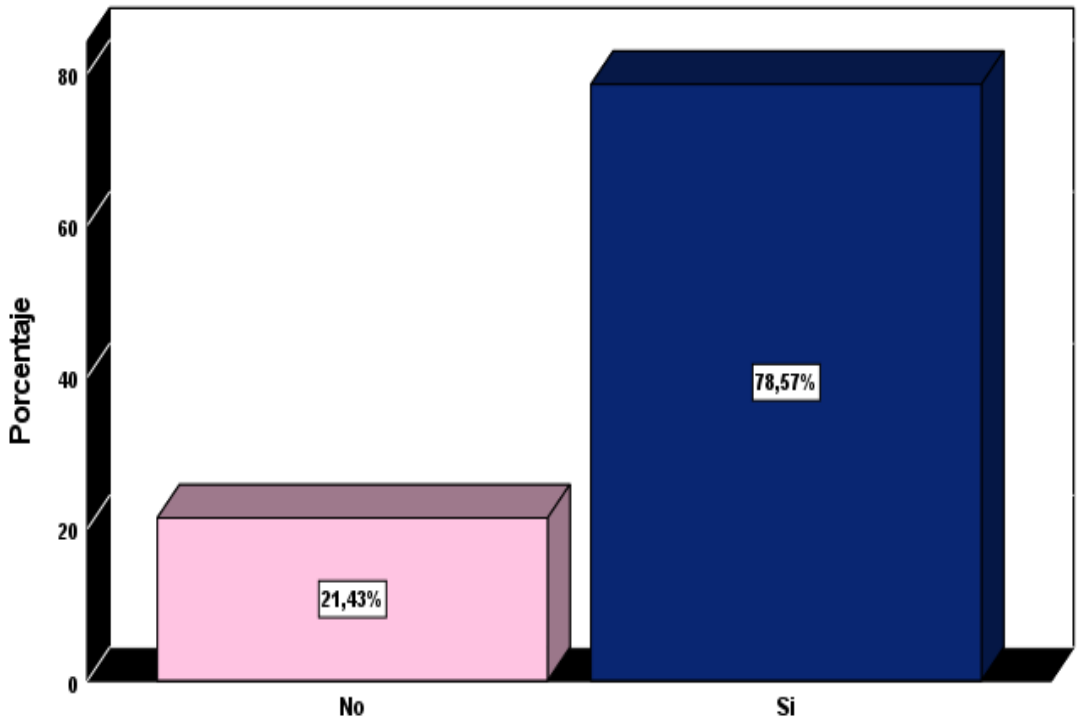
El niño desarrolla su creatividad e imaginación

	N	%
No	3	21,4%
Si	11	78,6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 17

El niño desarrolla su creatividad e imaginación



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 17, referente a los juegos tradicionales; un 78,57% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si desarrollan su creatividad e imaginación y un 21,43% mencionan que no desarrollan su creatividad e imaginación.

4.1.2.2. En relación a la variable: Psicomotricidad gruesa

Tabla 24

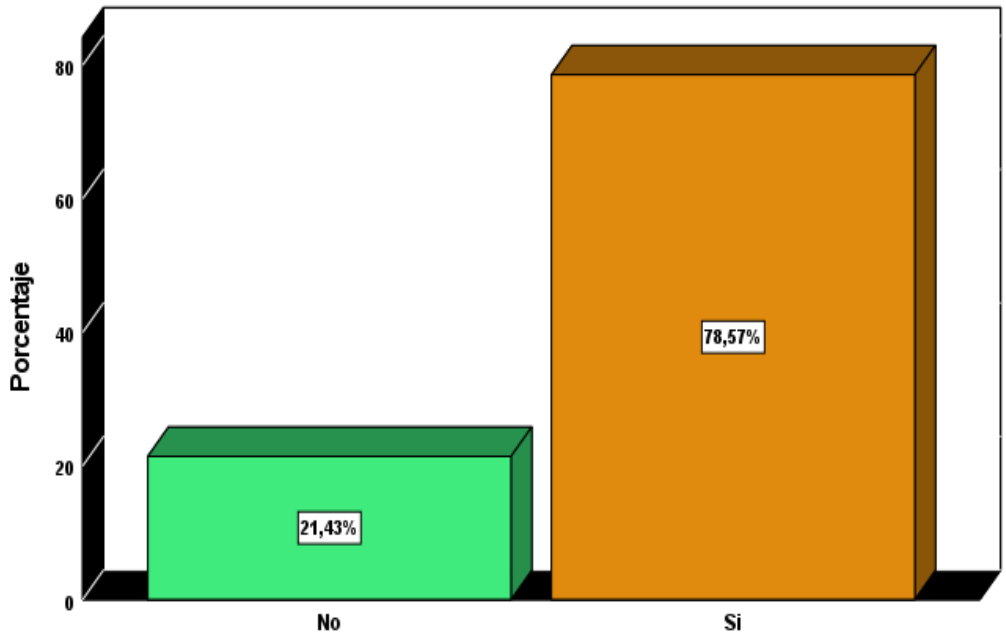
El niño corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos

	N°	%
No	3	21,4%
Si	11	78,6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 18

El niño corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 18, referente a motricidad gruesa; un 78,57% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si corren de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos y un 21,43% mencionan que no corren manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos.

Tabla 25

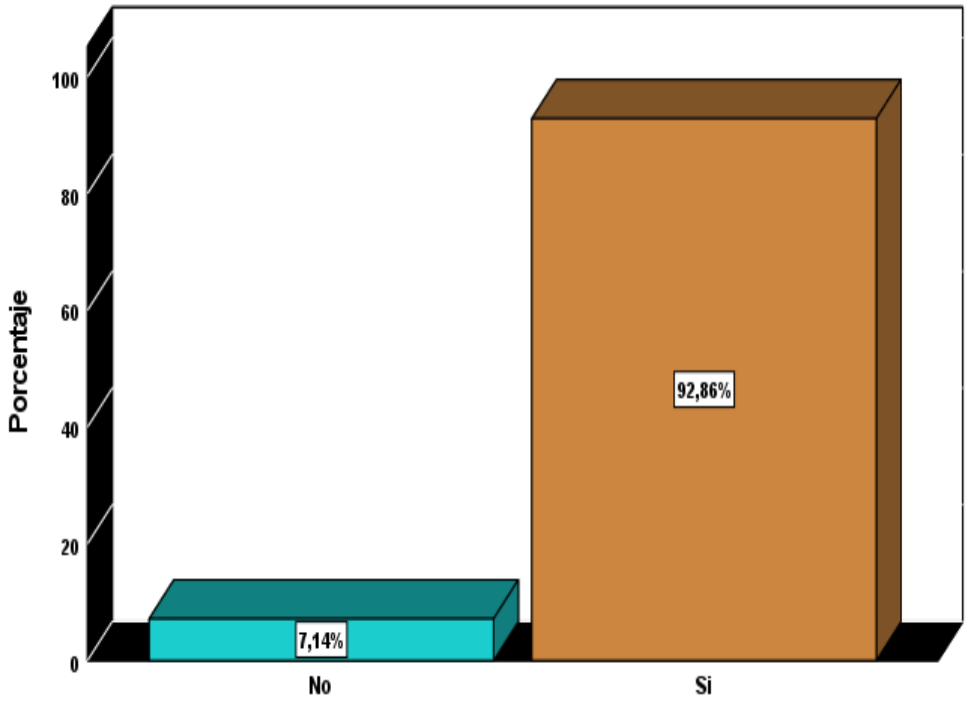
El niño efectúa desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 19

El niño efectúa desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 19, referente a motricidad gruesa; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si efectúan desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos y un 7,14% mencionan que no efectúan desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos.

Tabla 26

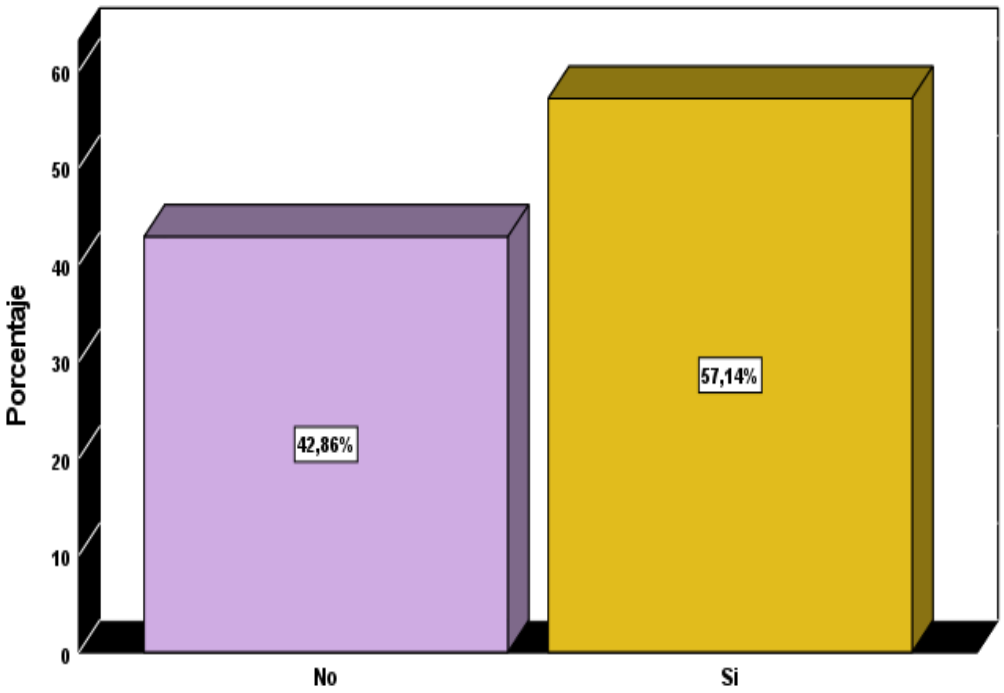
El niño efectúa desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos

	N°	%
No	6	42,9%
Si	8	57,1%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 20

El niño efectúa desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 20, referente a motricidad gruesa; un 57,14% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si efectúan desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos y un 42,86% mencionan que no efectúan desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos.

Tabla 27

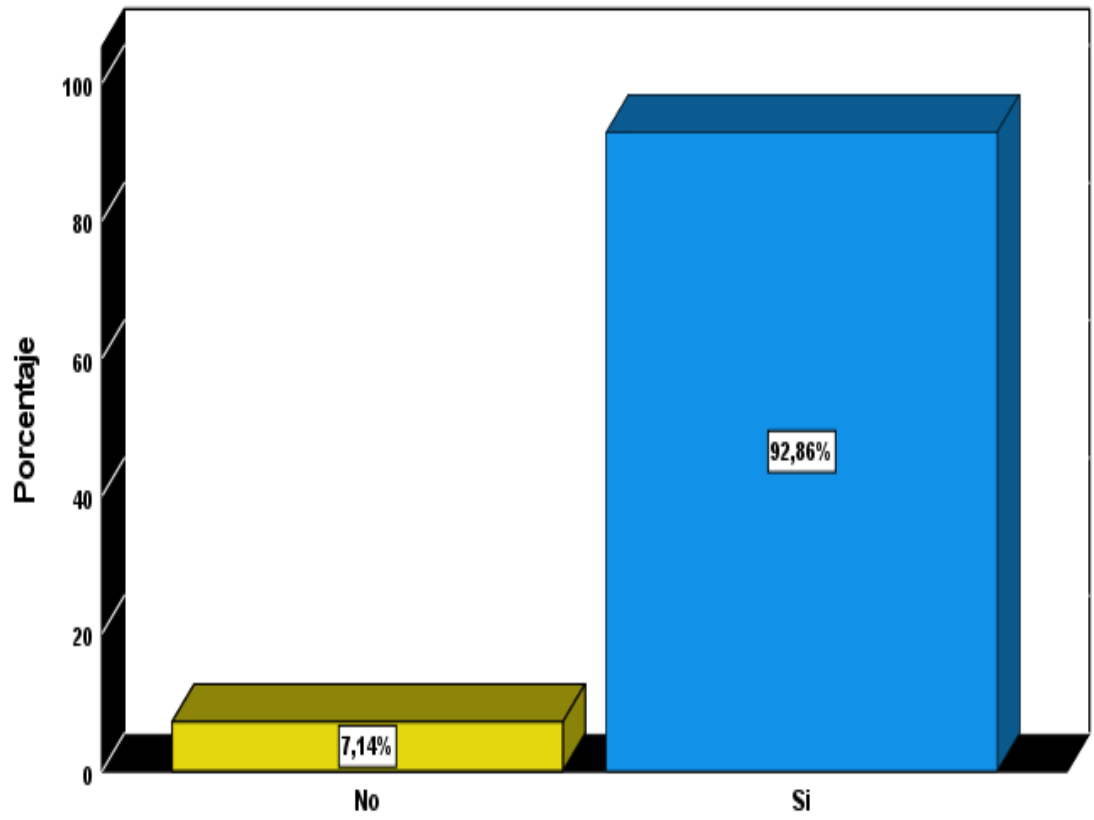
El niño reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 21

El niño reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 21, referente a motricidad gruesa; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si reconocen el lado derecho de sus compañeras durante los juegos y un 7,14% mencionan que no reconocen el lado derecho de sus compañeras durante los juegos.

Tabla 28

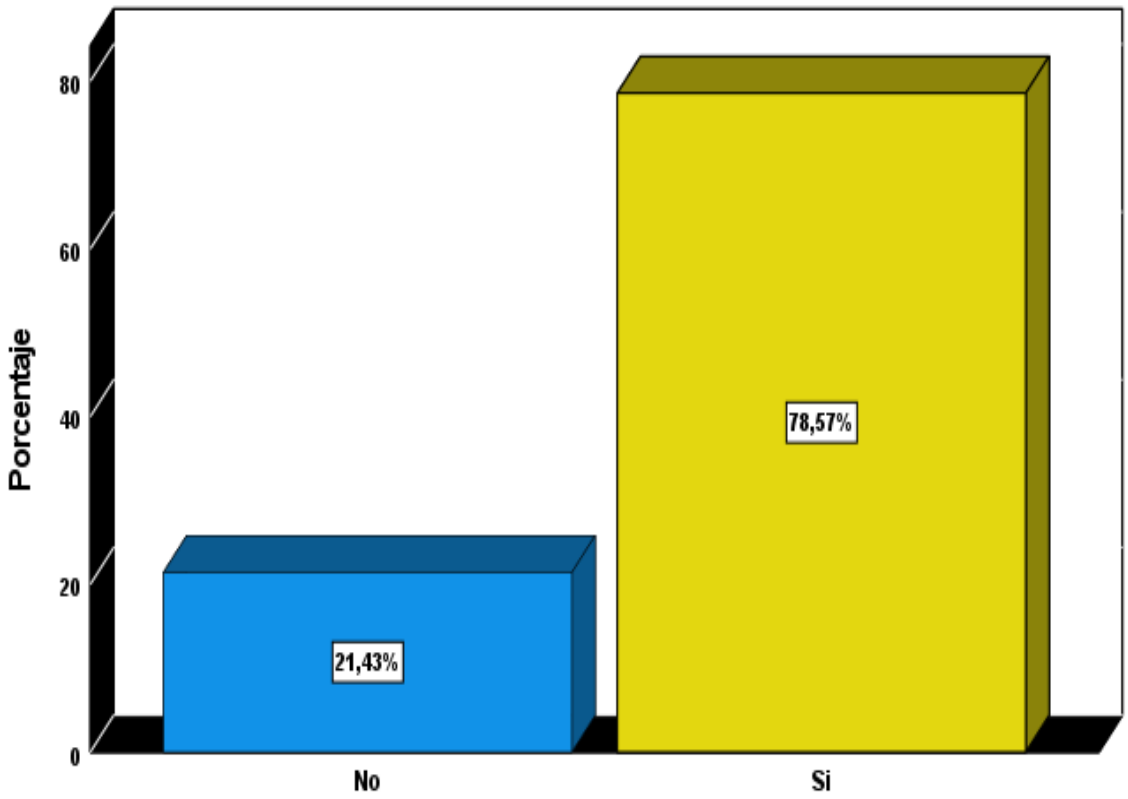
El niño reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos

	N°	%
No	3	21,4%
Si	11	78,6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 22

El niño reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 22, referente a motricidad gruesa; un 78,57% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si reconocen el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos y un 21,43% mencionan que no reconocen el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos.

Tabla 29

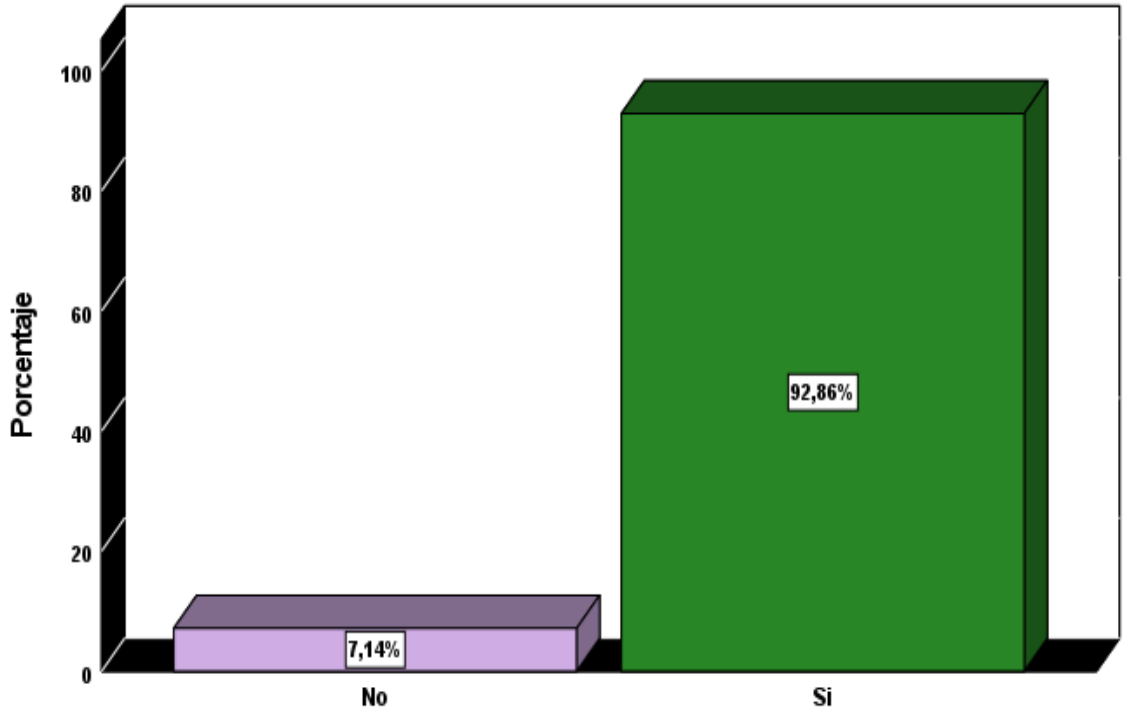
El niño efectúa movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante el juego

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 23

El niño efectúa movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante el juego



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 23, referente a motricidad gruesa; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si efectúan movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante los juegos y un 7,14% mencionan que no efectúan movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante los juegos.

Tabla 30

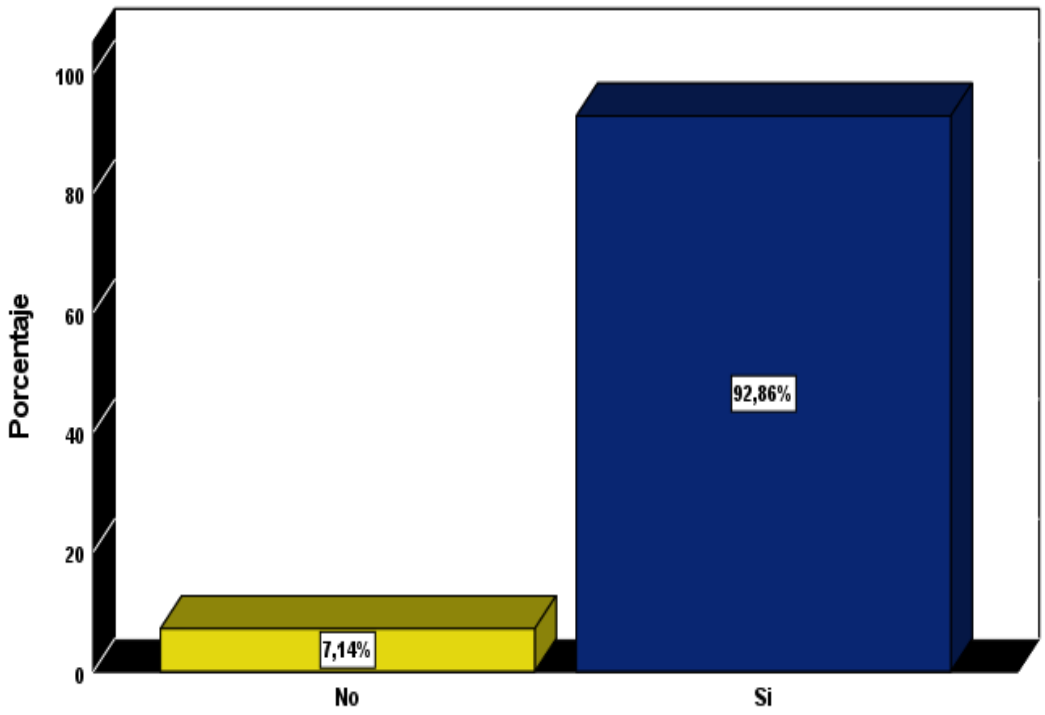
El niño efectúa movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 24

El niño efectúa movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 24, referente a motricidad gruesa; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si efectúan movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos y un 7,14% mencionan que no efectúan movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos.

Tabla 31

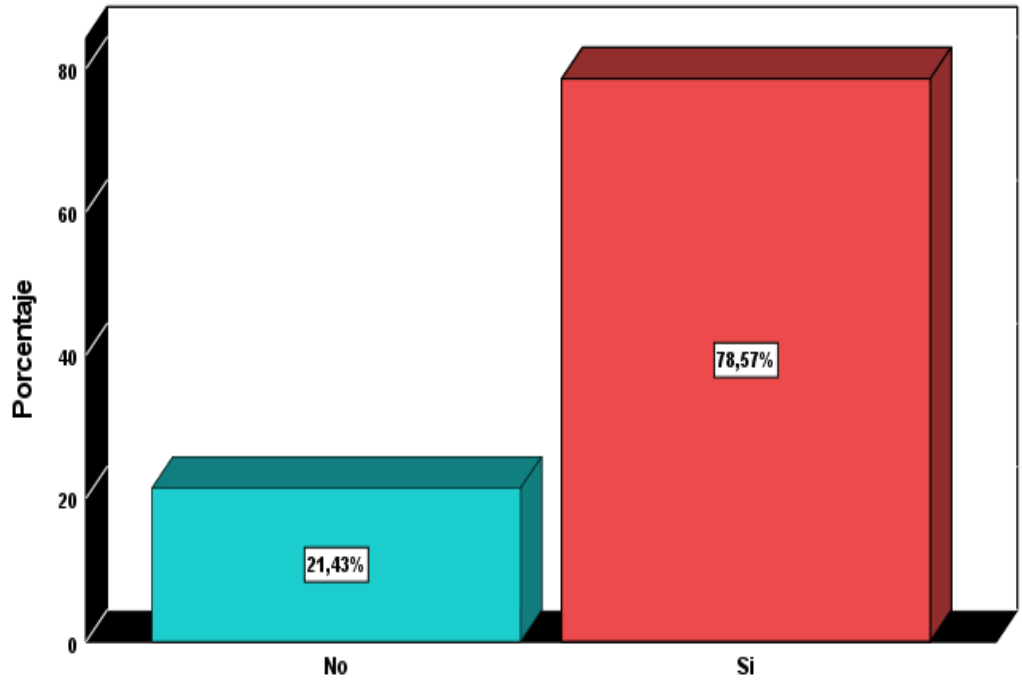
El niño observa equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos

	N°	%
No	3	21,4%
Si	11	78,6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 25

El niño observa equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 25, referente a motricidad gruesa; un 78,57% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si observan con equilibrio los objetos puestos en sus pies durante los juegos y un 21,43% mencionan que no observan con equilibrio los objetos puestos en sus pies durante los juegos.

Tabla 32

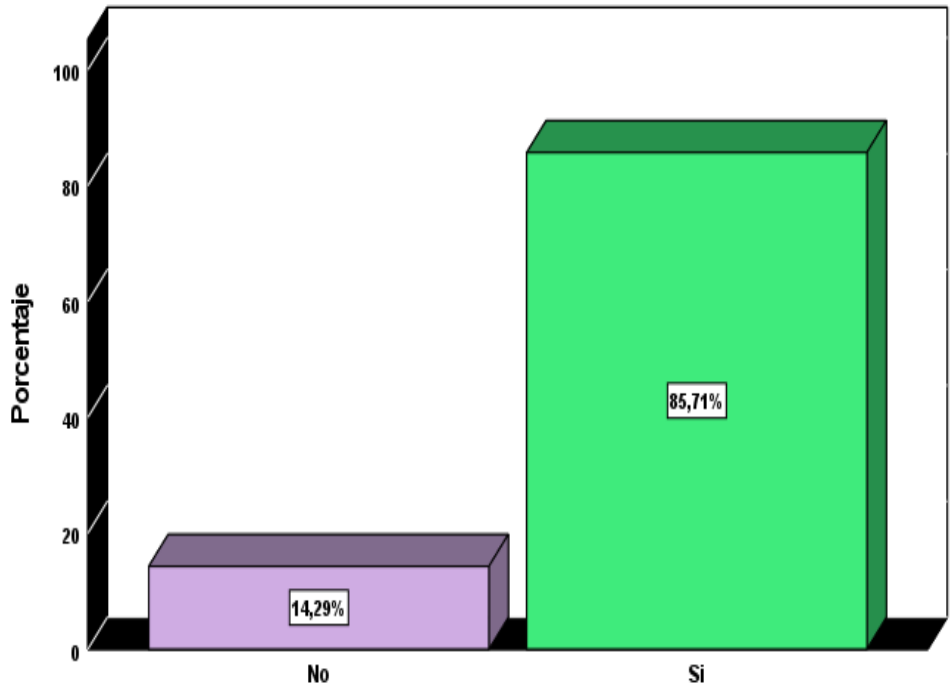
El niño evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos

	N°	%
No	2	14,3%
Si	12	85,7%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 26

El niño evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 26, referente a motricidad gruesa; un 85,71% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si evidencian con equilibrio los objetos sobre su cabeza durante los juegos y un 14,29% mencionan que no evidencian con equilibrio los objetos sobre su cabeza durante los juegos.

Tabla 33

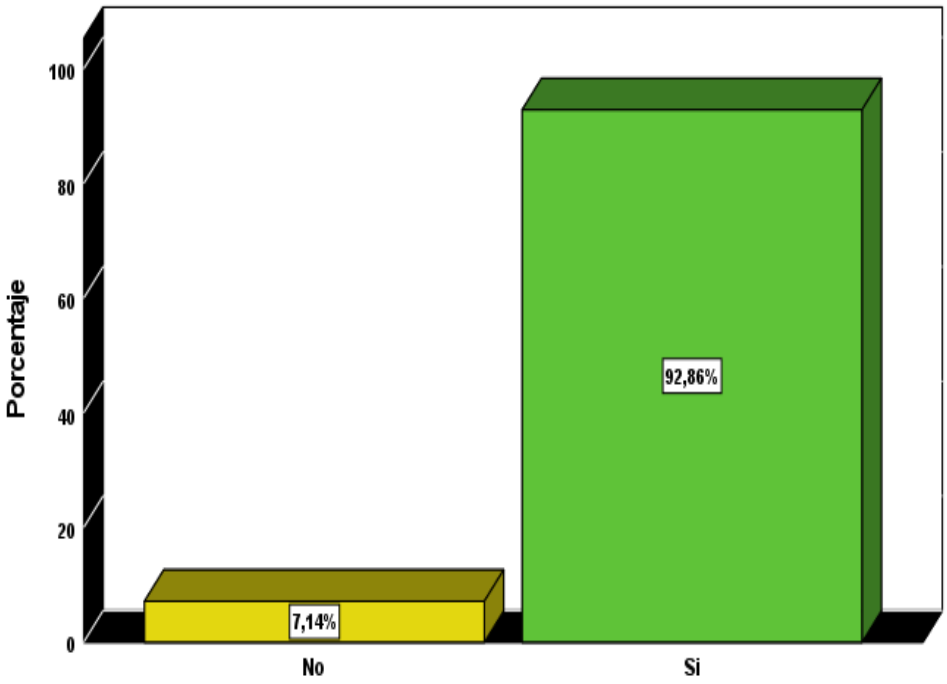
El niño observa equilibrio con objetos puestos en su mano durante los juegos

	N°	%
No	1	7,1%
Si	13	92,9%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 27

El niño observa equilibrio con objetos puestos en su mano durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 27, referente a motricidad gruesa; un 92,86% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si observan con equilibrio los objetos puestos en su mano durante los juegos y un 7,14% mencionan que no observan con equilibrio los objetos puestos en su mano durante los juegos.

Tabla 34

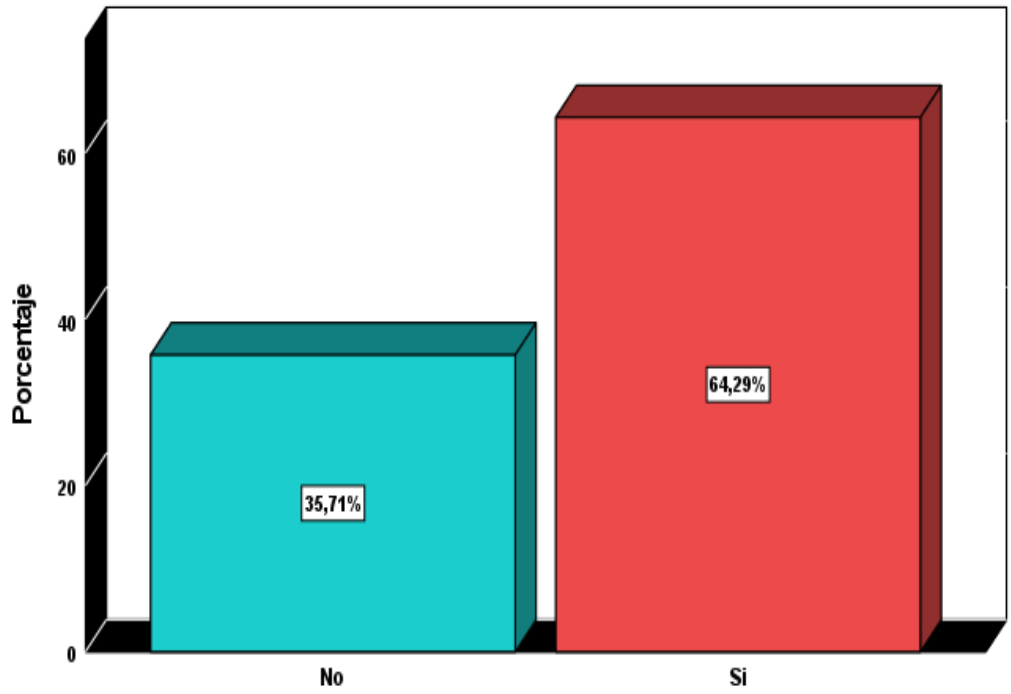
El niño lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos

	N°	%
No	5	35,7%
Si	9	64,3%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 28

El niño lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 28, referente a motricidad gruesa; un 64,29% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si lanzan la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos y un 35,71% mencionan que no lanzan la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos.

Tabla 35

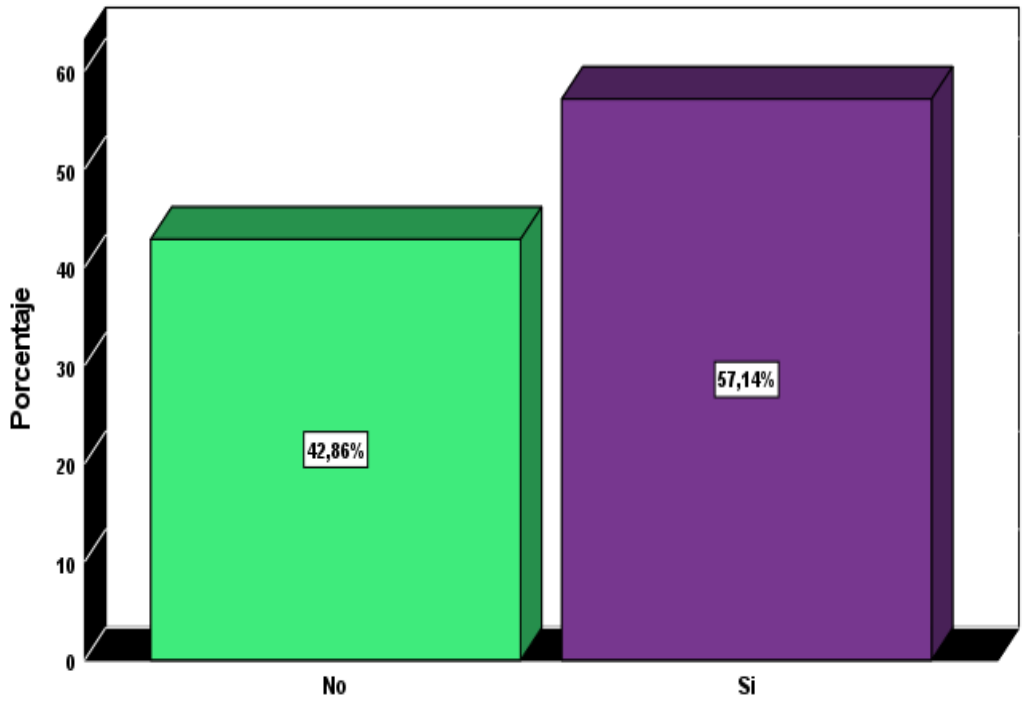
El niño manifiesta exactitud cuando camina en una línea dibujada durante los juegos

	N°	%
No	6	42,9%
Si	8	57,1%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 29

El niño manifiesta exactitud cuando camina en una línea dibujada durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 29, referente a motricidad gruesa; un 57,14% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si manifiestan con exactitud cuando caminan en una línea dibujada durante los juegos y un 42,86% mencionan que no manifiestan con exactitud cuando caminan en una línea dibujada durante los juegos.

Tabla 36

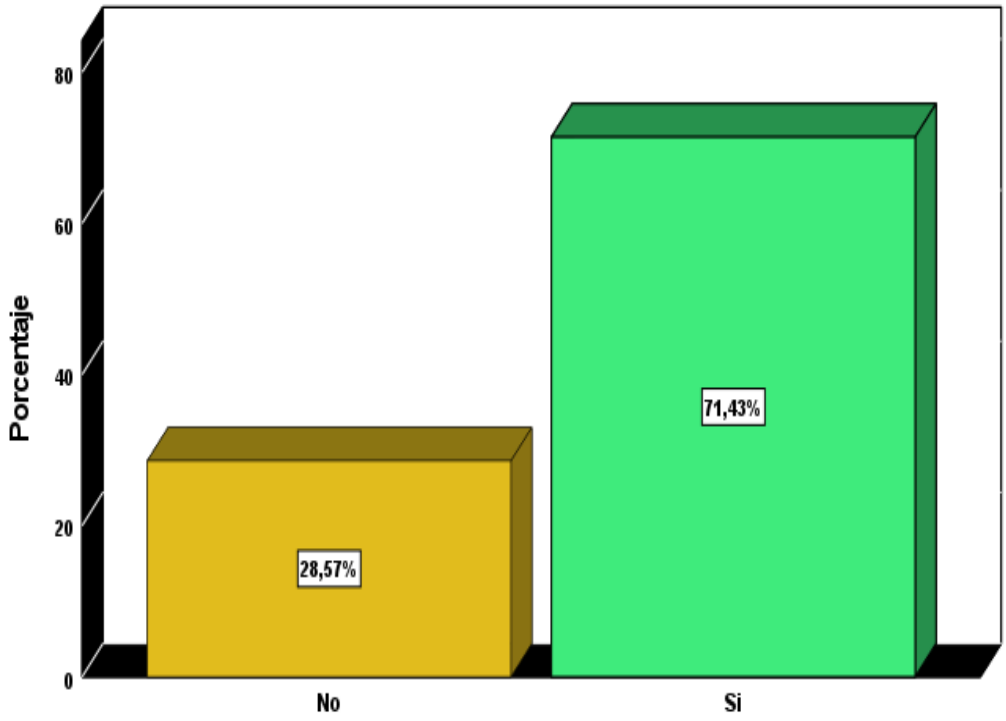
El niño muestra coordinación al subir una escalonada durante los juegos

	N°	%
No	4	28,6%
Si	10	71,4%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 30

El niño muestra coordinación al subir una escalonada durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 30, referente a motricidad gruesa; un 71,43% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si muestran coordinación al subir una escalonada durante los juegos y un 28,57% mencionan que no muestran coordinación al subir una escalonada durante los juegos.

Tabla 37

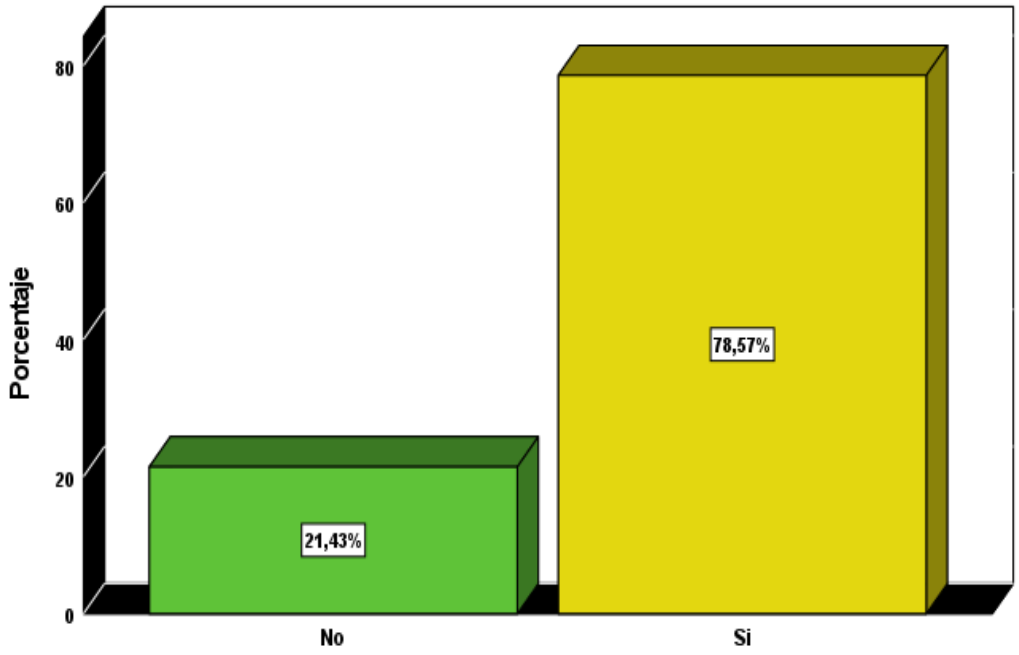
El niño fortalece sus músculos durante los juegos

	N°	%
No	3	21,4%
Si	11	78,6%

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 31

El niño fortalece sus músculos durante los juegos



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Análisis e interpretación: De la figura 31, referente a motricidad gruesa; un 78,57% de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°674 de Perccapampa-Lircay, mencionan que si fortalecen sus músculos durante los juegos y un 21,43% mencionan que no fortalecen sus músculos durante los juegos.

4.2. Discusiones

4.2.1. En relación a los objetivo general

Los resultados determinan relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa, con un nivel de significancia del 0,05 y valor P (0,336), en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023, guardando relación con lo que sostiene Delgado (2016) que indica que la propuesta de Juegos tradicionales fomenta el desarrollo motor y que es factible ejecutarlo en las Instituciones Educativas. A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis general que estable que si existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años, guardando relación con la investigación realizada por Guzman y Huamaní (2016); donde afirma que aplicación de los Juegos Tradicionales mejora significativamente el desarrollo de capacidades motoras teniendo mayor coordinación de sus miembros, algo que se logró realizar al momento de aplicar la estrategia didáctica basada en Juegos tradicionales de la I.E. María Auxiliadora del Distrito de Paucarpata-Arequipa 2018.

4.2.2. En relación a los objetivos específicos

- Se determino que existe relación significativa de 92,86% entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa ya que efectúan desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos. Según sus estudios de Amaya (2021), la lateralidad es la acción funcional de un lado del cuerpo, determinado por la superioridad de un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño está desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su cuerpo.

- Se determino que existe relación significativa de 92,86% entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa ya que efectúan movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los juegos. Según la investigación realizada por Chirino (2017), quien concluye también que, al incorporar la danza dentro de los contenidos y orientaciones metodológicas de la 2da sección del nivel inicial, se contribuye de manera positiva al fortalecimiento de la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa San Andrés. conservando la estabilidad mientras se realizan diversos juegos o actividades motrices siendo la base importante de toda coordinación dinámica general.
- Se determino que existe relación significativa de 78,57% entre los juegos tradicionales y control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa ya que fortalecen sus músculos durante los juegos comprendiendo la capacidad que tienen para conservar la constante orientación de su propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para ubicar esos objetos en función de su propia posición y comprendiendo la habilidad para establecer y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Según los estudios de Estela (2018), llegó a la conclusión que El programa de juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría socio cultural de Vigotsky y tiene como finalidad de potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento, coincidentemente mi investigación concluyó con los mismos resultados, es decir los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón – Bambamarca-2019, lograron mejorar la coordinación motora gruesa.

4.3. Contrastación de hipótesis

4.3.1. Planteamiento de las hipótesis

En el ritual de la prueba de significación estadística, se plantea la hipótesis de investigación (H1) y la hipótesis nula (H0):

- **H1:** Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.
- **H0:** No Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

4.3.2. Determinación del nivel de significancia

- Alfa = 95%.
- Error= 0.05

4.3.3. Elección de la prueba estadística

Se elige la prueba de T Student, para muestras relacionada

4.3.4. Cálculo del valor tabular

Criterios para determinar la Normalidad:

- P valor < α Aceptar H1 = Los datos provienen de una distribución normal
- P valor => α Aceptar H0 = Los datos no provienen de una distribución normal

Para conocer la prueba estadística a emplear se analizó la normalidad de datos con Shapiro-Wilk, para muestras menores a 50.

Tabla 38

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	**gl**	**Sig.**	**Estadístico**	**gl**	**Sig.**
Juegos tradicionales	,3.7	13	,009	,729	13	,024
Psicomotricidad gruesa	,381	13	,014	,640	13	,026

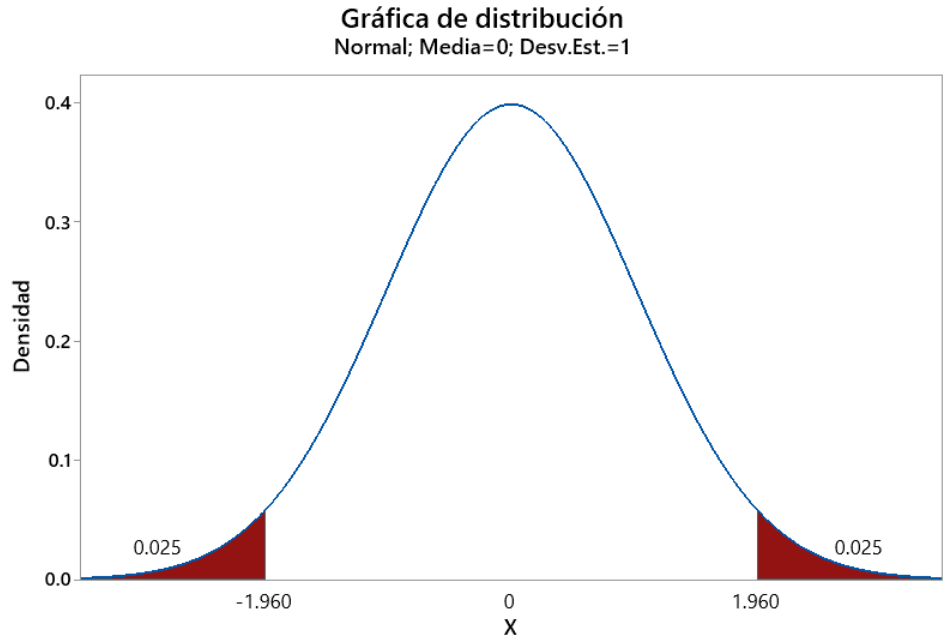
a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

La prueba de normalidad indica que la diferencia de datos evaluado con Shapiro-Wilk arroja un valor de 0.024 y 0.026. Ahora bien, se define que los datos son normales debido a que los valores antes mencionados son mayores a 0.05, lo que conduce a emplear una prueba paramétrica y se optó emplear la prueba T-Student para diferencia de medias.

Figura 32

Pruebas de normalidad



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 39

Estadísticos de la prueba de T Student

N°	Media	Desv. Est.	Error estándar de la media	IC de 95% para μ
14	0.9286	0.2673	0.0714	(0.7743; 1.0829)

μ: media de Motricidad gruesa

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Tabla 40

Prueba de T Student

Hipótesis alterna	H1: μ = Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.
Hipótesis nula	H0: μ ≠ No existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Valor T	Valor p
-1.00	0.336

Análisis e interpretación: Los resultados de la prueba T de Student expresados en la tabla 40, con un nivel de significancia del 0,05 y valor P (0,336), lo que significa el valor P es mayor al nivel de significancia aceptando la hipótesis alterna: Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. Los resultados determinan relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa, con un nivel de significancia del 0,05 y valor P (0,336), en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.
2. Se determino que existe relación significativa de 92,86% entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa ya que efectúan desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos.
3. Se determino que existe relación significativa de 92,86% entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.
4. Se determino que existe relación significativa de 78,57% entre los juegos tradicionales y control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa ya que fortalecen sus músculos durante los juegos comprendiendo la capacidad que tienen para conservar la constante orientación de su propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para ubicar esos objetos en función de su propia posición y comprendiendo la habilidad para establecer y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a las maestras aplicar los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 674 de Perccapampa, para contribuye su desarrollo corporal, afectivo y sociocultural, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local.
2. A la directora de la Institución Educativa N° 674 de Perccapampa, se les sugiere que realicen talleres o charlas sobre diversos métodos, estrategias y/o técnicas para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en sus diversas dimensiones, ya que es una capacidad fundamentan en el desarrollo del niño.
3. Se recomienda a la maestra que utilice los juegos tradicionales infantiles dentro de las actividades propias del aula 3 veces a la semana para lograr un mejor desenvolvimiento los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 674 de Perccapampa, incentivando su participación e inclusión social y su desarrollo motor.
4. Se recomienda a los futuros investigadores de la UDEA utilizar instrumentos complementarios según el tipo de población para poder fortalecer estudios o investigaciones superiores que superen las limitaciones o deficiencias que se pudo tener en la presente investigación.

Referencias

Amaya, A., Cervantes, D. C., y Vázquez, J. M. (2021). *Análisis de las competencias didácticas virtuales en la impartición de clases universitarias en línea, durante contingencia del COVID-19.* Lima: Macros.

Amaya, R. A. (2021). *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.[Tesis de Pregrdo, Universidad católica los ángeles Chimbote].* http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25409.

Burgués, P. L. (2003). *Juegos y deportes populares tradicionales.* Barcelona: Paidotribo.

Calero, P. M. (2005). *Educar Jugando.* Lima: San Marcos.

Campos, R., Rocha, M., Chacc, E., y Gálvez, G. (2017). *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa.* Chile: Wanceulen.

Cañizares, J., y Carbonero, C. (2016). *Sensomotricidad y psicomotricidad en la infancia.* España: Wanceulen.

Cara, M. J., y Martínez, S. J. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística.* Sevilla: Wanceulen.

Chirino, P. (2017). *La danza como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa y fina en los niños y niñas del nivel inicial de 2do año de escolaridad de la Unidad Educativa "San Andrés".* Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés.

Cuesta, M. (2009). *Introducción al muestreo.* España: Universidad de Ovideo.

De la Cruz, M. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal.* Colombia: Seccional Bello.

Delgado, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad.* Ecuador.

Espinoza, T. C. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la Unidad educativa 24 de Julio, Guayaquil, 2022.[Tesis de Pregrado, Universidad De Guayaquil].* Ecuador: http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203.

Estela, J. S. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años.* Chiclayo: USAT.

Fernández, M. (2010). *El libro de la estimulación.* Argentina: Albatros Saci.

Fuentes, M. (2014). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivo en niños.* Lima: San Marcos.

Gil, M. (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada.* Madrid: DTI.

Gonzales, D. (2021). *Los Juegos Tradicionales para Mejorar la Motricidad Gruesa en los Niños de 5 años en la I.E.I. N°011 Amarilis-2018. [Tesis de Pregrado, Universidad de Huánuco].* http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2921;jsessionid=845B797A5E2BCC196D88F3A9C54281DF.

Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción).* Perú: Recimundo.

Guzman, Q. G., y Huamaní, M. (2016). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la institución educativa inicial San José Obrero de Pomacanchi-Acomayo-Cusco.* Cusco: UNSA.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* México: McGraw-Hill.

Herrador, A. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia.* . España: Deportiva SL.

Lara, S. J., y Beltrán, J. (2013). *Coherencia entre las estrategias partir de las actividades didácticas. Perfiles educativos.* México: Cepa.

Le Boulch, J. (1992). *Hacia una ciencia del movimiento humano.* Barcelona: Paidós.

López, L. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3,4 y 5 años. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]*. https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992.

López, L. P. (2015). *Juegos tradicionales en la escuela infantil.* Madrid: Amaru Ediciones.

López, S. (2021). *Juegos tradicionales para la Mejora de la Motricidad Gruesa en los Niños de 5 años del Distrito de Casma del Año 2020. [Tesis de Pregrado, Universidad los Ángeles de Chimbote]*. Chimbote: https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23501.

Marsal, W. (25 de Mayo de 2014). *Motrocidad gruesa*. http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo-infantil/motricidad-gruesa/

Mejía, T. (2017). *Investigación Correlacional: Definición, Tipos y Ejemplos.* https://www.lifeder.com/investigacion-correlacional/.

Mendieta, T. L., Mendieta, T. R., y Vargas, C. T. (2015). *Psicomotricidad infantil.* Ecuador: CIDE.

Muniáin, R. (2013). *La psicomotricidad como disciplina educativa.* México: Paraninfo S. A.

Muñoz, R. (2015). *Metodología de la investigación.* México: Oxford.

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar, teoría y práctica de los juegos motores.* Lima: INDE.

Parlebas , P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad, léxico de praxiología motriz.* Barcelona: Paidotribo.

Pérez, F. B., y Abad, G. E. (2021). *Aplicación del coeficiente de confiabilidad de Kuder Richardson en una escala para la revisión y prevención de los efectos de las rutinas.* España.

Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia.* Barcelona: Crítica.

Quezada, N. L. (2015). *Métodología de la investigación.* Lima: Macro.

Sailema, A., y Torres, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador.* Ecuador: UTA.

Tamayo, T., y Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica.* México: Limusa S.A.

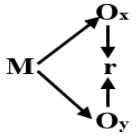
Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología.* México: Pearson.

Vilema, B. (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, periodo 2018-2019. [Tesis de Pregrado, Universidad Central del Ecuador].* http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22970.

Vygotsky, L. (1924). *El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño.* Barcelona.

Anexo

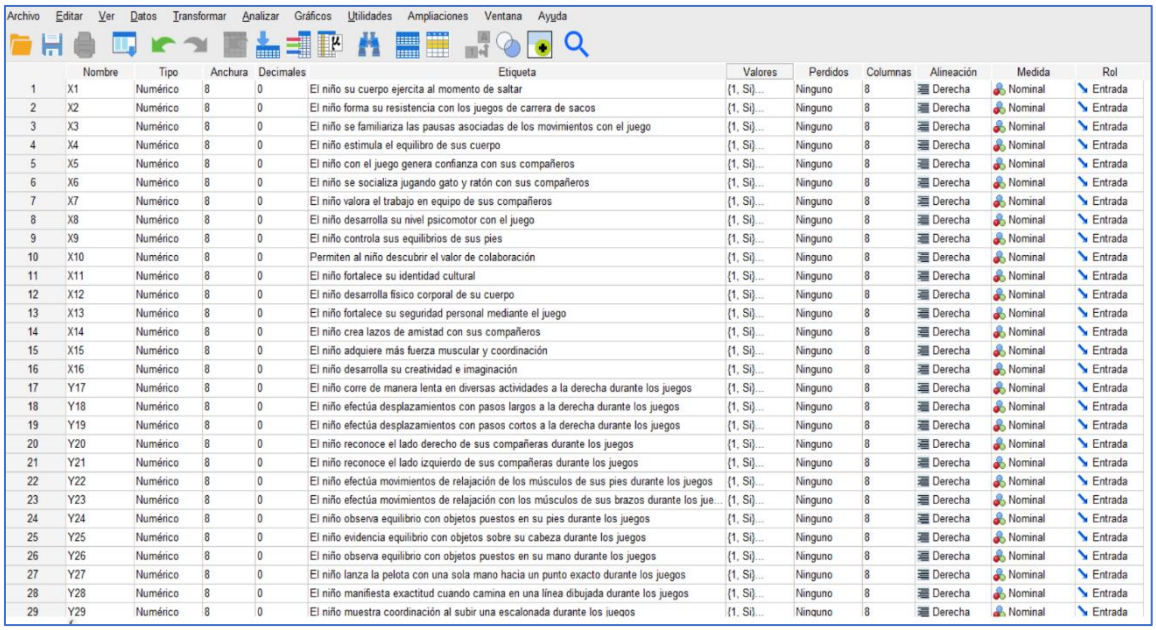
Anexo A: Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
General ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023? **Específicos** d. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023? e. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023? f. ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023?	**General** Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. **Específicos** d. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. e. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. f. Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.	**Hipótesis** Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. **Específicos** d. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la lateralidad de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. e. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el esquema corporal de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023. f. Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 674 de Perccapampa-Lircay, 2023.	V.I.: Juegos tradicionales V.D.: Psicomotricidad gruesa	1. **Tipo de investigación:** Cuantitativo 2. **Nivel de investigación:** Descriptivo 3. **Diseño de investigación:** No experimental, correlacional .  **Donde:** **M** : Muestra de investigación **Ox** :Variable 1: Juegos tradicionales **r** :Relación entre variables **Oy** :Variable 2: Psicomotricidad gruesa 4. **Población:** La población está constituida por 37 niños de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa, Distrito de Lircay, Provincia de Angaraes. 5. **Muestra**: La muestra está constituida por 14 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 674 de Perccapampa, Distrito de Lircay, Provincia de Angaraes. 6. **Tipo de muestreo:** Es no probabilístico. 7. **Técnica:** Observación 8. **Instrumento:** Lista de cotejo

Anexo B: Tabulación de datos estadísticos

	V.I.: Juegos tradicionales																V.D.: Psicomotricidad gruesa													
Nº	X.1. Carrera de sacos				X.2. El gato y ratón				X.3. El mundo				X.4. San miguel				Y.1. Lateralidad				Y.2. Esquema Corporal						Y.3. Control del cuerpo			
	X1	X0	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X10	X13	X14	X15	X16	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y10	Y13	Y14
1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
3	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0
4	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
14	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0

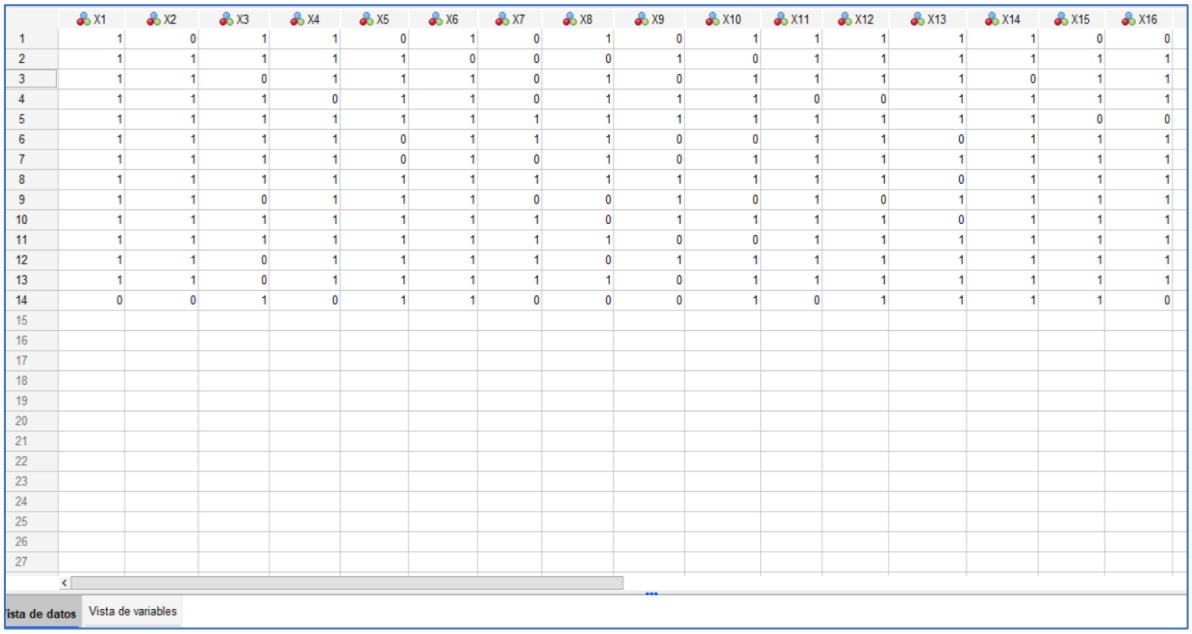
- Procesamiento de vista de variables en el SPSS 25.0



Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	X1	Numérico	8	0	El niño su cuerpo ejercita al momento de saltar	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	X2	Numérico	8	0	El niño forma su resistencia con los juegos de carrera de sacos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	X3	Numérico	8	0	El niño se familiariza las pausas asociadas de los movimientos con el juego	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	X4	Numérico	8	0	El niño estimula el equilibro de sus cuerpo	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	X5	Numérico	8	0	El niño con el juego genera confianza con sus compañeros	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	X6	Numérico	8	0	El niño se socializa jugando gato y ratón con sus compañeros	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	X7	Numérico	8	0	El niño valora el trabajo en equipo de sus compañeros	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	X8	Numérico	8	0	El niño desarrolla su nivel psicomotor con el juego	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	X9	Numérico	8	0	El niño controla sus equilibrios de sus pies	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	X10	Numérico	8	0	Permiten al niño descubrir el valor de colaboración	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	X11	Numérico	8	0	El niño fortalece su identidad cultural	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	X12	Numérico	8	0	El niño desarrolla físico corporal de su cuerpo	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	X13	Numérico	8	0	El niño fortalece su seguridad personal mediante el juego	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	X14	Numérico	8	0	El niño crea lazos de amistad con sus compañeros	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	X15	Numérico	8	0	El niño adquiere más fuerza muscular y coordinación	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	X16	Numérico	8	0	El niño desarrolla su creatividad e imaginación	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	Y17	Numérico	8	0	El niño corre de manera lenta en diversas actividades a la derecha durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	Y18	Numérico	8	0	El niño efectúa desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	Y19	Numérico	8	0	El niño efectúa desplazamientos con pasos cortos a la derecha durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	Y20	Numérico	8	0	El niño reconoce el lado derecho de sus compañeras durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
21	Y21	Numérico	8	0	El niño reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
22	Y22	Numérico	8	0	El niño efectúa movimientos de relajación de los músculos de sus pies durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
23	Y23	Numérico	8	0	El niño efectúa movimientos de relajación con los músculos de sus brazos durante los jue...	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
24	Y24	Numérico	8	0	El niño observa equilibrio con objetos puestos en su pies durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
25	Y25	Numérico	8	0	El niño evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
26	Y26	Numérico	8	0	El niño observa equilibrio con objetos puestos en su mano durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
27	Y27	Numérico	8	0	El niño lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
28	Y28	Numérico	8	0	El niño manifiesta exactitud cuando camina en una línea dibujada durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
29	Y29	Numérico	8	0	El niño muestra coordinación al subir una escalonada durante los juegos	{1, Si}...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada

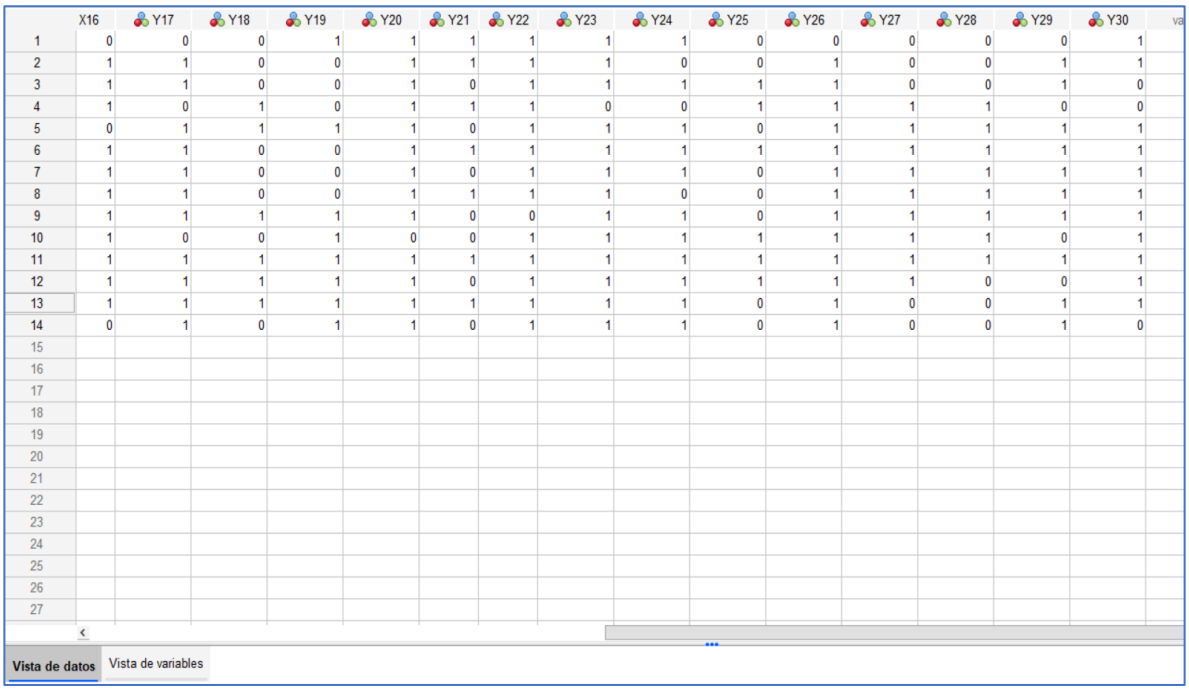
- Procesamiento de datos de variable juegos tradicionales en el SPSS 25.0



	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16
1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0
2	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
3	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1
4	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
6	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
9	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
12	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
14	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																
22																
23																
24																
25																
26																
27																

Vista de datos Vista de variables

- Procesamiento de datos de variable motricidad gruesa en el SPSS 25.0

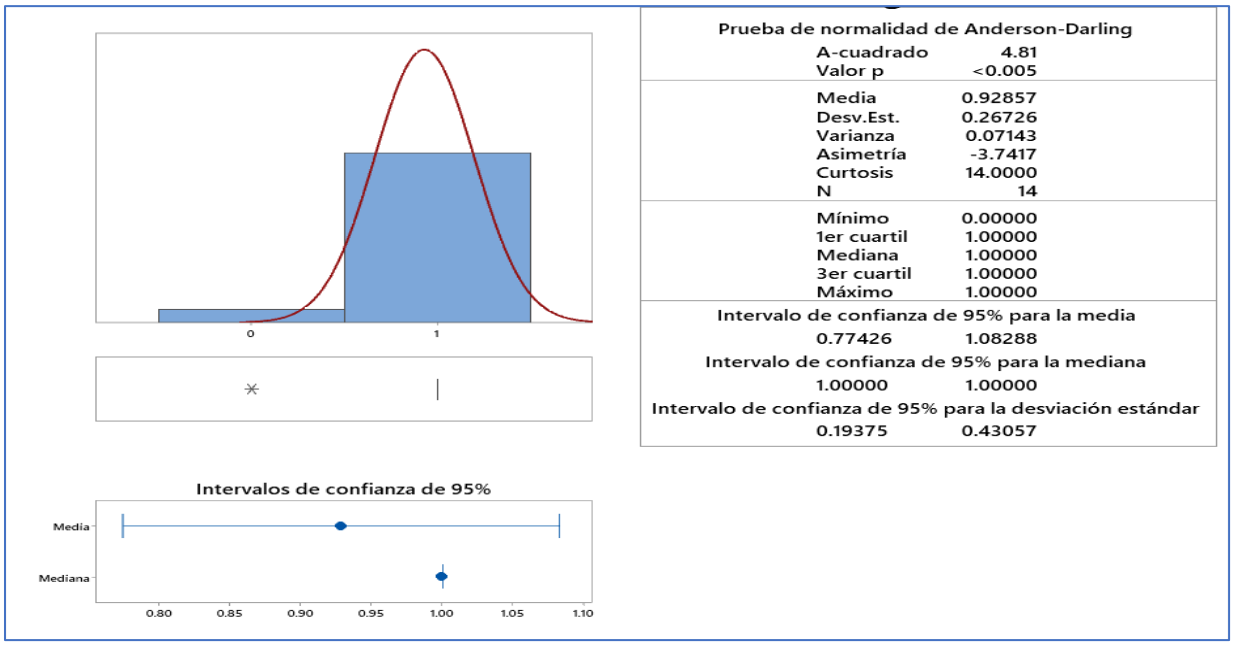


	X16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30
1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
2	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
3	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0
4	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0
5	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
8	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
10	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
14	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0

Vista de datos | Vista de variables

Figura 33

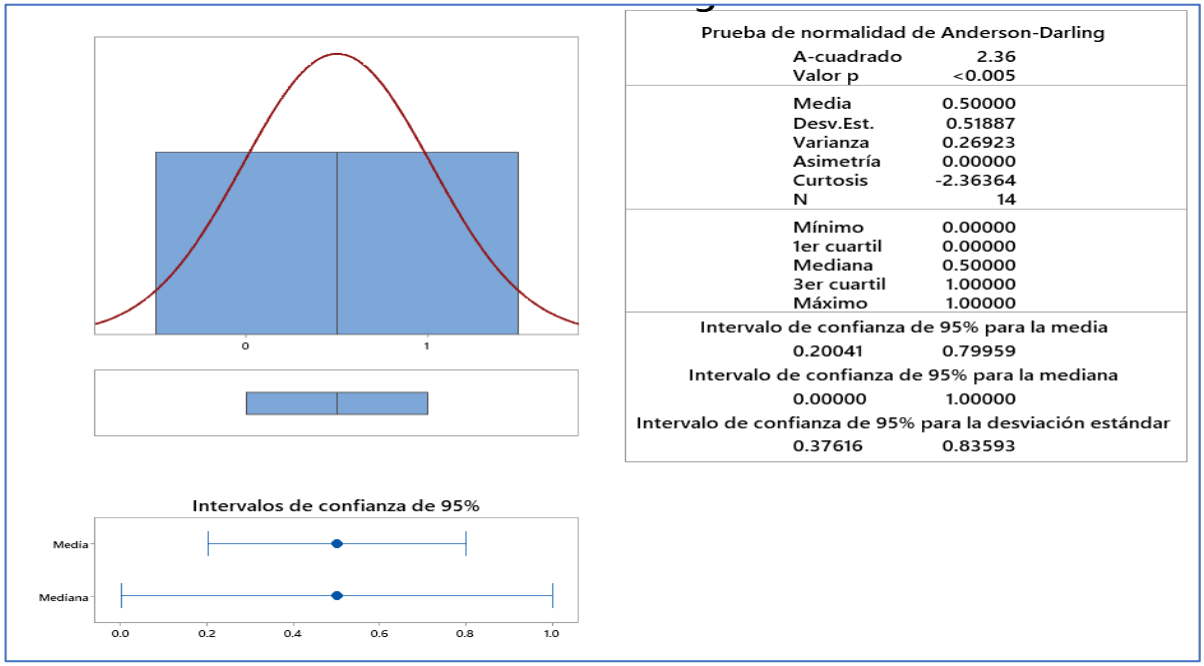
Resumen de psicomotricidad gruesa



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 34

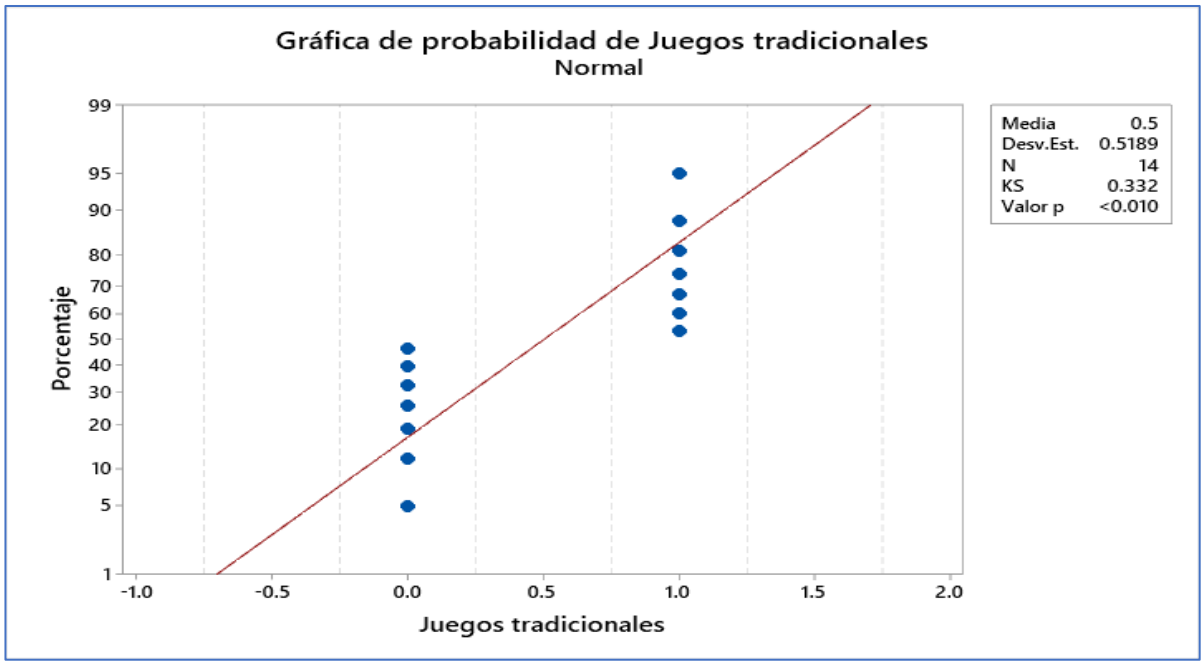
Resumen de juegos tradiciones



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 35

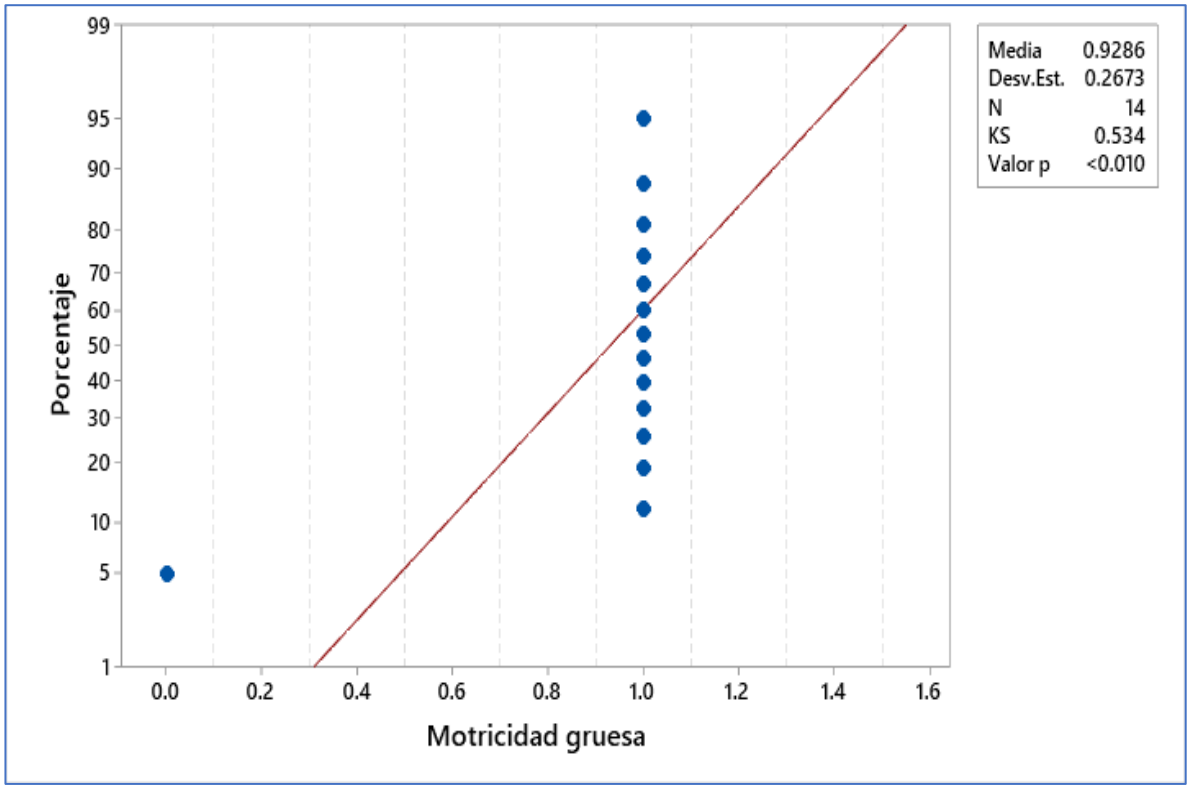
Grafica de probabilidad de juegos tradicionales



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Figura 36

Grafica de probabilidad de psicomotricidad gruesa



Fuente: (Elaboración propia, 2023)

Anexo C: Aplicación de sesiones

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

JUGAMOS A LA CARRERA DE SACOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

DRE – UGEL:	Huancavelica - Angaraes
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	I.E.I. N° 674 PERCCAPAMPA
DRIRECTORA:	Zenaida Ñahui Rondinel
DOCENTE DE AULA:	Zenaida Ñahui Rondinel
TEMA:	Carrera de sacos
EDAD Y SECCIÓN:	4 años “Chiwchikuna”
DURACIÓN :	50 minutos

II. DATOS DE LA PLANIFICACION:

AREA/ COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
▪ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Juega realizando movimientos con materiales, en el espacio y su propio cuerpo.

III. SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENSIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO	▪ Los niños y niñas se ubican en asamblea. ▪ Proponemos las normas para el desarrollo de la actividad ▪ La docente forma grupos de trabajo mediante una canción **Gestión y Acompañamiento:** ▪ La docente invita a los niños y niñas a salir al jardín ya con los grupos formados ▪ La docente muestra los materiales a utilizar y pregunta ¿Qué será? ¿Para que servirá? ¿Cómo lo utilizaremos? ▪ Antes de empezar hacemos ejercicios de relajación y recordamos las normas ▪ La docente indica las reglas del jugo	Música
DESARROLLO	 ▪ Los niños y niñas deberán ponerse los sacos e iniciar saltando desde el punto de partida ▪ Los niños y niñas juegan a la carrera de sacos	Sacos
CIERRE	▪ Al finalizar comentamos lo que más nos gustó de la actividad: ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Qué les gusto más? ▪ ¿Te gusto participar? ¿Por qué?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

JUGAMOS AL GATO Y AL RATON

I. DATOS INFORMATIVOS:

DRE – UGEL:	Huancavelica - Angaraes
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	I.E.I. N° 674 PERCCAPAMPA
DRIRECTORA:	Zenaida Ñahui Rondinel
DOCENTE DE AULA:	Zenaida Ñahui Rondinel
TEMA:	El gato y el ratón
EDAD Y SECCIÓN:	4 años “Chiwchikuna”
DURACIÓN :	50 minutos

II. DATOS DE LA PLANIFICACION:

AREA/ COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACION
▪ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Juega realizando movimientos y expresa emociones

III. SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENSIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO	▪ Los niños y niñas se ubican en asamblea. ▪ Proponemos las normas para el desarrollo de la actividad ▪ La docente inicia con una dinámica ▪ La docente da a conocer el tema de hoy "jugaremos al gato y al ratón" **Gestión y Acompañamiento:** ▪ La docente pregunta ¿Cómo lo haremos? ¿Qué necesitaremos? ¿Cómo empezaremos? ▪ La docente registra sus respuestas de los niños y niñas ▪ La docente indica las reglas del jugo antes de empezar ▪ La docente inicia con el calentamiento	
DESARROLLO	 ▪ Los niños y niñas deberán hacer un círculo donde se elijará un gato y un ratón ▪ El gato no puede romper el círculo solo puede pasar si los niños lo permiten ▪ El juego termina cuando el gato atrape al ratón dentro de los dos minutos	Mascaras del gato y el ratón
CIERRE	▪ Al finalizar comentamos lo que más nos gustó de la actividad ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Qué les gusto más? ▪ ¿Te gusto participar? ▪ ¿Por qué?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

JUGAMOS AL MUNDO

IV. DATOS INFORMATIVOS:

DRE – UGEL:	Huancavelica - Angaraes
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	I.E.I. N° 674 PERCCAPAMPA
DRIRECTORA:	Zenaida Ñahui Rondinel
DOCENTE DE AULA:	Zenaida Ñahui Rondinel
TEMA:	Mundo
EDAD Y SECCIÓN:	4 años “Chiwchikuna”
DURACIÓN :	50 minutos

V. DATOS DE LA PLANIFICACION:

ÁREA/ COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
▪ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ▪ Comprende su cuerpo. ▪ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculopodal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Juega, salta, realiza movimientos coordinados

VI. SECUENCIA DE LA ACTIVIDAD DE APRENSIZAJE

SECUENCIA DIDACTICA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RECURSOS
INICIO	▪ Los niños y niñas se ubican en asamblea. ▪ Proponemos las normas para el desarrollo de la actividad ▪ La docente inicia la sesión con una música "Batalla de Movimiento" ▪ La docente da a conocer el tema de hoy "jugaremos al mundo" **Gestión y Acompañamiento:** ▪ La docente muestra los materiales a utilizar y su cuidado ▪ La docente pregunta ¿De qué manera lo utilizaremos? ¿Cómo empezaremos? ▪ La docente registra sus respuestas de los niños y niñas ▪ La docente indica las reglas del jugo antes de empezar	Música
DESARROLLO		Cinta de colores
CIERRE	▪ Los niños y niñas deberán hacer una fila y esperar su turno, el primer jugador deberá lanzar el objeto en uno de los cuadrados ▪ Los niños y niñas deberán trasladarse sobre los cuadros saltando con un pie y al retorno recoger el objeto ▪ El jugador que pise la raya o pierda el equilibrio perderá el juego e iniciar nuevamente. ▪ Al finalizar hacemos estiramientos de brazos y piernas ▪ Comentamos lo que más nos gustó de la actividad ▪ ¿Cómo se sintieron? ▪ ¿Qué les gusto más? ▪ ¿Te gusto participar? ¿Por qué?	

Anexo D: Evidencias fotográficas