



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**LA PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL
DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. SANTA ROSA DEL DISTRITO
DE MAÑAZO - 2017**

TESIS

PRESENTADA POR:

RAQUEL QUISPE CALSIN

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:

PSICOMOTRICIDAD

PUNO - PERÚ

2020



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD

LA PRÁCTICA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE
LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA
I.E.I. SANTA ROSA DEL DISTRITO DE MAÑAZO - 2017.

TESIS PRESENTADA POR:
RAQUEL QUISPE CALSIN



PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
PSICOMOTRICIDAD

APROBADO POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE

:



Dr. Alfredo Carlos Castro Quispe

PRIMER MIEMBRO

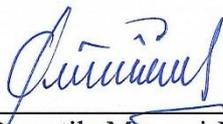
:



Dr. Bethzabe Cotrado Mendoza

SEGUNDO MIEMBRO

:



M.Sc. Dometila Mamani Jilaja

DIRECTOR

:



Dr. Saul Bernéjo Paredés

ASESOR

:



Dra. Yanet Amanda Maquera Maquera

Área : Gestión curricular

Tema : Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares

Fecha de sustentación: 10 /Enero / 2020



DEDICATORIA

Mi agradecimiento a Dios que siempre ilumina mi camino, a mi padre que en vida me inculcó valores, a mi madre quien me impulsó hacia mi formación, a mis hijos quienes son mi orgullo y mi deseo de superación de cada día, y también a mi compañero de la vida quien siempre me apoya y es mi fortaleza para seguir desarrollándome personal y profesionalmente.



AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional del Altiplano alma mater de mi formación y especialmente a la Facultad de Educación, en la Segunda Especialidad que me acogieron en sus aulas durante los semestres realizados, para adquirir los sabios conocimientos de los ilustres maestros quienes con paciencia y dedicación compartieron lo mejor de ellos. Y un especial agradecimiento a mi director y asesora de tesis por su apoyo incondicional.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE ACRÓNIMOS

RESUMEN 11

ABSTRACT 12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA 14

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 15

1.2.1. Problema general 15

1.2.2. Problemas específicos 15

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 15

1.3.1. Hipótesis general: 15

1.3.2. Hipótesis específica: 15

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA 16

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 17

1.5.1. Objetivo general 17

1.5.2. Objetivos específicos 17

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN: 18



2.2 MARCO TEÓRICO	20
2.2.1. Los juegos tradicionales	20
2.2.1.1 Importancia de los juegos tradicionales.....	20
2.2.1.2 Clasificación de los juegos tradicionales	21
2.2.1.3 Tipos de juegos.....	21
2.2.2. Desarrollo de la psicomotricidad	23
2.2.2.1 La psicomotricidad gruesa.....	24
2.2.2.2 Etapas de la motricidad gruesa.....	25
2.2.2.3 Aspectos del desarrollo psicomotor	26
2.2.2.4 Estructuración espacio-temporal.....	29
2.2.2.5 Coordinación dinámica y visomanual.....	30
2.2.2.6 Tono muscular.....	31
2.2.2.7 Control respiratorio	31
2.2.2.8 Equilibrio	32
2.2.2.9 Importancia de la psicomotricidad.....	32
2.2.2.10 Habilidades motrices del niño de cinco años	33
2.3 MARCO CONCEPTUAL	34
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO	35
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	35
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	36
3.3.1. Técnicas e instrumentos de investigación.....	36
3.3.2. Juegos tradicionales.....	36
3.3.3. Desarrollo psicomotor grueso.....	37



3.3.4. Tipo y diseño de investigación	37
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	38
3.4.1. Población.....	38
3.4.2. Muestra.....	39
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	39
3.6. PROCEDIMIENTO	41
3.7. VARIABLES	41
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	42
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. RESULTADOS	45
4.1.1. Evaluación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años.....	45
4.1.2. Evaluación del desarrollo Psicomotor grueso.....	50
4.1.3. Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años.....	52
4.1.4. Prueba de hipótesis estadística.....	60
4.2. DISCUSIÓN.....	61
V. CONCLUSIONES.....	64
VI. RECOMENDACIONES.....	65
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	66
ANEXOS.....	69

Área : Gestión curricular

Tema : Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares

Fecha de sustentación: 10 /Enero / 2020



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: El juego tradicional “El tejo” en los niños de 5 años de las Institución Educativa Inicial de Santa Rosa del distrito de Mañazo.	46
Figura 2: El juego tradicional “la sogá” en los niños de 5 años de las Institución Educativas Inicial de Santa Rosa del distrito de Mañazo.	47
Figura 3: El juego tradicional “El gato y el ratón” en los niños de 5 años de las Institución Educativas Inicial de Santa Rosa del distrito de Mañazo.....	48
Figura 4: Práctica de los tipos de juegos tradicionales en los niños de 5 años.	49
Figura 5: Los juegos tradicionales en los niños de 5 años.	50
Figura 6: Desarrollo psicomotor grueso en los niños de 5 años.	51
Figura 7: Evaluación general del desarrollo psicomotor grueso en los niños de 5 años.....	52
Figura 8: Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica de los juegos tradicionales.	54
Figura 9: Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica del juego tradicional “el tejo”.	56
Figura 10: Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica del juego tradicional “la sogá”.....	58
Figura 11: Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica del juego tradicional “El gato y el ratón”.....	59



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Escala de calificación de los juegos tradicionales	37
Tabla 2	Escala de calificación del desarrollo psicomotor grueso.....	37
Tabla 3	Distribución de la población de investigación	39
Tabla 4:	Muestra de la Investigación.....	39
Tabla 5	Operacionalización de variables	41
Tabla 6.	Escala del coeficiente de correlación.....	43
Tabla 7.	Coeficiente de correlación de las variables.	53
Tabla 8	Los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años	53
Tabla 9	El juego tradicional “El tejo” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años	55
Tabla 10.	El juego tradicional “La sogá” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años	57
Tabla 11	El juego tradicional “El gato y el ratón” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años	58



ÍNDICE ACRÓNIMOS

IEI : Institución Educativa Inicial

RLS : Regresión Lineal Simple



RESUMEN

El desarrollo de la motricidad gruesa proporciona que el niño adquiera destrezas y habilidades por lo que se debe estimularlo para que desarrolle las habilidades perceptivas y motrices que posibilitarán una equilibrada interacción con su entorno. El objetivo de la investigación fue Determinar la influencia de la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años, es importante puesto que los niños que practiquen los juegos tradicionales como el tejo, la sogá y el gato y el ratón influirán en el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos del esquema corporal, la lateralidad y la percepción. Para el logro de dicho objetivo se empleó el enfoque cuantitativo y el diseño metodológico descriptivo de tipo explicativo, que permite identificar las causas que ocasionan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, la población estuvo definida por todos los niños matriculados en la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo, y la muestra es de 30 niños de la sección de 5 años, la recolección de datos se realizó mediante la utilización de una ficha de observación para cada variable. Arribando a la conclusión que existe una influencia de 61.6% de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años puesto que los juegos tradicionales son un medio importante para desarrollar habilidades motrices como de saltar, correr y caminar, además de realizar movimientos coordinados del cuerpo que dependen de la fuerza y resistencia de los músculos.

Palabras claves: esquema corporal, juego tradicional, lateralidad, motricidad gruesa y percepción.



ABSTRACT

The development of gross motor skills provides the child to acquire skills and abilities, so they should be encouraged to develop perceptual and motor skills that will allow a balanced interaction with their environment. The objective of the research was to determine the influence of the practice of traditional games on the gross psychomotor development of 5-year-old boys and girls, it is important since children who practice traditional games such as shuffleboard, rope and cat and the mouse will influence the development of gross motor skills in aspects of the body scheme, laterality and perception. To achieve this objective, the quantitative approach and the descriptive methodological design of explanatory type were used, which allows identifying the causes that cause the development of gross motor skills in 5-year-old boys and girls, the population was defined by all children enrolled in the Initial Educational Institution Santa Rosa de Mañazo, and the sample is 30 children from the 5-year-old section, data collection was carried out using an observation sheet for each variable. Coming to the conclusion that there is an influence of 61.6% of traditional games on the gross psychomotor development of 5-year-old boys and girls since traditional games are an important means of developing motor skills such as jumping, running and walking, in addition of making coordinated movements of the body that depend on the strength and endurance of the muscles.

Keywords: Traditional game, gross motor skills, body scheme, laterality, and perception.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida emocional del niño; jugando se forma y consolida el carácter, se aprende los valores y se estimula el poder creador. Los juegos tradicionales desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, los juegos son de mucha importancia en el desarrollo emocional de los niños y niñas, por lo que es necesario llevarla al campo de la educación formal. La presente tesis está estructurada por los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I; Referido al planteamiento del problema de investigación, justificación y se considera el objetivo.

CAPÍTULO II; Se considera algunos antecedentes que guardan relación con el problema investigado. Se argumenta y describe el sustento Teórico en base al estudio y aporte científico de diversos investigadores. De él se desprende la hipótesis general, las hipótesis específicas, las variables de investigación y el glosario de términos.

CAPÍTULO III; Tenemos el diseño del método de investigación que se utilizó para comprobar la validez del trabajo de investigación.

CAPÍTULO IV; Se describe y analiza los resultados de la investigación a través de tablas y figuras. Finalmente, como parte complementaria al trabajo realizado se presenta las conclusiones a la que se arribaron y en función de ellas las sugerencias que la autora del presente trabajo considera pertinentes en función de los objetivos planteados y la hipótesis que se aprobó como cierta y válida. La bibliografía y los anexos cierran el final de la presente tesis.



1.1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

En los últimos años en donde la tecnología a dado grandes pasos en cuanto a su desarrollo se ve con más frecuencia niños y niñas que están más tiempo con juegos o aparatos electrónicos que el exceso de la utilización de ello atentan contra su salud física, mental, ocular, dando lugar al sedentarismo; dejando de lado a juegos al aire libre que involucren el desarrollo psicomotriz, la socialización y muchos aspectos más, importantes para el desarrollo integral de niños y niñas del nivel inicial, como se puede practicar en los juegos tradicionales.

En la evaluación de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad a través del test de desarrollo de Ortiz, citado en (Pérez, 2015), señala que en la sierra central de nuestro país se evidencia que el 43% de los niños muestran dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, problema que no solo es local sino también nacional.

En el encuentro de profesoras de educación inicial de la micro red Corisoncco de los distritos de Mañazo, Vilque y Tiquillaca en el año 2016, se realizó una evaluación sobre el avance en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños en el que se dio a conocer que el 37% de los niños tienen problemas en el desarrollo de la motricidad gruesa y el 41% en la motricidad fina. Tomándose la decisión que las profesoras realicen actividades y acciones para mejorar estas debilidades que mostraron los niños.

El desarrollo psicomotor grueso va de la mano con el juego, en este caso los juegos tradicionales que no solo implica jugar y desarrollar la psicomotricidad gruesa que es muy importante para su vida futura incluso para resolver ciertos problemas que se le pueden presentar en su quehacer diario, sino también de revalorar nuestra cultura practicando juegos que nuestros ancestros practicaban y que no se le está dando la debida importancia en las familias y en el ámbito educativo.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿En qué medida influye la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo?

1.2.2. Problemas específicos

- * ¿En qué medida incide el juego tradicional de el tejo como juego tradicional en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo?
- * ¿En qué medida incide el juego tradicional de la soga en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo?
- * ¿En qué medida incide el juego tradicional del gato y el ratón como juego tradicional en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general:

La práctica de juegos tradicionales influye positivamente en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

1.3.2. Hipótesis específica:

- * El tejo como juego tradicional tiene una incidencia positiva en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.



- * La soga como juego tradicional tiene una incidencia positiva en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.
- * El gato y el ratón como juego tradicional tiene una incidencia positiva en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

La psicomotricidad gruesa es la sinapsis entre movimiento y mente, viéndolo así se realiza el presente proyecto de investigación porque en los últimos años se evidencia con el nuevo currículo nacional la importancia del desarrollo psicomotor teniendo así una nueva área que es psicomotriz. El desarrollo psicomotor grueso involucra todos los aprendizajes. Por tanto, cuando un niño no ha logrado tomar conciencia de su cuerpo, de su lateralidad, su ubicación espacial y temporal y tener una buena coordinación de movimientos, probablemente no va a poder alcanzar un aprendizaje eficaz y que además le traería como consecuencia la inadaptación a su medio que lo rodea. Los juegos tradicionales, se acercan al folklor a las costumbres, creencias y cultura de un determinado lugar, que siempre estarán en constante cambio, pero sin perder su esencia. Viendo también la realidad de muchas docentes del nivel inicial y a las mismas familias de los niños, no se le da la debida importancia a la práctica de juegos tradicionales y tampoco tienen muy clara la información, que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa sobre todo las familias. La investigación se realizó por que se observó ciertas deficiencias en los estudiantes respecto al desarrollo motor grueso, por lo que podemos decir que los juegos tradicionales hoy en día ya no se practica como se solía hacer en antaño, el avance de la tecnología y la utilización desmedida ya sea de los celulares, Tablets, el internet básicamente con todas sus redes sociales mal utilizadas



están haciendo a un lado la práctica de juegos al aire libre, como por ejemplo los juegos tradicionales que es de gran ayuda en el desarrollo psicomotor grueso y fino, dando lugar al sedentarismo, una mala postura, obesidad, problemas psicológicos, etc, ya que los juegos electrónicos no requieren de movimientos más que de los dedos de las manos. Esta investigación se realizó para comprobar el nivel de influencia que tiene la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años y también para dar a conocer la investigación mediante la cual dar un pequeño aporte para dar posibles soluciones respecto a las deficiencias en las habilidades motrices de los niños y niñas.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

1.5.2. Objetivos específicos

- * Identificar en qué medida incide el juego tradicional de el tejo como juego tradicional en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.
- * Identificar en qué medida incide el juego tradicional de la sogá como juego tradicional en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo,
- * Identificar en qué medida incide el juego tradicional del gato y el ratón en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:

Según Pérez (2015), en su tesis, Determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad de la unidad educativa “hispano américa” del cantón Ambato-Ecuador. Se diagnosticó la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del test de desarrollo de Nelson Ortiz se obteniendo un parámetro de alerta en el área motora gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Según la tesis de investigación de Gastiaburú (2012), titulada Programa, juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E del Callao, en la Universidad San Ignacio de Loyola (Perú). Dentro de los resultados de la investigación, se determinó un incremento del desarrollo psicomotor de los niños al aumentar el porcentaje de categoría normal de un 56,3% a un 93,8%, disminuyendo la categoría de riesgo de un 31,35% a un 6,2%; asimismo disminuyó la categoría de retraso de un 12,5% a un 0%. También se comprobó que los niños de 3 años incrementaron su coordinación, como dimensión del desarrollo psicomotor, después de la aplicación del programa ya que esta dimensión aumentó el porcentaje de categoría normal de un 62,50% a un 93,80%.

Según la tesis de Amézquita y Atahualpa (2015), Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa padre perez de guereño, arequipa – 2014, en la Universidad Nacional de San Agustín (Perú), llegando a las siguientes conclusiones, se logró establecer que el nivel de motricidad gruesa de los niños, antes de iniciar la aplicación del programa de actividades



lúdicas, mostró que el 44,4% estaba en el nivel bueno; y, el 43,4% en el nivel regular. Lo cual demostró que entre los niños había un déficit de éxito en su motricidad gruesa y luego de desarrollar el programa de actividades lúdicas basadas en las dimensiones motoras: corporal dinámico y estático, en la evaluación el 83,6% de los niños se ubicaron en el nivel bueno; y, el 16,4% en el nivel regular, se determina que aplicando la T de Student, se ha logrado establecer que, el 37% de niños estaban en el nivel bueno de motricidad gruesa en el pre test; pero luego, con la aplicación del programa de actividades lúdica el porcentaje se elevó al 74,1%; lo que demuestra la mejora de los niños. Por tanto, se ha logrado determinar el efecto positivo de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

Según la tesis de Quiñonez (2014). Sistema de juegos recreativos que estimulen la motricidad gruesa en las edades de 3 a 4 años de la institución infantil del buen vivir mi pequeño mundo, en la universidad de Estatal Península de Santa Elena (Perú), obteniendo como resultados que, las dinámicas que son interactivas son una contribución valiosa en el desarrollo motor; acciones como andar, correr, saltar, escalar, son ideales para la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años.

Según la tesis de Borrero (2016) realizó la investigación titulada “Aporte de una actividad física en el mejoramiento de la motricidad gruesa y la detección temprana de su retraso en niños de 4 – 5 años”, la cual tuvo como objetivo discutir cómo influye la actividad física recreativa como una estimulación positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa y la importancia de detectar a tiempo su retraso en niños preescolares. La población del estudio fue de 4 y 5 años en la etapa preescolar, donde se desarrollaron actividades motoras como correr, saltar, caminar y nadar. Obteniendo como resultado que la estimulación temprana y la actividad física recreativa (juegos), contribuyen



positivamente en el desarrollo del niño, por lo cual se deben considerar como herramientas fundamentales en el desarrollo motor del niño.

2.2 MARCO TEÓRICO

2.2.1. Los juegos tradicionales

Ortega (2000) afirma que: “el juego tradicional es una actividad esencial en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea, constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con otros y consigo mismo” (p.20). según el autor los juegos tradicionales representan la cultura al que uno pertenece en el cual uno puede descubrir un mundo mágico junto a los demás y uno mismo.

Para Brown (1999, p.219) considera que: Los juegos tradicionales o andinos es una forma de comunicación entre los niños que les permite dar a conocer su mundo interior para así descubrir nuevos juegos y maneras de jugar con sus propias reglas respetándolas.

Estermann (2009) indica que: “el juego en la zona rural andina se desarrolla en un marco de concepciones que modelan las manifestaciones y comportamientos lúdicos tanto de los niños como de los adultos” (p.45). de acuerdo al autor los juegos tradicionales empiezan a desarrollarse en los niños desde muy pequeños con los juegos de roles dando rienda suelta a su imaginación y creatividad en los juegos que practica, por tanto, los niños aprenden los juegos de los adultos por imitación.

2.2.1.1 Importancia de los juegos tradicionales

Calero (2005, p.15) considera que: Para los niños el juego es una manera de comunicación para dar a conocer lo que están aprendiendo, mediante el juego los niños y niñas socializan, hacen amigos, respetan las reglas de sus juegos, aprenden a compartir, a ayudarse uno a otro, aprenden a ganar y también a perder sin molestarse.



2.2.1.2 Clasificación de los juegos tradicionales

Colectivos. La práctica de este supone la participación de varios colectivos de jugadores que se desafían por alcanzar antes o de mejor modo el propósito del juego. En este caso los jugadores de los diversos colectivos no pueden interactuar con los adversarios ya que no coinciden en el mismo terreno de juego o en el mismo tiempo.

Individuales. En este caso los protagonistas persiguen objetos individuales, actuando simultáneamente en un mismo terreno de juego.

Con objetos. Estas condiciones posibilitan la interacción entre los participantes que al poder interferir las de los demás protagonistas, actuando sobre su propio cuerpo o sobre el objeto móvil que se está manipulando, (pelota pañuelo), (persiguiendo, capturando, interceptando objetos) el desafío se hace mediante una oposición.

Verbales. Podemos decir que los juegos tradicionales infantiles de persecución siempre están ligados a la expresión verbal ya que necesitamos del lenguaje para podernos expresar en los juegos.

Con partes del cuerpo. Consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes en forma independiente para llevar a cabo un movimiento que incluye varios segmentos corporales. (Lavega, 2003)

2.2.1.3 Tipos de juegos

Según Pereira (2009)

- * **El tejo.** Es un juego de iniciación infantil, que representa el conocimiento de uno mismo, de donde provienen el juego del laberinto, la petanca y el juego de la oca. Hay diferentes formas de pintarla en el suelo, pero la más común es esta: se pinta un cuadrado con el número 1 dentro, luego otro cuadrado con el 2, otro con el 3,



intentando maso menos que sean iguales. En el cuarto piso de la rayuela se pintan dos casillas, una con el número 4 y a su lado otra con el 5. La casilla superior la ocupa el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números 7 y 8, luego otro piso con solo una casilla con el número 9, a continuación, se dibujará una casilla con el número 10. El juego comienza tirando una piedra pequeña (llamada tejo) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Se comienza a recorrer la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y se puede apoyar los dos pies, seguimos el número 6 con un solo pie y nuevamente en el 7 y el 8 apoyamos los dos pies. Ahora hay que volver al número 1, debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el numero 1 donde nos agacharemos para recoger la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no hemos pisado raya continuamos el juego ahora lanzando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo, si la piedra no cayera en la casilla numero 2 o tocara raya pasaría el turno al siguiente participante o jugador. El objetivo es lanzar la piedra en las demás casillas sucesivamente. Quien acabe antes hasta el último número será el ganador.

Este juego ayuda a que los niños desarrollen la coordinación viso motora.

- * **La Soga.** Es un juego tradicional que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la soga para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban. Se acompañaba a los saltos con una canción “Monja, viuda, soltera, casada, divorciada, y le molestaban diciéndole el estado civil qué tendría cuando crezca todo esto era según el estado civil que se quedó cuando piso la soga,



perdiendo y dando la oportunidad al siguiente niño, pero cuando volvían a empezar el juego se realizaban preguntas como con quien se casara (rey, gringo, albañil, zapatero). En donde vivirá (castillo, choza, granja campo, bosque, hueco). Este juego no ayuda a desarrollar en los niños las habilidades y destrezas de saltar una altura de 60 centímetros.

- * **El gato y el ratón.** Se rifa o se hecha a la suerte, el jugador que hace de ratón y el que hace de gato, los demás se colocan de pie, con las manos unidas y los brazos levantados y extendidos formando una ronda, con el fin de dejar suficiente agujero para que puedan entrar y salir el ratón y el gato, el ratón se queda en el centro de la ronda y el gato fuera de la ronda, los demás jugadores que hacen la ronda cantan. “ratón que te atrapa el gato, ratón que te va atrapar, si no te atrapa de noche te atrapa de madrugada”.

Mientras el gato persigue al ratón, entrando y saliendo de la ronda por los mismos agujeros, para lo cual los que forman la ronda ensanchan o estrechan los espacios o bajan o elevan los brazos intentando favorecer al ratón. El juego termina cuando el gato atrapa al ratón, entonces ambos pasan a formar parte de la ronda y se escoge a otros dos participantes que serán el gato y el ratón.

2.2.2. Desarrollo de la psicomotricidad

(Fonseca, 2006) Menciona que; la psicomotricidad es la relación que existe entre lo psíquico y lo motriz, las personas se expresan mediante movimientos relacionándose siempre con el medio que lo rodea, explica que el movimiento siempre está involucrado con lo psíquico, es decir ningún movimiento ya sea expresivo o actitudinal va desligado de lo psíquico, la mente.



El desarrollo psicomotor del niño y la niña entre los 0 y 6 años no podemos verlo como algo que se va dando así por así, si no que los niños y niñas van ir creando diversos movimientos de acuerdo a sus necesidades y posibilidades y deseos de superarse cada vez más.

(Berruezo, 2002) Menciona que; si queremos llegar a comprender este proceso es indispensable conocer y aplicar ciertos indicadores los cuales son, básicamente la coordinación (expresión y control de la motricidad voluntaria), la función tónica, la postura y el equilibrio, el control emocional, la lateralidad, la organización espacio-temporal, el esquema corporal, la organización rítmica, las praxias, la grafomotricidad, la relación con los objetos y la comunicación (a cualquier nivel; tónico, postural, gestual o verbal).

2.2.2.1 La psicomotricidad gruesa

(Blasquez, 2003) Indica que: podemos comprender a la psicomotricidad gruesa como la coordinación de movimientos amplios como: rodar, saltar, caminar, correr y bailar. Entendiéndolo de esta forma el niño y niña desarrolla su psicomotricidad gruesa de manera paulatina siendo diferente el ritmo y tiempo de desarrollo en cada persona.

Según (Ardanaz, 2009) En la psicomotricidad gruesa intervienen grandes masas musculares en donde siempre está presente la coordinación y sincronización armoniosa

A su vez, la psicomotricidad gruesa presenta dos divisiones: el dominio corporal dinámico, el que comprende la coordinación general, el equilibrio, el ritmo y la coordinación viso-motriz, y el dominio corporal estático, que comprende la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.



2.2.2.2 Etapas de la motricidad gruesa

La evolución del área motora sigue dos leyes psicofisiológicas fundamentales: Céfalo-caudal (desde la cabeza hacia los pies) y próximo-distal (desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades). Esto supone que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina.

Aunque los tiempos de adquisición de los distintos hitos evolutivos son individuales y dependen en gran medida de las características biológicas y ambientales de cada persona, podemos establecer diferentes fases en el desarrollo motor:

- * De 0 a 3 meses: Puede girar la cabeza de un lado a otro, y comienza a levantarla, empezando a sostenerse por los antebrazos.
- * De 3 a 6 meses: En esta etapa empieza a girar su cuerpo.
- * De 6 a 9 meses: Se sienta independientemente y se inicia en el gateo.
- * De 9 a 12 meses: Empieza a gatear para moverse y comienza a trepar.
- * De 12 a 18 meses: Comienza a dar sus primeros pasos y a agacharse.
- * De 18 a 24 meses: Puede bajar escaleras con ayuda y lanzar pelotas.
- * De 2 a 3 años: Corre y esquiva obstáculos. Empieza a saltar y caer sobre los dos pies.
- * De 3 a 4 años: Es capaz de balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, como por ejemplo escalones.
- * De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y puede mantener el equilibrio sobre un pie.
- * 5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y se adquiere total autonomía motora.



Como vemos, el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina más adelante.

En relación a esto, los últimos datos sobre neuro aprendizaje aportan importantes conclusiones sobre la influencia del desarrollo motor en las dificultades atencionales y de aprendizaje. Un buen ejemplo de ello lo encontramos en la importancia del gateo. Mediante el acto de gatear, los niños y niñas desarrollan habilidades viso espaciales, experiencias táctiles, integración bilateral, orientación, adquieren la lateralidad y el patrón cruzado estableciendo importantes conexiones entre los hemisferios cerebrales, además de estimular el sistema vestibular y propioceptivo. Todos estos aspectos resultan primordiales para el desarrollo de las funciones cognitivas y se encuentran especialmente relacionados entre sí en un momento concreto: la adquisición de la lectoescritura.

2.2.2.3 Aspectos del desarrollo psicomotor

El término psicomotricidad tiene dos acepciones básicas. Para algunos, (García & Pedro, 1991) la psicomotricidad supone la interrelación entre las funciones neuromotrices y las funciones psíquicas en el ser humano. Para otros, hace referencia al conjunto de técnicas encaminadas a un desarrollo global que, partiendo de la educación del movimiento y gesto, posibilite alcanzar la función simbólica y la interacción correcta con el medio ambiente. En la actualidad la psicomotricidad contempla ambas acepciones.

2.2.2.3.1 Esquema corporal

Según (Ballesteros, 1982) este concepto se puede definir como la representación que tenemos de nuestro cuerpo, de los diferentes segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de acción, así como de sus diversas limitaciones. Es un proceso complejo



ligado a procesos perceptivos, cognitivos y prácticos, que comienza a partir del nacimiento y finaliza en la pubertad, interviniendo en el mismo la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje. Las experiencias producidas por el movimiento, los resultados de dicho movimiento y la percepción del cuerpo de otros sientan las bases sobre las que se va a elaborar la percepción del cuerpo propio. Durante el segundo año de vida el niño manifiesta una progresiva diferenciación de algunas partes del cuerpo y en el tercero, los niños son capaces de identificar ojos, boca, orejas, nariz, manos, brazos, pies y piernas.

El lenguaje va a jugar un papel esencial en la construcción del esquema corporal, ya que además de permitir nombrar las partes que componen el cuerpo, como regulador de las secuencias de actos motores en la interacción con el ambiente a través del juego. La representación corporal hace posible la utilización del cuerpo de forma coordinada mediante el ajuste de la acción a lo que se quiere o desea. Entre los 2 y 5 años los niños van mejorando la imagen de su cuerpo y los elementos que lo integran, van perfeccionando movimientos, estabilizando su lateralización y conquistando el espacio, relacionándose y actuando en él. Aunque entre 5 y 6 años el esquema corporal es bastante bueno en cuanto a la calidad de los movimientos y a la representación que se tiene del mismo, todavía se deben dominar conceptos espaciotemporales que permitan situarse adecuadamente en el espacio, en el tiempo y con relación a los objetos. De 6 a 12 años se sigue perfeccionando el esquema corporal, el movimiento se hace más reflexivo, permitiendo una potenciación de la representación mental del cuerpo y del movimiento en función del tiempo y el espacio.

Los trastornos del esquema corporal, si no se deben a una causa de tipo neurológico, se relacionan con déficits en su conocimiento o en su representación simbólica, por una inadecuada lateralización, concepción espacial o por no poder situar



el cuerpo como un objeto en el campo de la relación. Se considera que un niño presenta un retraso en la elaboración del esquema corporal si a los 3 años no es capaz de reconocer, señalando o nombrando, los elementos de la cara, o si a los 6 no lo reconociera en sí mismo o no pudiera representarlo, además es esperable que a esta edad los niños distingan su derecha e izquierda y conozcan algunos conceptos espacio-temporales sencillos como arriba/abajo, delante/detrás, primero/último, ayer/mañana, etc. Carmen Maganto y Soledad Cruz Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia

2.2.2.3.2 Lateralidad

El cuerpo humano, aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. El término lateralidad se refiere a la preferencia de utilización de una de las partes simétricas del cuerpo humano, mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa. El que una persona sea diestra o zurda depende del proceso de lateralización. Se considera que un niño está homogéneamente lateralizado si usa de forma consistente los elementos de un determinado lado, sea éste el derecho (diestro) o el izquierdo (zurdo).

2.2.2.3.3 Percepción

La percepción se refiere a cómo los niños usan sus sentidos para recopilar y entender la información y responder al mundo que los rodea. Los niños pequeños usan la percepción durante las interacciones, para la exploración y para dar sentido a sus experiencias. Los niños en edad preescolar confían en la información perceptual para desarrollar una mayor conciencia de sus cuerpos en el espacio y para moverse con efectividad para realizar tareas, tales como patearle una pelota a un amigo. La destreza de motricidad gruesa se refiere a mover todo el cuerpo y a usar músculos más grandes, como los de los brazos y las piernas.



Los preescolares logran un control todavía mayor sobre sus cuerpos. Esto contribuye a que su confianza sea cada vez mayor y la capacidad de participar en el juego social. Las destrezas de motricidad fina se refieren al uso de los músculos pequeños que se encuentran en las partes individuales del cuerpo, sobre todo en las manos y los pies. Los niños usan sus destrezas motrices finas para agarrar, sujetar y manipular objetos pequeños, tales como tazas, o para usar herramientas, incluyendo tijeras y pinceles. A medida que adquieren mayor coordinación viso motriz, los niños en edad preescolar aprenden a dirigir los movimientos de los dedos, manos y muñecas para realizar tareas más complejas, como dibujar detalles finos o ensartar pequeños abalorios.

2.2.2.4 Estructuración espacio-temporal

La orientación espacial implica establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos, está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. La estructuración del espacio conlleva adquirir nociones de conservación, distancia, reversibilidad, etc., por lo que se convierte en un proceso largo que se va configurando desde los planos más sencillos (arriba, abajo, delante, atrás...) a los más complejos (derecha-izquierda), dándose primero en la acción y pasando posteriormente a ser representados en uno mismo, en el otro y en el espacio con los objetos. No hay que confundir la dominancia lateral con discriminar las nociones espaciales derecha-izquierda en sí mismo o en los otros.

El concepto derecha-izquierda se va configurando entre los 5 y los 8 años. Generalmente los niños de 6 años tienen adquiridos los conceptos básicos espaciales y la noción derecha-izquierda sobre sí mismo. La discriminación de la derecha e izquierda de otro situado enfrente se consigue a partir de los 8 años y la posición relativa de tres objetos a los 11-12 años. El conocimiento de estos conceptos es fundamental para los aprendizajes escolares, ya que el desconocimiento de los mismos se relaciona con



alteraciones de la lectura (dislexia), de la escritura (disgrafía) y dispraxias. La estructuración temporal tiene 2 componentes principales: el orden y la duración. El orden permite tomar conciencia de la secuencia de los acontecimientos y la duración permite establecer el principio y final de los mismos.

El ritmo sintetiza ambos elementos constituyendo la base de la experiencia temporal. La evolución de la comprensión del orden y la duración tiene lugar de los 2 a los 12 años. Los niños de 2 a 6 años tienen dificultades para el desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia establecer seriaciones cronológicas y lógicas de los acontecimientos, pero cuando tienen de 7 a 12 años pueden realizar tareas lógicas que impliquen la conservación, la reversibilidad y los ordenamientos, lo que va a ayudar a que las nociones temporales se adquieran completamente. La íntima relación entre ritmo y motricidad se pone de manifiesto en el movimiento. Igualmente, relacionados están el ritmo y la lectura al principio de su aprendizaje, ya que ésta requiere que se transformen estructuras visuales, distribuidas en el espacio, en estructuras auditivas, distribuidas en el tiempo. Al escribir al dictado se da el proceso inverso, y ambas estructuras espacio-temporales se integran en el proceso lectoescritor. Los sujetos dispráxicos presentan grandes dificultades para reproducir estructuras rítmicas.

2.2.2.5 Coordinación dinámica y visomanual

La coordinación consiste en la utilización de forma conjunta de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja. Esto es posible porque patrones motores que anteriormente eran independientes se encadenan formando otros patrones que posteriormente serán automatizados. Una vez que se han automatizado determinados patrones la presentación de un determinado estímulo la secuencia de movimientos, por lo que el nivel de atención que se presta a la tarea disminuye, pudiendo dirigirse a otros aspectos más complejos de la misma o incluso a otra diferente. La coordinación dinámica



general juega un importante papel en la mejora de los mandos nerviosos y en la precisión de las sensaciones y percepciones. La ejercitación neuromuscular da lugar a un control de sí mismo que se refleja en la calidad, la precisión y el dominio en la ejecución de las tareas. Para que el gesto sea correcto es necesario que se den las siguientes características motrices: precisión ligada al equilibrio general y a la independencia muscular, posibilidad de repetir el mismo gesto sin pérdida de precisión, independencia derecha-izquierda, adaptación al esfuerzo muscular, adaptación sensoriomotriz y adaptación ideomotriz (representación mental de los gestos a hacer para conseguir el acto deseado). Estas cualidades evolucionan en función de la madurez neuromotriz y del entrenamiento.

2.2.2.6 Tono muscular

Este concepto hace referencia al grado de contracción de los músculos pudiendo ir desde la hipertonía (tensión) a la hipotonía (relajación). Está sometido, en parte, a un control involuntario dependiente del sistema nervioso y, en parte, a un control voluntario. Se va regulando como consecuencia de distintas experiencias que se van teniendo en tanto que las mismas exijan un control del cuerpo para adecuar las acciones a los objetivos. Este aspecto repercute en el control postural y en el desarrollo psicomotor en la primera infancia.

2.2.2.7 Control respiratorio

La respiración está vinculada a la percepción del propio cuerpo y a la atención interiorizada que controla el tono muscular y la relajación segmentaria. Hay una estrecha vinculación entre respiración y comportamiento. Existe evidencia de la relación entre el centro respiratorio y partes corticales y subcorticales del cerebro. La respiración depende del control voluntario e involuntario y está relacionada con la atención y la emoción. La toma de conciencia de cómo respiramos y la adecuación en cómo lo hacemos, tanto en lo



referido a ritmo como a profundidad, son los aspectos fundamentales en el control respiratorio.

2.2.2.8 Equilibrio

Reúne un conjunto de aptitudes estáticas y dinámicas incluyendo el control de la postura y el desarrollo de la locomoción. Es un paso esencial en el desarrollo neuropsicológico del niño ya que es clave para realizar cualquier acción coordinada e intencional. Cuanto menos equilibrio se tiene más energía se consume en la ejecución y coordinación de determinada acción, por lo que se acaba distrayendo la atención e incrementándose la ansiedad.

2.2.2.9 Importancia de la psicomotricidad

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas. Se consideran tres niveles de importancia:

- a) A nivel motor, le permite al niño dominar su movimiento corporal
- b) A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- c) A nivel social y afectivo, permite a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás. El proceso educativo orientado hacia el desarrollo de la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, pues su acción podrá ser asumida en el campo formativo, educativo, reeducativo, preventivo y terapéutico.



2.2.2.10 Habilidades motrices del niño de cinco años

El niño va dominando todos los movimientos de su cuerpo cada vez más, tanto la motricidad gruesa (correr, saltar), como la fina (hacer trazos, cortar, picar). Ya se ha perfilado su lateralidad: sabemos si es zurdo o diestro y utiliza sus manos para la escritura, el dibujo, los juegos y los trabajos manuales. Controla actividades cotidianas como vestirse, lavarse los dientes o las manos

- El niño adquiere madurez en el control motor general. Se establece la lateralidad (zurdo o diestro). Posee mayor dominio en los gestos finos. Así, se le puede ver recortando, picando o pegando sobre una línea recta sin salirse. Sin embargo, la actividad gráfica aún es deficiente y el manejo de lápiz sigue siendo torpe. Entre los cinco y los siete años irá adquiriendo precisión
- Brinca sin dificultad y también salta. Puede superar la barra de equilibrio de 4 centímetros de ancho con una altura de 60 centímetros o con una pendiente de 30 centímetros. Puede pararse sobre un solo pie y puede conservar el equilibrio en puntas de pie durante varios segundos. Es más apto para la enseñanza de la danza, ejercicios y pruebas físicas. Cuando baila, lleva mejor el ritmo
- Puede coger una docena de bolitas una por una y dejarlas caer dentro de un frasco con la preferencia de una mano. Tiene más precisión y dominio del manejo de las herramientas, maneja bien el cepillo de dientes y sabe lavarse la cara. Maneja el lápiz con más seguridad y decisión. Puede dibujar la figura reconocible de un hombre.



2.3 MARCO CONCEPTUAL

Juegos. Es toda actividad que realizan uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento y diversión

Tradiciones. Es cada una de aquellas pautas de convivencia que una comunidad considera dignas de constituirse. Después de esto sigue como una parte integral de sus usos y costumbres mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

Psicomotricidad. Relación que se establece entre la actividad psíquica de la mente humana y la capacidad de movimiento o función motriz del cuerpo.

Psicomotricidad gruesa. La motricidad gruesa implica todas las actividades y movimientos que los niños realizan utilizando los grandes grupos musculares, involucrando las extremidades inferiores, superiores y los movimientos de la cabeza.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La Institución Educativa Inicial Santa Rosa, se encuentra ubicado en el distrito de Mañazo, provincia y departamento de Puno, es una institución pública de gestión directa de forma escolarizada y se encuentra ubicada en la zona urbana, los padres de los niños generalmente se dedican a las actividades agropecuarias su fuente principal de ingresos y autoconsumo de su producción, minería y en menor cantidad se dedican al comercio.

Ubicado en el Altiplano a una altura de 3 926 m sobre el nivel del mar, a 44 km de la ciudad de Puno. Se caracteriza por encontrarse en la zona alto andina, la morfología de la extensión territorial está conformado de los mapas, llanuras, quebradas de roca fija y suelta a lo largo del tramo el suelo está representado de pendientes, zona se caracteriza por las extensiones pastizales, por ejemplo, el ichu, pastos naturales y otros que son condiciones aceptables para producción pecuaria, de donde se obtiene, fibra de alpaca y llama, carne de camélido, vacuno y ovino. Según el Censo peruano de 2017 la población actualmente es de 5144 habitantes, de los cuales 51,1 % viven en el área rural y el 48,9 % el área urbana.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La ejecución de la investigación se realizó en tres meses distribuidos de la siguiente manera: Aplicación de la Ficha de observación de los juegos tradicionales.

- * Primera semana: Evaluación del juego: “el Tejo”
- * Segunda semana: Evaluación del juego: “la sogá”
- * Tercera semana: Evaluación del juego: “el gato y el ratón”
- * Cuarta semana: Consolidado de la recolección de datos.



Aplicación de la Ficha de observación del desarrollo psicomotor grueso

- * Primera semana: “Esquema corporal”
- * Segunda semana: “Lateralidad”
- * Tercera semana: “Percepción”
- * Cuarta semana: Consolidado de la recolección de datos.

El tercer mes se realizó el trabajo del informe de tesis.

3.3.PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

3.3.1. Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica. Conjunto de reglas y procedimientos que permiten al investigador establecer la relación con el objeto o sujeto de la investigación. La técnica que se utilizó es la observación.

Instrumento. Mecanismo que usa el investigador para recolectar y registrar la información. El instrumento que se utilizó es la ficha de observación para evaluar los juegos tradicionales como el tejo, la soga, y el juego del gato y el ratón, de igual manera se utilizó la ficha de observación para evaluar el desarrollo psicomotor grueso en los niños en las habilidades del esquema corporal, la lateralidad y la percepción.

3.3.2. Juegos tradicionales

El instrumento que se utilizó es la ficha de observación a través de indicadores/ítems que tienen que realizar los niños durante los juegos tradicionales propuestos como el tejo, la soga y el gato y el ratón. En estos juegos hay acciones en el que se desarrolla las habilidades motrices de los niños.

Tabla 1
Escala de calificación de los juegos tradicionales

Escala de calificación	Juicio de valor	Interpretación
5	Siempre lo realiza	El niño juega con habilidad
4	Casi siempre lo realiza	El niño juega con espontaneidad
3	A veces lo realiza	El niño juega teniendo algunas dificultades en sus movimientos
2	Raras veces lo realiza	El niño muestra intentos de jugar
1	No lo realiza	El niño no juega, esta estático

Nota: Los indicadores/ítems de la ficha de observación fueron tomados de la Tesis titulada: Desarrollo de las habilidades motrices que tienen los niños de 06 años de la I.E.P. N° 70623 de la ciudad de Puno, presentada a la FCEDUC – UNA, Puno. Instrumento del Preschool test battery

3.3.3. Desarrollo psicomotor grueso

El instrumento que se utilizó es la ficha de observación para evaluar el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años a través de la planificación de ciertas pruebas de habilidades motrices como: el esquema corporal, la lateralidad, y la percepción.

Tabla 2
Escala de calificación del desarrollo psicomotor grueso

Escala de calificación	Juicio de valor	Interpretación
5	Muy bien desarrollado	El niño realiza la prueba excelentemente
4	Bien desarrollado	El niño realiza la prueba
3	Regularmente desarrollado	El niño realiza la prueba con algunos inconvenientes
2	Deficientemente desarrollado	El niño realiza la prueba con algunas deficiencias
1	No desarrolla	El niño no realiza la prueba, hace otros movimientos

Nota: Los indicadores/ítems de la ficha de observación fueron tomados de la Tesis titulada: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno.

3.3.4. Tipo y diseño de investigación

Se utilizó el enfoque cuantitativo ya que se analizó los datos recolectados de los instrumentos utilizados como la ficha de observación a través de preguntas y casos que



se les presentan a los niños de 5 años, los cuales fueron procesados con apoyo de la estadística descriptiva e inferencial.

Descriptiva: Se identificó como se da los juegos tradicionales (el tejo, la sogá, el gato y el ratón) asimismo se identificó como es el desarrollo psicomotor grueso (Esquema corporal, lateralidad y percepción) de los niños y niñas de 5 años.

Explicativo (inferencial): Pues este estudio explora la relación causal (causa efecto), es decir, no solo busca describir o acercarse al problema objeto de investigación, sino que prueba encontrar las causas del mismo, por tanto, la investigación busca explicar cómo incide los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Psicomotor Grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

$$y = f(x)$$

Donde:

x = Juegos tradicionales

y = Desarrollo Psicomotor Grueso

f = Función de dependencia entre ambas variables.

Según su alcance temporal, es una investigación transversal, puesto que se recolectó los datos en un tiempo único, cuyo propósito fue describir las variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

3.4.1. Población

La población estuvo constituida por todos los niños y niñas matriculados en la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo. Que son un total de 71 niños ambos sexos.

Tabla 3
Distribución de la población de investigación

Edad	Sexo		Total	Porcentaje
	Niños	Niñas		
3 años	8	11	19	27%
4 años	12	10	22	31%
5 años	17	13	30	42%
Total	37	34	71	100%

Fuente: Nominas de matrículas de la I.E.I. Santa Rosa

3.4.2. Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó es el no probabilístico, puesto que la investigadora seleccionó la muestra basada en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar.

El muestreo que se realizó es intencional basándose únicamente en el conocimiento y la experiencia de la investigadora ya que se eligió a los niños de 5 años para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos (fichas de observación para la evaluación de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor grueso).

Tabla 4
Muestra de la Investigación

Edad	Sexo		Total	Porcentaje
	Niños	Niñas		
5 años	17	13	30	100%
Total	17	13	30	100%

Fuente: Nominas de matrículas de la I.E.I. Santa Rosa

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Se utilizó la prueba de hipótesis estadística de la t de student puesto que los datos recolectados son de tipo paramétrico (cuantitativa) y la muestra de investigación es menor igual que 30 individuos. Para para lo cual se asume los siguientes pasos:

a) Planteamiento de la Hipótesis:

H_0 : Los juegos tradicionales **no influyen** en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativas Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

H_1 : Los juegos tradicionales **influyen** en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativas Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

b) Nivel de significancia

El nivel de significancia o error que se asume es $\alpha = 0.05$, que es igual al 5% margen de error, con un nivel de confianza del 95%

c) Elección del estadístico de prueba

Se asumió la T_c en razón de la correlación.

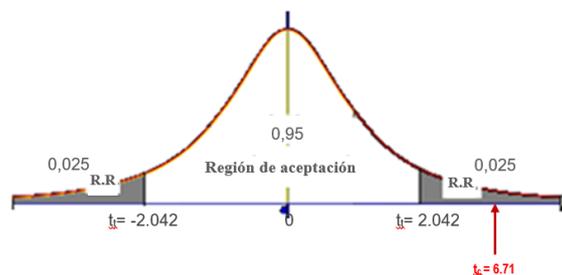
$$T_c = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Dónde: $T_c = T$ calculada

r = Coeficiente de correlación

n = Es el número de observaciones en pares

d) Regla de decisión:



e) Conclusión

Aceptación de hipótesis estadística

* Se rechaza la hipótesis nula



* Se acepta la hipótesis alterna

3.6.PROCEDIMIENTO

El proceso de recolección y análisis de la información se realizó de la siguiente manera:

- a) Se aplicó los instrumentos de recolección de datos de las variables.
- b) Se elaboró la base de datos de la información recolectada.
- c) Se procesó la información mediante el uso de programas: Microsoft Excel y SPSS.
- d) Se organizó la presentación de los resultados en tablas de doble entrada, gráficos estadísticos, histogramas, diagramas de dispersión con sus respectivas interpretaciones y análisis.
- e) Se realizó la prueba de hipótesis estadística con la prueba estadística de la t de studen.

3.7.VARIABLES

Tabla 5
Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES/ÍTEMS	INSTRUMENTO	VALORACIÓN		
Independiente	Los tejos	✓ Lanzamiento de un objeto en distancia	Ficha de observación de los juegos tradicionales.	Siempre lo realiza [5]		
		✓ Salto horizontal sin carrera preparatoria				
		✓ Salto de media vuelta con los dos pies				
		✓ Salto ida y vuelta (agilidad)				
		✓ Equilibrio (balance temporal)				
	Los juegos tradicionales	La sogá		✓ Movimiento del cuerpo	Ficha de observación de los juegos tradicionales.	Casi siempre lo realiza [4]
				✓ Impulso del cuerpo		
				✓ Salto vertical con movimientos en todo el cuerpo		
				✓ Salto lateral con movimientos en todo el cuerpo		
				✓ Equilibrio (balance temporal)		
El gato y el ratón	El gato y el ratón	✓ Impulso del cuerpo para la carrera	Ficha de observación de los juegos tradicionales.	A veces lo realiza [3]		
		✓ Carrera de velocidad				
		✓ Carrera ida y vuelta (agilidad)				
		✓ Movimientos laterales izquierda - derecha en la carrera				
		✓ Equilibrio (balance temporal)				



VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES/ÍTEMS	INSTRUMENTO	VALORACIÓN
Dependiente Desarrollo psicomotor grueso	Esquema corporal	✓ Realiza movimientos de imitación según la indicación.	Ficha de observación del desarrollo psicomotor grueso	Muy bien desarrollado [5]
		✓ Señala las partes gruesas en su cuerpo.		
	Lateralidad	✓ Realiza diferentes movimientos corporales para pasar por un objeto.		Bien desarrollado [4]
		✓ Camina con equilibrio sobre una cuerda sin desviarse.		
		✓ Camina y transporta una almohadilla sobre la cabeza sin que se caiga.		
		✓ Realiza movimientos de derecha a izquierda siguiendo con su propio cuerpo acorde a la música.		
Percepción	✓ Reconoce la derecha e izquierda de otra persona u objeto al señalarle.	Regularmente desarrollado [3]		
	✓ Lanza un balón con una mano y recibe con las dos al trasladarse.	Deficientemente desarrollado [2]		
		✓ Realiza movimientos entre dos, cogidos de la mano al ritmo de la música.		No desarrolla [1]
		✓ Gira alrededor de un objeto de derecha a izquierda al ritmo de la música.		
		✓ Corre y se para según la indicación del docente.		
		✓ Corre y camina al escuchar una determinada música.		
		✓ Camina con los ojos cerrados alrededor de un objeto y se para encima de este objeto al cambio del ritmo de la música.		
		✓ Traslada la pelota rodando con una mano sin chocar con sus compañeros.		
		✓ Pasa rodando la pelota por debajo de sus piernas a su compañero.		

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

a) Coeficiente de correlación

Una vez calculado el valor del coeficiente de correlación interesa determinar si tal valor obtenido muestra que las variables X e Y están relacionadas en realidad o tan solo presentan dicha relación como consecuencia del azar. En otras palabras, nos preguntamos por la significación de dicho coeficiente de correlación. Un coeficiente de correlación se

dice que es significativo si se puede afirmar, con una cierta probabilidad, que es diferente de cero.

$H_0 : r_{xy} = 0 \Rightarrow$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuya correlación es cero ($\rho = 0$).

$H_1 : r_{xy} \neq 0 \Rightarrow$ El coeficiente de correlación obtenido procede de una población cuyo coeficiente de correlación es distinto de cero ($\rho \neq 0$).

b) Regla de decisión

Se consideró como parámetro para tomar la decisión el coeficiente de correlación obtenido la siguiente tabla.

Tabla 6
Escala del coeficiente de correlación

Signo	Coficiente cualitativo	Coficiente cuantitativo
(+,-)	Correlación nula o inexistente.	$0,00 \leq r \leq 0,00$
(+,-)	Correlación positiva o negativa muy baja.	$0,01 \leq r \leq 0,20$
(+,-)	Correlación positiva o negativa baja.	$0,21 \leq r \leq 0,40$
(+,-)	Correlación positiva o negativa moderada.	$0,41 \leq r \leq 0,60$
(+,-)	Correlación positiva o negativa alta.	$0,61 \leq r \leq 0,80$
(+,-)	Correlación positiva o negativa muy alta.	$0,81 \leq r \leq 0,99$
(+,-)	Correlación positiva o negativa perfecta.	$1,00 \leq r \leq 1,00$

c) Coeficiente de correlación de Pearson

La fórmula de la correlación de Pearson (se utilizan para poblaciones reducidas), para datos que no son agrupados en intervalos ni clases, es el siguiente:

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Donde: N = Población o Muestra
 \sum = Sumatoria
X = Variable 1
Y = Variable 2
r = Coeficiente de correlación



d) **Coefficiente de determinación (R^2)**

Una vez ajustada la recta de regresión a la nube de observaciones es importante disponer de una medida que mida la bondad del ajuste realizado y que permita decidir si el ajuste lineal es suficiente o se deben buscar modelos alternativos. Como medida de bondad del ajuste se utiliza el coeficiente de determinación, definido como sigue

$$R^2 = r^2 * 100\%$$

* r es una medida de la relación lineal entre las variables X e Y.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En este capítulo se da a conocer los resultados de la investigación, el cual está organizado de la siguiente manera: Primero se da conocer los resultados de la ficha de observación para evaluar la frecuencia con que participan los niños y niñas de 5 años en los juegos tradicionales de acuerdo a su tipología: El tejo, la sogá y el gato y el ratón. Segundo: se tiene los resultados del desarrollo psicomotor grueso del niño y niñas de 5 años en cuanto al esquema corporal, lateralidad y percepción. Tercero: como resultado de las variables de la investigación se da conocer el grado de correlación de variables, a través del coeficiente de correlación de Pearson (r) así como la aplicación de la Regresión Lineal Simple para estimar la influencia de una variable sobre otra variable cuantitativa. Cuarto: se realiza la discusión de los resultados considerando los antecedentes presentados y teoría expuesta en la investigación.

4.1.1. Evaluación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años.

A. El juego tradicional “El tejo”

Como se observa en la figura en el 50% y 53% de los niños siempre realizan el lanzamiento de un objeto en distancia y dan saltos en forma horizontal sin carrera preparatoria respectivamente, el 33% de los niños siempre y casi siempre dan saltos de media vuelta con los dos pies, el 40% de los niños casi siempre saltan de ida y vuelta considerándose en este ítem la agilidad y 43% de los niños siempre muestran equilibrio teniendo un balance temporal adecuado y firme. Los resultados demuestran que los niños siempre juegan cumpliendo las reglas del juego logrando el objetivo del juego, asimismo se observa que desarrollan sus habilidades motrices que involucran los músculos largos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como caminar, correr y saltar, estas habilidades dependen de la fuerza y resistencia de los músculos.

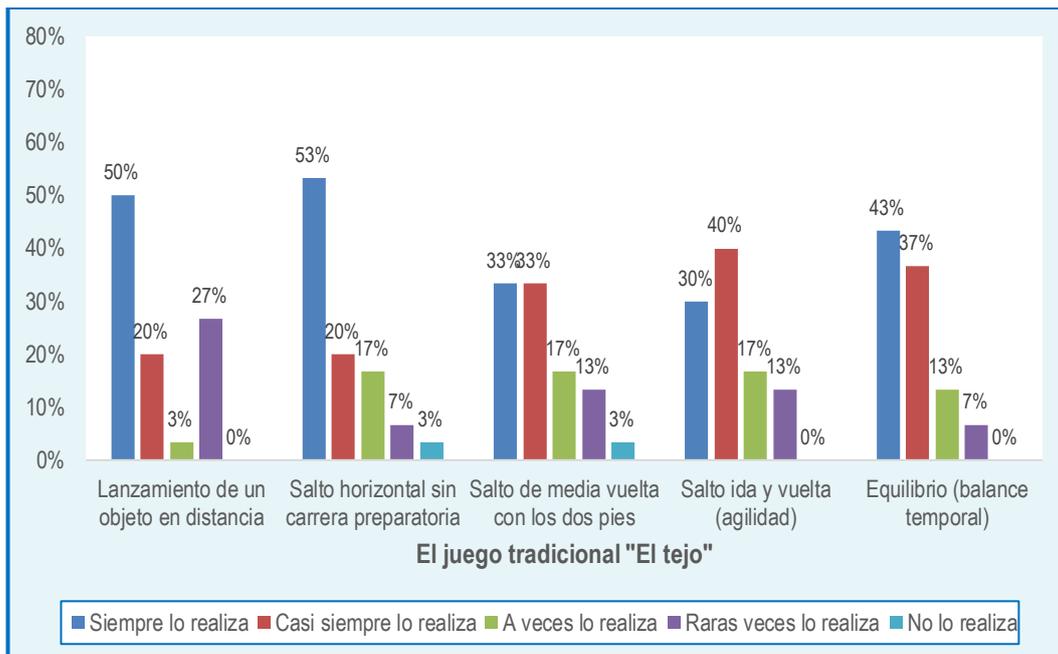


Figura 1. El juego tradicional “El tejo” en los niños de 5 años de las Institución Educativa Inicial de Santa Rosa del distrito de Mañazo.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

B. El juego tradicional “La sogá”.

En la figura se puede ver que la mayor parte de los niños, el 50%, el 47% y el 53% siempre realizan las acciones que exige el juego de la sogá como el movimiento del cuerpo, impulso del cuerpo y el equilibrio respectivamente, de igual manera el 37% casi siempre realiza el salto vertical con movimientos en todo el cuerpo y también el 37% de los niños casi siempre realizan el salto lateral con movimientos en todo el cuerpo. Los resultados demuestran que los niños siempre juegan cumpliendo las reglas del juego logrando el objetivo del juego, asimismo se observa que desarrollan sus habilidades motrices que involucran los movimientos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como correr y saltar con equilibrio.

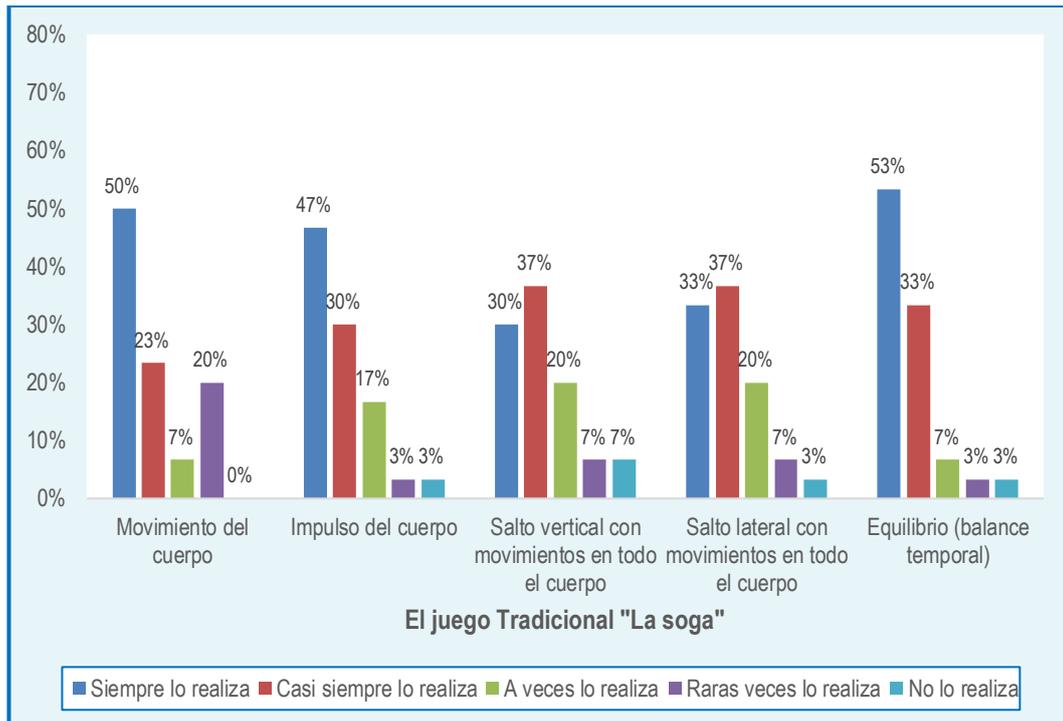


Figura 2. El juego tradicional “la sogá” en los niños de 5 años de las Institución Educativas Inicial de Santa Rosa del distrito de Mañazo.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

C. El juego tradicional “El gato y el ratón”

Como se aprecia en la figura la mayoría de los niños, se ubica en la escala de calificación siempre realiza las acciones del juego con 50% de niños impulsan su cuerpo para la carrera y 53% de los niños mantienen la carrera de velocidad, en la carrera ida y vuelta los niños se ubican en la escala de calificación en casi siempre muestran agilidad en la carrera de ida y vuelta, en cuanto a los movimientos laterales izquierda - derecha en la carrera se aprecia que el 37% de los niños lo realizan casi siempre, en equilibrio (balance temporal) el 60% de los niños siempre lo logran. Los resultados demuestran que los niños siempre juegan cumpliendo las reglas del juego logrando el objetivo del juego, asimismo se observa que desarrollan sus habilidades motrices que involucran los movimientos de las extremidades del cuerpo al momento de correr, muestra agilidad y movimientos laterales y agilidad durante el juego, además coordina las actividades de correr y saltar.

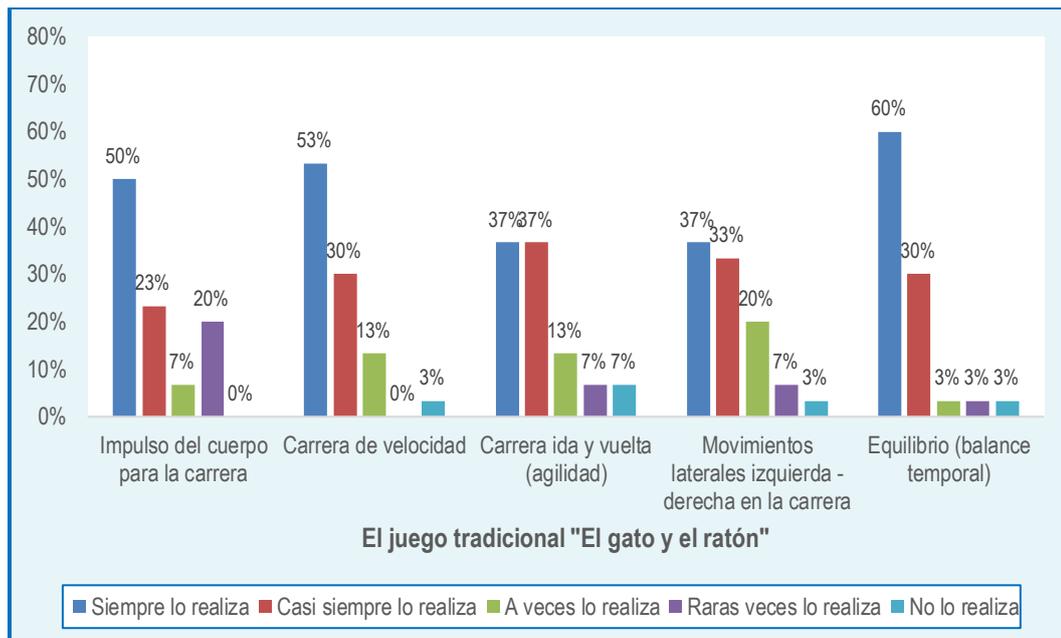


Figura 3. El juego tradicional “El gato y el ratón” en los niños de 5 años de las Institución Educativas Inicial de Santa Rosa del distrito de Mañazo.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

D. Los tipos de juegos tradicionales en los niños de 5 años

En la figura se observa los resultados de acuerdo a la tipología de juego tradicional que desarrollan habilidades motrices:

En el Juego tradicional “el tejo” se observa que el 43% del total de niños y niñas se ubican en la escala de calificación siempre lo realiza, puesto que logran el lanzamiento del objeto a la cuadrícula respectiva, saltan de forma horizontal para adelante sin carrera preparatoria, saltan de media vuelta con los dos pies, saltan de ida y vuelta notando agilidad en sus movimientos, y equilibran bien su cuerpo al saltar y correr denotándose un balance equilibrado entre su cuerpo, sus extremidades y los movimientos que realiza. Asimismo, en el Juego tradicional “la soga” se puede ver también al 43% de los niños y niñas que tienen buenas habilidades motrices, ya que realizan movimiento del cuerpo de acuerdo a la necesidad del juego, se impulsa y balancea el cuerpo para ingresar al entorno de la soga, realiza saltos verticales y laterales al ritmo de una canción, con movimientos en todo el cuerpo manteniendo equilibrio (balance temporal).

En el Juego tradicional “El gato y el ratón” se puede ver que el 48% de los niños y niñas siempre realizan movimiento e impulsa el cuerpo para el inicio de la carrera asumiendo velocidades lentas y rápidas de ida y vuelta con movimientos laterales izquierda - derecha en la carrera con agilidad, manteniendo el equilibrio durante la carrera.

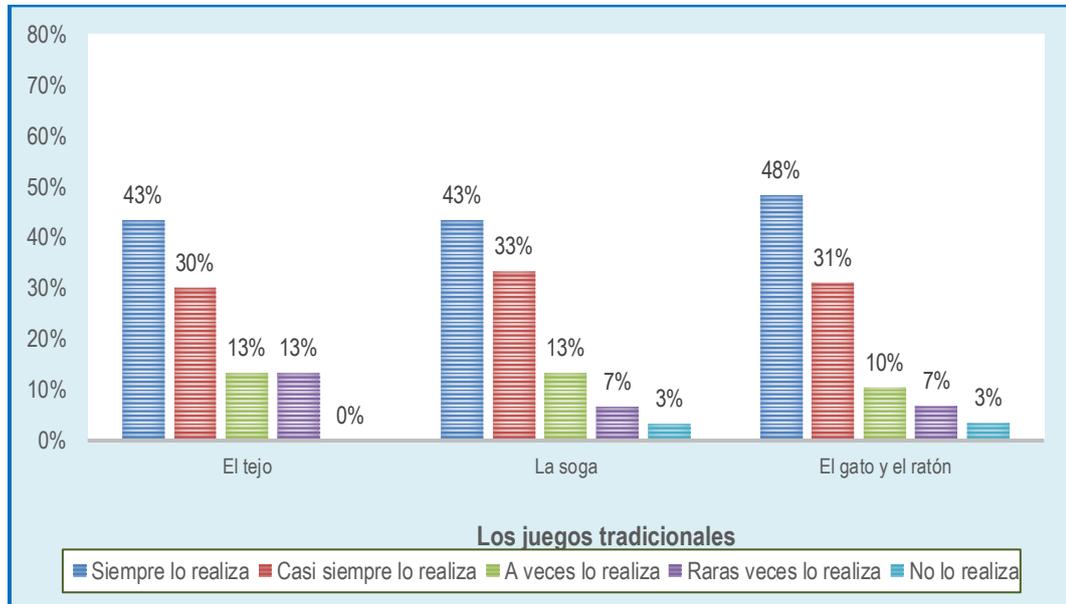


Figura 4. Práctica de los tipos de juegos tradicionales en los niños de 5 años.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

E. Los juegos tradicionales en los niños de 5 años

En términos generales se aprecia que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo se ubican en la escala de calificación siempre realiza los movimientos del juego en un 43%, en casi siempre el 30%, en las dos escalas hacen una 73% de niños que logran realizan los movimientos de los juegos tradicionales como “el tejo”, “la sogá” y “el gato y el ratón”. Los resultados muestran que los juegos tradicionales son actividades esenciales en el ser humano, le permite explorar y conocer de manera significativa habilidades motrices aquellas que requieren el uso de los músculos grandes de las extremidades del cuerpo; es decir, aquellos que están ubicados en las piernas, brazos y en el torso.

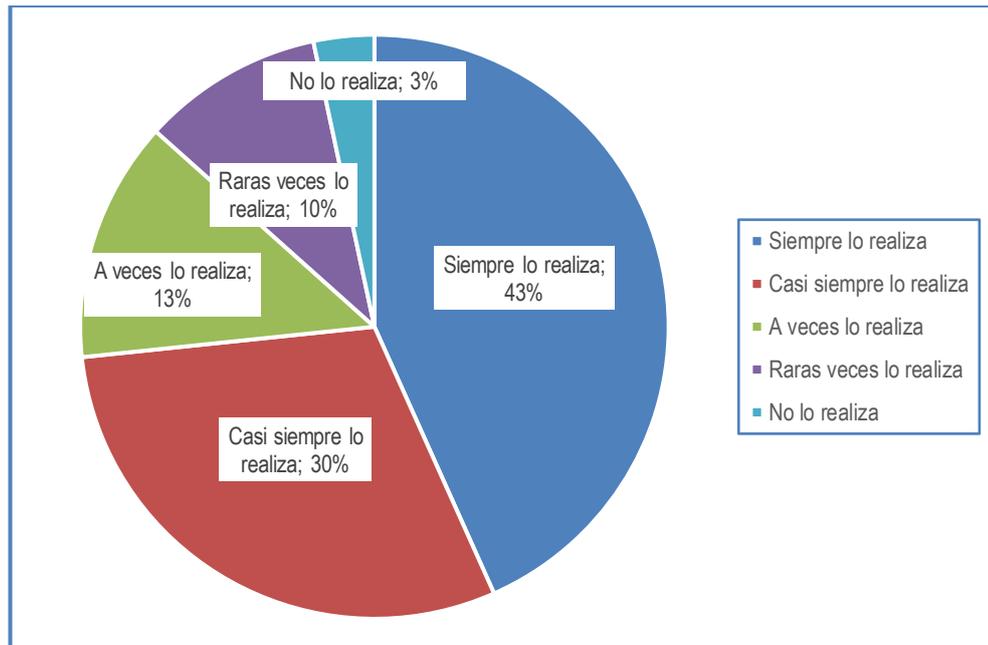


Figura 5. Los juegos tradicionales en los niños de 5 años.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

4.1.2. Evaluación del desarrollo Psicomotor grueso

A. Desarrollo psicomotor grueso en los niños de 5 años

En la figura se presenta los resultados de la clasificación del desarrollo psicomotor grueso de los niños: En el desarrollo del esquema corporal se puede ver a la mayoría de los niños y niñas de 5 años en la escala de calificación, bien desarrollado con un total del 40% del total niños que realizan movimientos de imitación según la indicación, señala las partes gruesas en su cuerpo, realizan diferentes movimientos corporales para pasar por un objeto, camina con equilibrio sobre una cuerda sin desviarse y camina y trasporta una almohadilla sobre la cabeza sin que se caiga. En el desarrollo de la lateralidad se encontró al 43% de niños que bien desarrollan los movimientos de derecha a izquierda siguiendo con su propio cuerpo acorde a la música, reconoce la derecha e izquierda de otra persona u objeto, lanza un balón con una mano y recibe con las dos al trasladarse, realiza movimientos entre dos cogidos de la mano al ritmo de la música y gira alrededor de un objeto de derecha a izquierda al ritmo de la música.

Asimismo, en el desarrollo de la percepción se halló al 43% de niños y niñas en la escala de calificación bien desarrollando, niños que corren y se detienen según la indicación de la docente, corre y camina al escuchar una determinada música, camina con los ojos cerrados alrededor de un objeto y se para encima de este objeto al cambio del ritmo de la música, traslada la pelota rodando con una mano sin chocar con sus compañeros y pasa rodando la pelota por debajo de sus piernas a su compañero.

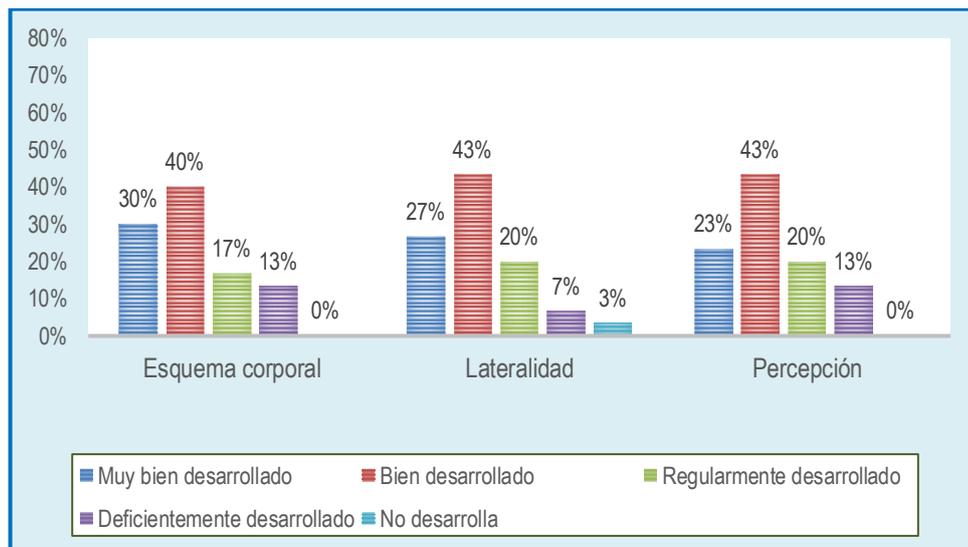


Figura 6. Desarrollo psicomotor grueso en los niños de 5 años.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

B. Evaluación general del desarrollo psicomotor grueso en los niños de 5 años

La figura demuestra que la mayoría de los niños y niñas 5 años se ubican en la escala de calificación bien desarrollado con el 43% de los niños, lo que significa que los niños logran movimientos coordinados amplios como: saltar, caminar y correr, así como también los cambios de posición del cuerpo y la capacidad para mantener el equilibrio, es decir, que implica el uso hábil del cuerpo como un todo e incluye la postura y la movilidad, entendiéndolo de esta forma el niño y niña desarrolla su psicomotricidad gruesa de manera paulatina siendo diferente el ritmo y tiempo de desarrollo en cada persona.

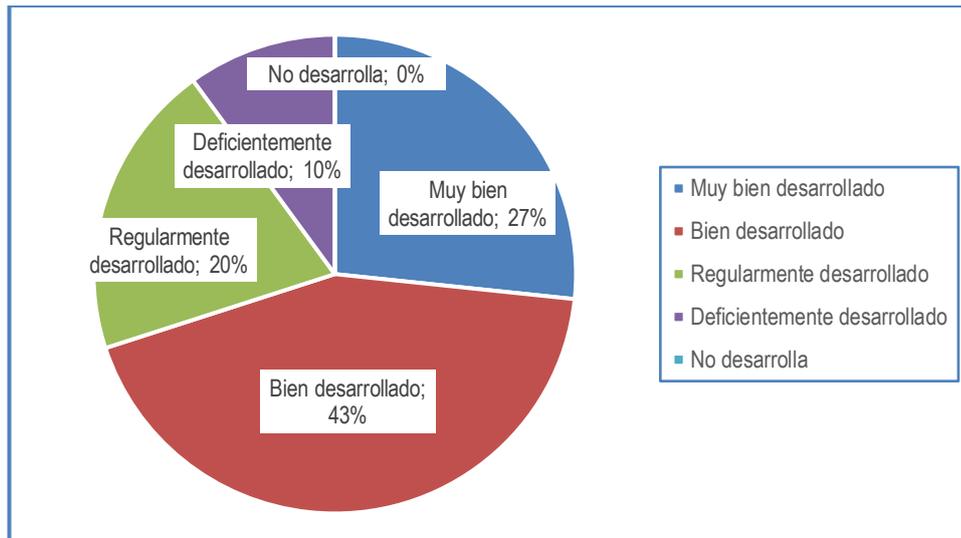


Figura 7. Evaluación general del desarrollo psicomotor grueso en los niños de 5 años.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

4.1.3. Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años

Antes de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativas Inicial Santa Rosa de Mañazo se evaluó el grado de correlación de las variables a evaluar a través del coeficiente de correlación de Pearson.

A. Coeficiente de correlación de las variables

En la tabla se observa que el coeficiente de correlación de Pearson, entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor grueso del niño es $r = 0,78$ que es una correlación positiva alta. De igual manera la correlación entre los tipos de juegos tradicionales como: “el tejo” y el desarrollo psicomotor grueso es; $r = 0,52$ que denota una correlación moderada, el juego tradicional “la soga” y el desarrollo psicomotor grueso es; $r = 0,64$ que denota una correlación moderada alta y el juego tradicional “el gato y el ratón” con el desarrollo psicomotor grueso es; $r = 0,70$ que denota una correlación alta. Los resultados denotan que mientras que con mayor frecuencia jueguen los niños los juegos tradicionales en el que se manifiesta habilidades motrices mayor será el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años.

Tabla 7
Coefficiente de correlación de las variables.

Variable independiente	Variable independiente	Coefficiente de correlación
Juegos tradicionales	Desarrollo psicomotor grueso	0,7854
	Coefficiente cualitativo	Correlación positiva alta.
Juego tradicional "El tejo"	Desarrollo psicomotor grueso	0,5255
	Coefficiente cualitativo	Correlación positiva moderada.
Juego tradicional "La soga"	Desarrollo psicomotor grueso	0,6441
	Coefficiente cualitativo	Correlación positiva alta.
Juego tradicional "El gato y el ratón"	Desarrollo psicomotor grueso	0,7032
	Coefficiente cualitativo	Correlación positiva alta.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación.

B. Modelos de Regresión Simple (RLS)

a) Los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años.

La estimación del modelo RLS: $F(1, 28) = 45,07$ muestran que los coeficientes son conjuntamente significativos para explicar la probabilidad de mejorar el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños. La $\text{Prob} > F = 0,000$ indica que la hipótesis nula de todos los parámetros del modelo (coeficientes) son iguales a cero, y el R-squared (R^2) da conocer que aproximadamente el 61,6% de la variación de los puntajes obtenidos del en el desarrollo psicomotor grueso del niño están explicados por la variación del puntaje obtenido de los juegos tradicionales.

Tabla 8
Los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años

Variable	Coefficiente	Desviación estándar	t	P > t
Juegos tradicionales	0,5357256	0,0797989	6,71	0,000
_cons	24,43503	4,863499	5,02	0,000
Obs	30			
F(1, 28)	45,07			
Prob > F	0,0000			
R-squared	0,6168			

Fuente: Matriz de resultados de las variables

Ecuación de la recta: $\text{Despsigru} = 24,43 + 0,53 * \text{juegtrad}$

La ecuación del desarrollo psicomotor grueso del niño permite determinar que el aumento de una unidad en el puntaje de la frecuencia con que juega los niños, el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños aumentara en 0,53 puntos manteniendose constante las demas variables. Por tanto se sostiene que los juegos tradicionales influye positivamente en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo - Puno.

Prueba de hipotesis estadística: De la tabla se observa que $P > |t| = 0,000$ es menor que el nivel de significancia planteado $\alpha = 0,05$ por tanto se aprueba hipotesis alterna planteada que afirma que si existe influencia entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años. Asimismo la linea de la tendencia de datos del modelo de regresión, permirte identificar la linea estimada o linea ajustada entre el puntaje logrado del desarrollo psicomotor grueso del niño esta determinada por el puntaje obtenido de la frecuencia de como practican los juegos tradicionales con habilidades motrices en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo.

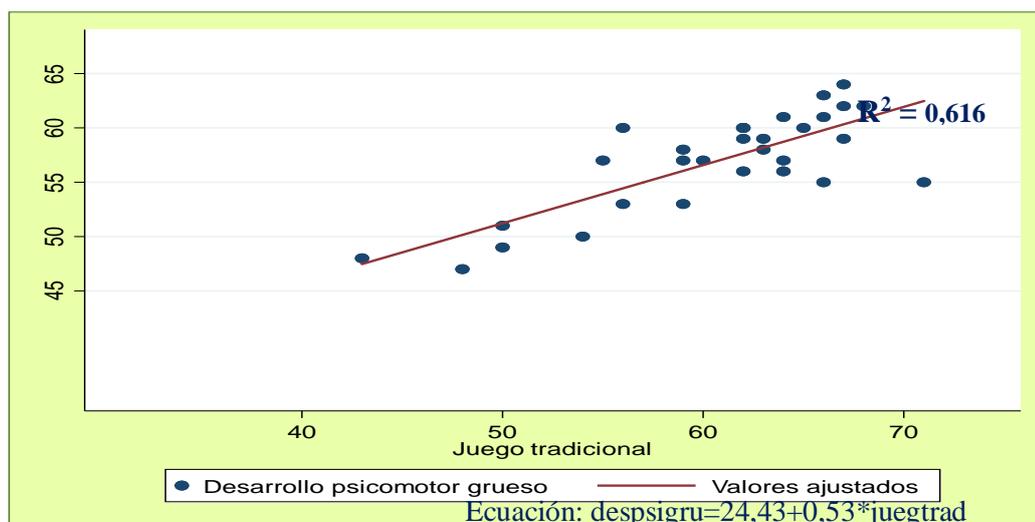


Figura 8. Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica de los juegos tradicionales.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación

b) El juego tradicional “El tejo” y su incidencia en el desarrollo psicomotor grueso de los niños 5 años.

La estimación del modelo RLS: $F(1, 28) = 10,68$ muestran que los coeficientes son conjuntamente significativos para explicar la probabilidad de mejorar el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños. La $Prob > F = 0,0029$ indica que la hipótesis nula de todos los parámetros del modelo (coeficientes) son iguales a cero, y el R-squared (R^2) da conocer que aproximadamente el 27,6% de la variación de los puntajes obtenidos del en el desarrollo psicomotor grueso del niño están explicados por la variación del puntaje obtenido del juego tradicional “el tejo”.

Tabla 9

El juego tradicional “El tejo” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años

Variable	Desarrollo Psicomotor Grueso			
	Coefficiente	Desviación estándar	T	P > t
Juego tradicional "El tejo"	0,8021369	0,2454017	3,27	0,003
_cons	40,93748	4,935158	8,30	0,000
Obs	30			
F(1, 28)	10,68			
Prob > F	0,0029			
R-squared	0,2762			

Fuente: Matriz de resultados de las variables

Ecuación de la recta: $despsigru = 40,93 + 0,80 * jttejo$

La ecuación del desarrollo psicomotor grueso del niño permite determinar que el aumento de una unidad en el puntaje de la frecuencia con que juega los niños, el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños aumentará en 0,8 puntos manteniéndose constante las demás variables. Por tanto se sostiene que el juego tradicional “el tejo” incide positivamente en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo - Puno.

Prueba de hipótesis estadística: De la tabla se observa que $P > |t| = 0,003$ es menor que el nivel de significancia planteado $\alpha = 0,05$ por tanto se aprueba hipótesis alterna

planteada que afirma que si existe incidencia entre el juego tradicional “el tejo” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años.

Asimismo la línea de la tendencia de datos del modelo de regresión, permite identificar la línea estimada o línea ajustada entre el puntaje logrado del desarrollo psicomotor grueso del niño esta determinada por el puntaje obtenido de la frecuencia de como practican el juego tradicional “el tejo” con habilidades motrices en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo.

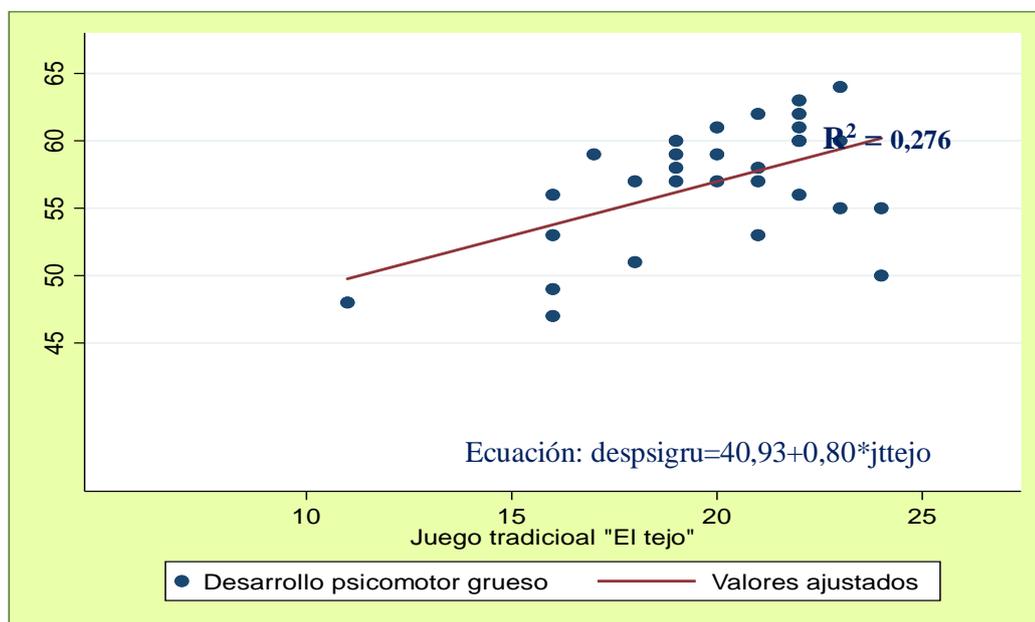


Figura 9. Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica del juego tradicional “el tejo”.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación

c) El juego tradicional “La sogá” y su incidencia en el desarrollo psicomotor grueso de los niños 5 años.

La estimación del modelo RLS: $F(1, 28) = 19,85$ muestran que los coeficientes son conjuntamente significativos para explicar la probabilidad de mejorar el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños. La $\text{Prob} > F = 0,0001$ indica que la hipótesis nula de todos los parámetros del modelo (coeficientes) son iguales a cero, y el R-squared (R^2) da conocer que aproximadamente el 41,4% de la variación de los puntajes obtenidos

del en el desarrollo psicomotor grueso del niño están explicados por la variación del puntaje obtenido del juego tradicional “la sogá”.

Tabla 10

El juego tradicional “La sogá” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años

Variable	Desarrollo Psicomotor Grueso		t calculada	P > t
	Coficiente	Desviación estándar		
Juego tradicional "La sogá"	1,064666	0,2389483	4,46	0,000
_cons	35,46473	4,853259	7,31	0,000
Obs	30			
F(1, 28)	19,85			
Prob > F	0,0001			
R-squared	0,4149			

Fuente: Matriz de resultados de las variables

Ecuación de la recta: $\text{despsigru} = 35,46 + 1,06 * \text{jtsoga}$

La ecuación del desarrollo psicomotor grueso del niño permite determinar que el aumento de una unidad en el puntaje de la frecuencia con que juega los niños, el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños aumentara en 1,06 puntos manteniendose constante las demas variables. Por tanto se sostiene que el juego tradicional “la sogá” incide positivamente en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo - Puno.

Prueba de hipótesis estadística: De la tabla se observa que $P > | t | = 0,000$ es menor que el nivel de significancia planteado $\alpha = 0,05$ por tanto se aprueba hipótesis alterna planteada que afirma que si existe incidencia entre el juego tradicional “la sogá” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años. Asimismo la línea de la tendencia de datos del modelo de regresión, permirte identificar la línea estimada o línea ajustada entre el puntaje logrado del desarrolllo psicomotor grueso del niño esta determinada por el puntaje obtenido de la frecuencia de como practican el juego tradicional “la sogá” con habilidades motrices en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo.

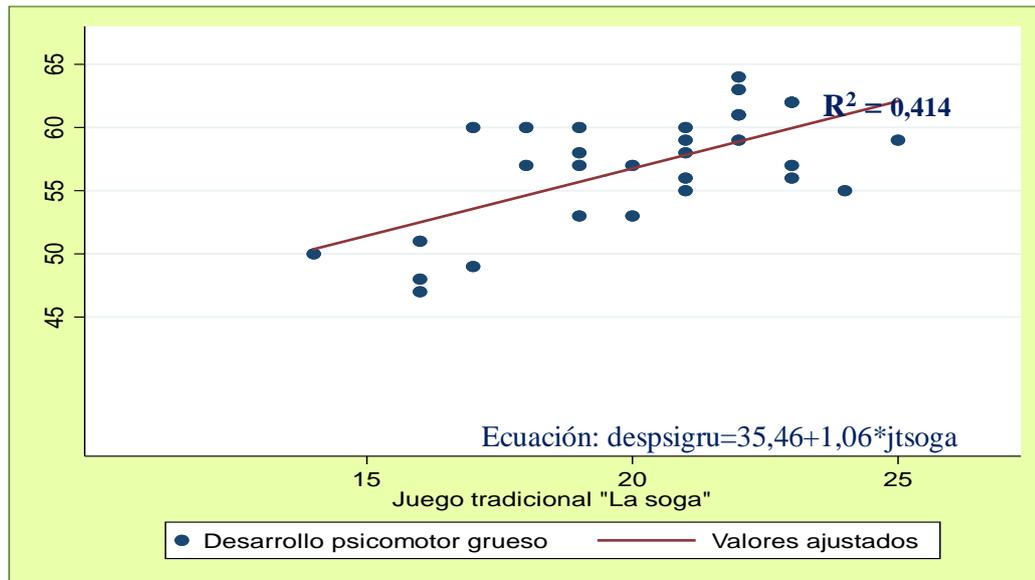


Figura 10. Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica del juego tradicional “la sogá”.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación

d) El juego tradicional “El gato y el ratón” y su incidencia en el desarrollo psicomotor grueso de los niños 5 años.

La estimación del modelo RLS: $F(1, 28) = 27,39$ muestran que los coeficientes son conjuntamente significativos para explicar la probabilidad de mejorar el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños. La $Prob > F = 0,0000$ indica que la hipótesis nula de todos los parámetros del modelo (coeficientes) son iguales a cero, y el R-squared (R^2) da conocer que aproximadamente el 49,4% de la variación de los puntajes obtenidos del en el desarrollo psicomotor grueso del niño están explicados por la variación del puntaje obtenido del juego tradicional “El gato y el ratón”.

Tabla 11

El juego tradicional “El gato y el ratón” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años

Desarrollo Psicomotor Grueso				
Variable	Coefficiente	Desviación estándar	t calculada	P > t
Juego tradicional "El gato y el ratón"	1,184858	0,2263882	5,23	0,000
_cons	32,53143	4,693939	6,93	0,000
Obs	30			
F(1, 28)	27,39			
Prob > F	0,0000			
R-squared	0,4945			

Fuente: Matriz de resultados de las variables

Ecuación de la recta: $\text{despsigru} = 32,53 + 1,18 * \text{jtgatrat}$

La ecuación del desarrollo psicomotor grueso del niño permite determinar que el aumento de una unidad en el puntaje de la frecuencia con que juega los niños, el puntaje del desarrollo psicomotor grueso de los niños aumentara en 1.18 puntos manteniendose constante las demas variables. Por tanto se sostiene que el juego tradicional “el gato y el ratón” incide positivamente en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo - Puno.

Prueba de hipótesis estadística: De la tabla se observa que $P > |t| = 0.000$ es menor que el nivel de significancia planteado $\alpha = 0,05$ por tanto se aprueba hipótesis alterna planteada que afirma que si existe incidencia entre el juego tradicional “el gato y el ratón” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años. Asimismo la línea de la tendencia de datos del modelo de regresión, permirte identificar la línea estimada o línea ajustada entre el puntaje logrado del desarrollo psicomotor grueso del niño esta determinada por el puntaje obtenido de la frecuencia de como practican el juego tradicional “el gato y el ratón” con habilidades motrices en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Mañazo.

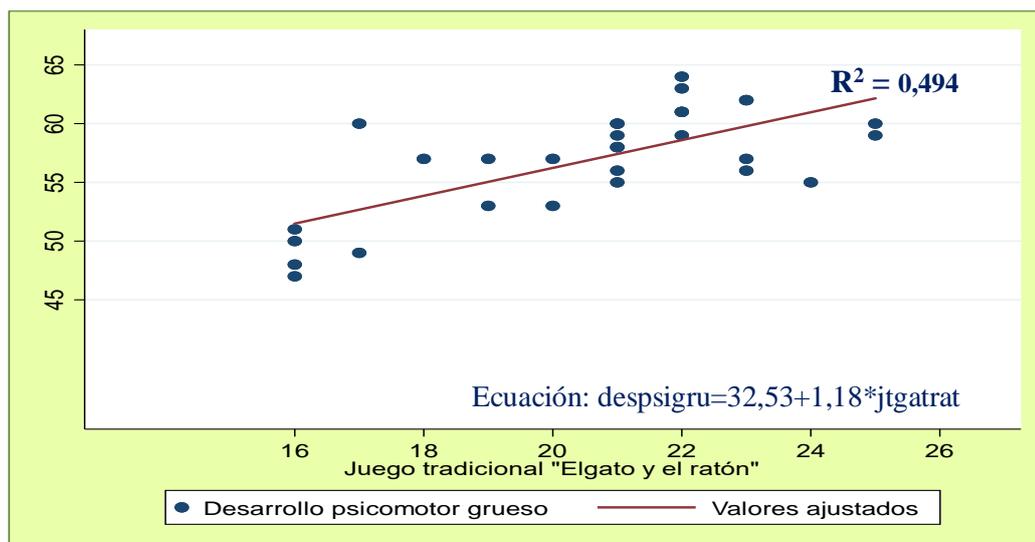


Figura 11. Línea de estimación del desarrollo psicomotor grueso y la práctica del juego tradicional “El gato y el ratón”.

Fuente: Matriz de resultados de la investigación

4.1.4. Prueba de hipótesis estadística

La prueba estadística que se utilizó es la t calculada puesto que los datos obtenidos son el total de puntajes de las variables de los juegos tradicionales y desarrollo psicomotor grueso de los niños.

a) Planteamiento de la Hipótesis:

H₀: Los juegos tradicionales **no influyen** en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativas Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

H₁: Los juegos tradicionales **influyen** en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativas Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

b) Nivel de significancia

$\alpha = 0,05 = 5\%$ margen de error.

Tt = n – 2

Tt = 30 – 2

Tt = 28 Grados de libertad

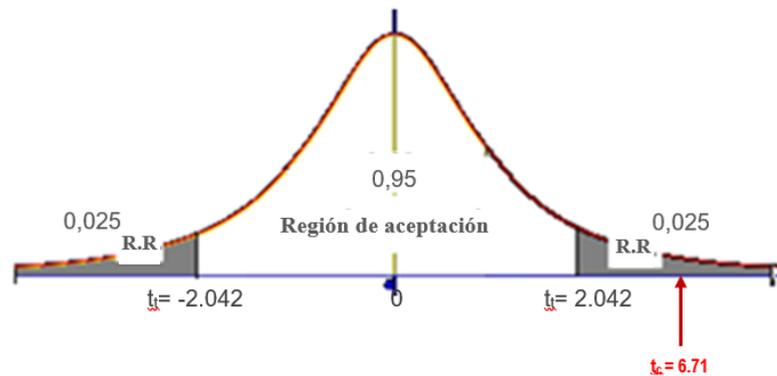
Tt = 2,042

c) Elección del estadístico de prueba

Variabes	t calculada	t tabulada	Interpretación
Desarrollo Psicomotor grueso – Juegos tradicionales	6.71	2,042	Como las t calculadas son mayores a las t tabuladas rechazamos la hipótesis nula y aceptamos hipótesis alterna que afirma que los juegos tradicionales incide en el desarrollo psicomotriz de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.
Desarrollo Psicomotor grueso – Juego tradicional; “el tejo”	3.27	2,042	
Desarrollo Psicomotor grueso – Juego tradicional; “la sogá”	4.46	2,042	
Desarrollo Psicomotor grueso – Juego tradicional; “el gato y el ratón”	5.23	2,042	

Fuente: Modelos de RLS

d) **Regla de decisión.**



Como la t_c se ubica en la zona de rechazo de la hipótesis nula (RR) se acepta hipótesis alterna que afirma que los juegos tradicionales **influyen** en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativas Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo.

e) **Conclusión**

Con una probabilidad de confianza del 95% se tiene que t_c es mayor a t_i por tanto rechazamos la hipótesis nula y aceptamos hipótesis alterna lo que confirma que la práctica de los juegos tradicionales influye en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años.

4.2. DISCUSIÓN

Los resultados de la investigación dan a conocer que los juegos tradicionales inciden en un 61,6% con respecto al desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años de la Institución Educativas Inicial de Santa Rosa del distrito Mañazo, lo que significa que mientras que frecuentemente practiquen los juegos tradicionales mayor será el desarrollo psicomotor grueso de los niños.

Los autores manifiestan que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo psicomotriz grueso en los niños: Así Perez (2015), concluye que la motricidad gruesa en



los niños de 4 años de edad a través del test de desarrollo de Nelson Ortiz evidencia un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Y Amézquita y Atahualpa (2015) concluyeron que se logró establecer que el nivel de motricidad gruesa de los niños, antes de iniciar la aplicación del programa de actividades lúdicas, mostró que el 44,4% estaba en el nivel bueno; y, el 43,4% en el nivel regular, lo que demostró que entre los niños había un déficit de éxito en su motricidad gruesa y luego de desarrollar el programa de actividades lúdicas basadas en las dimensiones motoras: corporal dinámico y estático. Los resultados de la investigación afirman la posición de los autores puesto que la aplicación de estrategias y dinámicas como los juegos tradiciones influyen fuertemente en el desarrollo psicomotriz grueso en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa.

Los resultados de la investigación dan a conocer que el juego tradicional: “el tejo” influye en un 27,6% el desarrollo psicomotriz grueso en los niños de 5 años. Al respecto Quiñonez (2014) concluye que los sistemas de juegos recreativos estimulan la motricidad gruesa en las edades de 3 a 4 años ya que contribuye en el desarrollo motor; acciones como andar, correr, saltar, escalar, son ideales para la estimulación de la motricidad gruesa en niños. Los resultados de la investigación afirman la posición del autor puesto que la aplicación de los juegos recreativos así como los juegos tradiciones influyen en el desarrollo psicomotriz grueso (esquema corporal, lateralidad y percepción) en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa.

Los resultados de la investigación dan a conocer que el juego tradicional: “la sogá” influye en un 41,4% en el desarrollo psicomotriz grueso en los niños de 5 años. Al respecto Borrero (2016) concluye que la estimulación temprana y la actividad física recreativa (juegos), contribuyen positivamente en el desarrollo del niño de 4 y 5 años, por lo cual se deben considerar como herramientas fundamentales en el desarrollo motor del



niño. Los resultados de la investigación reafirman la posición del autor puesto que la estimulación, así como los juegos tradiciones influyen en el desarrollo psicomotriz grueso (esquema corporal, lateralidad y percepción) en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa.

Los resultados de la investigación dan a conocer que el juego tradicional: “el gato y el tejo” influye en un 49,4% el desarrollo psicomotriz grueso en los niños de 5 años. Lavega (2003), quien confirma que la práctica de juegos tradicionales consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes en forma independiente para llevar a cabo movimientos que incluyen varios segmentos corporales (correr, velocidad, persiguiendo, capturando), así como se realiza en este juego tradicional el gato y el ratón. Los resultados de la investigación confirman la posición del autor, así como los juegos tradiciones influyen en el desarrollo psicomotriz grueso (esquema corporal, lateralidad y percepción) en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa.



V. CONCLUSIONES

- Primera.** Existe una influencia en 18 niños que representa un 61,6% de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Mañazo, puesto que los juegos tradicionales son un medio importante para desarrollar habilidades motrices como de saltar, correr y caminar, además de realizar movimientos coordinados del cuerpo que dependen de la fuerza y resistencia de los músculos.
- Segunda.** Existe una incidencia en 8 niños que representa al 27,6% del juego tradicional “el tejo” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años, lo que desarrolla habilidades motrices de lanzamiento de un objeto en distancia, salto horizontal sin carrera preparatoria, salto de media vuelta con los dos pies, salto ida y vuelta (agilidad) y el equilibrio de los niños y niñas.
- Tercera.** Existe una incidencia en 12 niños que es el 41,4% del juego tradicional “la sogá” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas, lo que desarrolla habilidades motrices de movimientos del cuerpo, impulso del cuerpo, saltos verticales, salto lateral (izquierda - derecha) y el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas.
- Cuarta.** Existe una incidencia en 14 niños que es el 49,4% del juego tradicional “El gato y el ratón” en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas, lo que desarrolla habilidades motrices de impulso, carrera de velocidad, agilidad, movimientos laterales izquierda – derecha en la carrera.



VI. RECOMENDACIONES

Primera: A las autoridades educativas de las Instituciones Educativas Iniciales promuevan juegos, estrategias, técnicas, dinámicas, que promuevan el desarrollo psicomotor grueso y fino de los niños y niñas por la importancia que tiene en el desarrollo de los niños, a su vez estos cambios permitirán que el niño sea cada vez más autónomo y que sea capaz de socializarse.

Segunda: A los docentes de las Instituciones Educativas Iniciales hacer uso de los juegos tradicionales “el tejo”, “la sogá”, “el gato y el ratón” como estrategia que ha generado resultados positivos para desarrollar las habilidades motrices de los niños y niñas.

Tercera: Se recomienda a las autoridades educativas de las Institución Educativas Iniciales a realizar pruebas periódicas de detección y seguimiento de los niños con bajo nivel de psicomotricidad para organizar jornadas de orientación con los padres de familia, con el fin de generar compromiso y alianzas con los padres para crear espacios y buenas prácticas psicomotrices que promuevan el óptimo desarrollo de los niños.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. Peru.
- Amezquita, D., & Rossmery, A. (2015). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa Padre Pérez de Guereñu, Arequipa - 2014*. arequipa.
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Cadiz: Granada.
- Ballesteros, S. (1982). *El esquema coorpora*. España: TEA.
- Berruezo, P. P. (2002). *Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica*. España: Universidad de Barcelona.
- Blasquez, D. (2003). *Psicomotricidad patrones del movimiento*. México: Ediciones Educativas.
- Borrero, W. (2016). *Aporte de una actividad física en el mejoramiento de la motricidad gruesa y la detección temprana de su retraso en niños de 4-5 años*. Santiago de Cali.
- Brown, G. (1998). *Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Buenos Aires: Lumen Hvmanitas.
- Calero, M. (2005). *Educación Jugando*. Lima: Alfa omega.
- Comellas, M. J., & Anna, P. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. . España: CEAC Educación infantil.



- Córdova, N. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*. Lima.
- Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. Lima.
- De La Peña, G. (2018). *Eficacia del programa "Los juegos didácticos y las canciones"*. Lima.
- De La Peña, G. (2018). *Eficacia del programa "Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico", para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018*. Lima.
- De La Peña, G. (2018). *Eficacia del programa "Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico", para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018*. Lima.
- Estermann, J. (2009). *Filosofía andina. Sabiduría indígena para un mundo nuevo. . La paz: ISEAT Segunda edición (Reim presión)*.
- Fonseca, V. (2006). *Estudio y génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: Inde.
- García, J. A., & Pedro, M. (1991). *Psicomotricidad y educación preescolar*. Madrid: CEPE.
- García, T. A. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Cádiz España: granada.



- Gastiaburú, F. M. (2012). *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una i.e. del Callao*. Lima.
- Huamán, L. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari - 2017*. Huaraz.
- Lopez, E., & Troya, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ambato.
- Ozer, M. (2015). *Escala de madurez neurológica motriz*. España.
- Pérez, C. C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa Hispano América del cantón Ambato*. Ambato.
- Tamara, A. G. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Cadiz-España: Granada.
- Tamara, A. G. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. Cadiz-España: Granada



ANEXOS



Anexo 1. Ficha de observación de los Juegos Tradicionales

**FICHA DE OBSERVACIÓN
(JUEGOS TRADICIONALES)**

APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS SOBRE LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : _____
 1.2. Nombre del niño y/o niña : _____
 1.3. Edad y sección : _____

II. EVALUACIÓN DE INDICADORES/ITEMS

N°	Practica de los juegos tradicionales		Escala de calificación				
	Dimensiones	Items/indicadores	Siempre lo realiza	Casi siempre lo realiza	A veces lo realiza	Raras veces lo realiza	No lo realiza
			[5]	[4]	[3]	[2]	[1]
1	Juego Tradicional "el tejo"	Lanzamiento de un objeto en distancia					
2		Salto horizontal sin carrera preparatoria					
3		Salto de media vuelta con los dos pies					
4		Salto ida y vuelta (agilidad)					
5		Equilibrio (balance temporal)					
6	Juego Tradicional "la sogá"	Movimiento del cuerpo					
7		Impulso del cuerpo					
8		Salto vertical con movimientos en todo el cuerpo					
9		Salto lateral con movimientos en todo el cuerpo					
10		Equilibrio (balance temporal)					
11	Juego Tradicional "el gato y el ratón"	Impulso del cuerpo para la carrera					
12		Carrera de velocidad					
13		Carrera ida y vuelta (agilidad)					
14		Movimientos laterales izquierda - derecha en la carrera					
15		Equilibrio (balance temporal)					
Sub total							
							Total

Nota: Los indicadores/ítems de la ficha de observación fueron tomados de la Tesis titulada: Desarrollo de las habilidades motrices que tienen los niños de 06 años de la I.E.P. N° 70623 de la ciudad de Puno, presentada a la FCEDUC – UNA, Puno. Instrumento del Preschool test battery



Anexo 2. Ficha de observación de Desarrollo Psicomotor Grueso

FICHA DE OBSERVACIÓN (DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO)

APLICADO A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS SOBRE EL DESARROLLO PSICOMOTOR GRUESO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : _____
 1.2. Nombre del niño y/o niña : _____
 1.3. Edad y sección : _____

II. EVALUACIÓN DE INDICADORES/ITEMS

N°	Desarrollo psicomotor grueso		Escala de calificación				
	Dimensiones	Items/indicadores	Muy bien desarrollado	Bien desarrollado	Regularmente desarrollado	Deficientemente desarrollado	No desarrolla
			[5]	[4]	[3]	[2]	[1]
1	Esquema corporal	Realiza movimientos de imitación según la indicación.					
2		Señala las partes gruesas en su cuerpo.					
3		Realiza diferentes movimientos corporales para pasar por un objeto.					
4		Camina con equilibrio sobre una cuerda sin desviarse.					
5		Camina y transporta una almohadilla sobre la cabeza sin que se caiga.					
6	Lateralidad	Realiza movimientos de derecha a izquierda siguiendo con su propio cuerpo acorde a la música.					
7		Reconoce la derecha e izquierda de otra persona u objeto al señalarle.					
8		Lanza un balón con una mano y recibe con las dos al trasladarse.					
9		Realiza movimientos entre dos, cogidos de la mano al ritmo de la música.					
10		Gira alrededor de un objeto de derecha a izquierda al ritmo de la música.					
11	Percepción	Corre y se para según la indicación del docente.					
12		Corre y camina al escuchar una determinada música.					
13		Camina con los ojos cerrados alrededor de un objeto y se para encima de este objeto al cambio del ritmo de la música.					
14		Traslada la pelota rodando con una mano sin chocar con sus compañeros.					
15		Pasa rodando la pelota por debajo de sus piernas a su compañero.					
		Sub total					
						Total	

Nota: Los indicadores/items de la ficha de observación fueron tomados de la Tesis titulada: Desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno presentado a la escuela de post grado de la UNA, Puno.

Anexo 3. Matriz de resultados de la Investigación

N°	Variable X Dimensiones Indicadores	Los juegos tradicionales															TOTAL Puntaje								
		El tejo					La saga					El gato y el ratón													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15									
		Lanzamiento de un objeto en distancia	Salto horizontal sin carrera preparatoria	Salto de media vuela con los dos pies	Salto ida y vuelta (agilidad)	Equilibrio (balance temporal)	Movimiento del cuerpo	Impulso del cuerpo	Salto vertical en movimientos en todo el cuerpo	Salto lateral con movimientos en todo el cuerpo	Equilibrio (balance temporal)	Impulsos del cuerpo para la carrera	Carrera de velocidad	Carrera ida y vuelta (agilidad)	Movimientos laterales rápidos de la carrera	Equilibrio (balance temporal)									
1		5	4	5	4	5	5	3	4	4	5	5	3	4	22	5	5	3	4	22	5	5	3	4	22
2		5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	3	23	5	5	5	3	23	5	5	5	3	23
3		2	2	2	2	3	3	3	3	5	16	2	3	5	16	2	3	3	5	16	2	3	3	5	16
4		5	3	2	4	2	5	5	3	5	23	5	3	5	23	5	5	3	5	23	5	5	3	5	23
5		2	3	2	5	4	4	4	5	20	2	5	4	4	20	2	5	4	4	20	2	5	4	4	20
6		5	4	4	4	5	4	3	5	22	5	5	4	3	22	5	5	4	3	22	5	5	4	3	22
7		5	5	5	2	3	20	4	4	5	20	4	4	5	20	4	4	4	5	20	4	4	4	5	20
8		2	5	4	4	4	19	5	2	3	4	4	4	4	18	5	5	5	5	18	5	5	5	5	18
9		5	5	2	2	5	19	2	5	4	2	5	4	2	18	2	5	4	2	18	2	5	4	2	18
10		4	5	5	5	5	24	4	4	4	5	4	4	5	21	4	4	4	4	21	4	4	4	4	21
11		5	5	3	5	3	21	3	5	4	4	3	4	4	19	3	5	4	4	19	3	5	4	4	19
12		4	5	4	5	4	22	5	3	4	4	5	4	4	21	5	3	4	4	21	5	3	4	4	21
13		5	5	5	3	4	22	2	4	4	4	4	3	4	17	2	4	4	3	17	2	4	4	3	17
14		5	5	5	5	3	23	4	4	4	5	4	4	5	21	4	4	4	4	21	4	4	4	4	21
15		2	3	3	3	5	16	5	1	1	16	5	5	4	16	5	1	1	5	16	5	1	1	5	16
16		5	5	5	3	5	23	5	5	5	23	5	5	4	24	5	5	5	5	24	5	5	5	4	24
17		2	5	4	4	5	20	4	5	3	5	5	5	5	22	4	5	3	5	22	4	5	3	5	22
18		5	5	4	3	5	22	2	5	3	4	4	4	5	19	2	5	4	4	19	2	5	4	4	19
19		4	4	5	2	5	20	5	4	4	4	4	4	4	21	5	4	4	4	21	5	4	4	4	21
20		5	2	3	4	4	18	5	5	4	5	5	4	5	23	5	5	4	4	23	5	5	4	4	23
21		2	5	5	4	2	18	3	5	2	5	2	5	1	16	3	5	2	5	16	3	5	2	5	16
22		4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	21	4	4	4	4	21
23		3	3	5	4	4	19	5	3	3	3	3	3	5	19	5	3	3	3	19	5	3	3	3	19
24		5	3	4	5	4	21	4	4	4	21	4	4	5	19	4	4	4	4	19	4	4	4	4	19
25		2	4	4	3	4	17	5	5	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	25	5	5	5	5	25
26		4	4	4	4	5	21	5	5	3	5	5	3	5	23	5	5	3	5	23	5	5	3	5	23
27		5	1	1	5	4	16	4	4	4	4	4	1	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	1	16



28	5	5	5	5	4	24	2	5	2	2	3	14	2	5	2	2	5	16	54
29	4	5	3	5	5	22	5	3	5	4	5	22	5	3	5	4	5	22	66
30	2	5	3	4	5	19	5	4	4	5	4	22	5	4	4	5	4	22	63

SUB TOTAL

Siempre lo realiza	[5]	15	16	10	9	13	15	14	9	10	16	13	15	16	11	11	18	14
Casi siempre lo realiza	[4]	6	6	10	12	9	7	9	11	11	10	10	7	9	11	10	9	9
A veces lo realiza	[3]	1	5	5	5	4	2	5	6	6	2	4	2	4	4	6	1	3
Raras veces lo realiza	[2]	8	2	4	4	2	4	1	2	2	1	2	6	0	2	2	1	2
No lo realiza	[1]	0	1	1	0	0	0	1	2	1	1	1	0	1	2	1	1	1
TOTAL		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	29

N°	Desarrollo psicomotor grueso																	Puntaje
	Variable Y	Items	Esquema corporal					Lateralidad					Percepción					
			Puntaje					Puntaje					Puntaje					
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Niños	Realiza movimientos de imitación de según la indicación.	Señala las partes gruesas en su cuerpo.	Realiza diferentes movimientos corporales para pasar por un objeto.	Camina con equilibrio sobre una cuerda sin desviarse.	Camina y transporta una almohadilla sobre la cabeza sin que se caiga.	Realiza movimientos de derecha e izquierda con su propio cuerpo acorde a la música.	Reconoce la derecha e izquierda de otra persona u objeto al señalarle.	Lanza un balón con una mano y recibe con las dos al trasladarse.	Realiza movimientos cortos de la mano al ritmo de la música.	Gira alrededor de un objeto de derecha e izquierda al ritmo de la música.	Corre y se para según la indicación del docente.	Corre y escucha una determinada música.	Camina con los ojos cerrados alrededor de un objeto y se para encima de ese objeto al cambio del ritmo de la música.	Traslada la pelota rodando con una mano sin chocar con sus compañeros.	Pasa rodando la pelota de los demás niños a su compañero.	64		
	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	2	5	2	5	5	19
	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	20	4	5	5	5	5	3	20
	2	2	2	2	3	11	2	3	3	5	16	3	3	5	5	5	5	21
	3	3	2	4	2	14	5	4	4	5	21	4	4	4	5	4	4	21
	2	3	2	5	4	16	2	4	4	5	19	3	4	4	3	4	4	18
	4	4	4	4	5	21	5	5	4	3	22	4	4	4	4	4	4	20
	5	5	4	2	3	19	4	4	4	5	19	2	5	3	4	5	5	19
	2	5	4	4	4	19	5	2	3	4	18	5	4	5	4	5	5	23
	5	5	2	2	5	19	2	5	5	4	18	4	4	4	4	4	4	20
	4	4	5	5	5	23	4	4	4	5	21	2	2	2	2	3	11	
	5	3	3	5	3	19	3	3	4	4	18	5	3	4	2	2	16	
	4	4	4	4	4	20	5	3	4	4	20	2	3	2	5	4	16	
	5	5	5	3	4	22	2	4	4	3	17	4	4	4	4	5	21	
	5	3	5	5	3	21	4	4	4	5	21	5	5	3	2	3	18	
	2	3	3	3	5	16	3	1	1	4	13	2	4	4	4	4	18	
	5	5	4	3	5	22	3	5	3	3	18	3	2	2	5	5	15	
	2	3	4	4	5	18	4	4	4	5	20	4	5	4	4	5	23	
	5	4	4	3	5	21	2	5	3	4	19	5	4	3	5	3	20	
	4	4	4	2	5	19	3	4	4	4	19	4	4	4	5	4	21	
	5	2	3	4	4	18	4	4	4	5	21	5	3	3	3	4	18	
	2	4	5	4	2	17	3	4	2	5	15	3	5	4	4	3	19	
	4	4	4	4	5	21	4	4	4	5	21	2	3	3	3	5	16	
	3	3	4	4	4	18	5	3	3	5	19	4	5	4	3	5	21	
	5	3	4	5	4	21	4	4	1	3	17	2	4	4	4	5	19	



25		2	4	4	4	3	4	17	4	4	5	5	5	23	3	4	4	3	5	19	59
26		4	4	4	4	4	5	21	3	5	3	5	5	21	4	4	5	2	4	19	61
27		5	1	1	3	3	4	14	4	4	4	1	4	17	5	2	3	4	4	18	49
28		5	3	4	4	5	4	21	2	4	2	2	3	13	2	4	4	4	2	16	50
29		4	4	4	3	4	3	18	5	3	5	4	5	22	4	4	4	4	5	21	61
30		2	5	3	3	4	5	19	5	4	4	5	4	22	3	3	4	4	4	18	59

SUB TOTAL

		Prom										Prom										Prom	
Muy bien desarrollado	[5]	13	7	5	6	12	9	9	9	6	4	4	16	8	7	6	4	7	12	7	7		
Bien desarrollado	[4]	7	11	15	14	11	12	9	9	17	15	15	10	13	10	14	14	14	11	13	13		
Regularmente desarrollado	[3]	2	9	5	6	5	5	6	6	5	7	8	2	6	6	7	7	5	5	6	6		
Deficientemente desarrollado	[2]	8	2	4	4	2	4	6	6	1	2	2	1	2	7	3	5	4	2	4	4		
No desarrolla	[1]	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0		
TOTAL		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30		