

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA**



**TESIS**

**JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD  
GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA ROSARIO, CUSCO-2023**

**Presentada por:**

Br. Judith Yadira Calderon Huaman

Para optar al Título Profesional de Licenciada en  
Educación Secundaria: Especialidad Educación Física

**Asesor:**

Dr. Edwards Jesus Aguirre Espinoza

Cusco – Perú

2024

# INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro. CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: Juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

presentado por: Judith Yadira Calderón Huaman con DNI Nro.: 75148289 presentado por: ..... con DNI Nro.: ..... para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en educación Secundaria: especialidad Educación Física.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 03 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 25 de Julio de 2024

Firma

Post firma Edward Jesus Aguirre Espinoza

Nro. de DNI 2385 4868

ORCID del Asesor 0000-0002-5514-6707

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: **oid:** 27259:369931010

NOMBRE DEL TRABAJO

**Juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primar**

AUTOR

**Judith Yadira Calderón Huamán**

RECUENTO DE PALABRAS

**23281 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**128122 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**113 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**14.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jul 25, 2024 12:02 AM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jul 25, 2024 12:04 AM GMT-5****● 10% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente

## **Dedicatoria**

A mis padres Rosa Huamán y Leonardo Calderón que han sabido formarme con buenos hábitos, sentimientos y valores y que desde niña me han enseñado a luchar por mis metas.

A mis hermanas y hermano por el apoyo que siempre me han brindado día a día con su presencia, respaldo y cariño me impulsan para salir adelante, además de saber que mis logros también son los suyos.

Judith Calderón Huamán

## **Agradecimientos**

Agradezco de todo corazón a Dios; y así como a mi segunda casa de estudios superiores, “Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco” y a mi Facultad de Educación, su inestimable contribución ha sido fundamental para mi desarrollo profesional, a los profesores de la Facultad, quienes me han brindado valiosa orientación e ilustración a lo largo de mi formación Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza.

Judith Calderón Huamán

## Índice de Contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de Figuras	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	x

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1	Ámbito de estudio: localización política y geográfica	1
1.2	Descripción de la realidad problemática	2
1.3	Formulación del Problema	4
1.3.1	Problema general	4
1.3.2	Problemas específicos	4
1.4	Justificación de la investigación	5
1.5	Objetivos de Investigación	5
1.5.1	Objetivo general	5
1.5.2	Objetivos específicos	5
1.6	Delimitación y limitaciones de la Investigación	6

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1.	Estado del arte de la investigación	7
2.1.1	Antecedentes internacionales	7
2.1.2	Ámbito nacional y regional	11
2.2	Bases teóricas	17
2.2.1	Juegos Tradicionales	17
2.2.2	Psicomotricidad Gruesa	28
2.3	Marco conceptual (palabras clave)	38

### CAPÍTULO III

#### HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1	Formulación de Hipótesis	39
-----	--------------------------	----

3.1.1 Hipótesis general	39
3.1.2 Hipótesis específicas	39
3.2 Identificación de la variables	39
3.2.1 Variable independiente	39
3.2.2 Variable dependiente	39
3.3 Operacionalización de variables	40

## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo, nivel y diseño de investigación	42
4.1.1 Tipo	42
4.1.2 Nivel de investigación	43
4.1.3 Diseño de investigación	43
4.2 Población y unidad de análisis	44
4.3 Técnicas de recolección de información	44
4.4 Técnicas de análisis e interpretación de la información	45
4.5 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	45

## CAPÍTULO V

### RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN Y DISCUSIÓN

5.1 Descripción del Procedimiento de Obtención de datos	46
5.2 Resultados de las variables de estudio	47
5.2.1 Resultados la variable de estudio: Juegos Tradicionales	47
5.2.2 Resultados la variable de Psicomotricidad Gruesa	53
5.3 Prueba de hipótesis	65
5.3.1 Hipótesis general	65
5.3.2 Hipótesis específica	66
CONCLUSIONES	76
SUGERENCIAS	77
BIBLIOGRAFIA	79
ANEXOS	85
Matriz de consistencia	
Otros.	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	Operacionalización de la variable juegos tradicionales	40
<b>Tabla 2</b>	Operacionalización de la variable psicomotricidad gruesa	41
<b>Tabla 3</b>	Muestra de alumnos de quinto año de primaria	44
<b>Tabla 4</b>	Niveles de la Variable Juegos Tradicionales	47
<b>Tabla 5</b>	Niveles Observados en la Dimensión Juegos de Velocidad	48
<b>Tabla 6</b>	Niveles Observados en la Dimensión Juegos de Equilibrio	50
<b>Tabla 7</b>	Niveles Observados en la Dimensión Juegos de Flexibilidad	51
<b>Tabla 8</b>	Niveles Observados en la Variable Psicomotricidad Gruesa	53
<b>Tabla 10</b>	Niveles Observados en la Dimensión Dominio Corporal Dinámico	54
<b>Tabla 11</b>	Niveles de la Dimensión Dominio Corporal Estático	56
<b>Tabla 11</b>	Tabla cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales	57
<b>Tabla 12</b>	Tabla Cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales de Velocidad	59
<b>Tabla 13</b>	Tabla Cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales	61
<b>Tabla 14</b>	Tabla Cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales de Flexibilidad	62
<b>Tabla 15</b>	Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov	64
<b>Tabla 16</b>	Correlación de Spearman de la Hipótesis General	65
<b>Tabla 17</b>	Correlación de Spearman de la Primera Hipótesis Específica	67
<b>Tabla 18</b>	Correlación de Spearman de la Segunda Hipótesis Específica	69
<b>Tabla 19</b>	Correlación de Spearman de la Tercera Hipótesis Específica	70



## Índice de Figuras

<b>Figura 1</b> Ubicación Geográfica	1
<b>Figura 2</b> Ubicación de la DRE-Cusco	2
<b>Figura 3</b> Niveles de los Juegos Tradicionales	47
<b>Figura 4</b> Niveles de los Juegos de Velocidad	49
<b>Figura 5</b> Niveles de Juegos de Equilibrio	50
<b>Figura 6</b> Niveles de los Juegos de Flexibilidad	52
<b>Figura 7</b> Niveles de la Variable Psicomotricidad Gruesa	53
<b>Figura 8</b> Niveles de Dominio Corporal Dinámico	55
<b>Figura 9</b> Niveles de Dominio Corporal Estático	56
<b>Figura 10</b> Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales	58
<b>Figura 11</b> Psicomotricidad Gruesa y Juegos de Velocidad	59
<b>Figura 12</b> Psicomotricidad y Juegos Tradicionales de Equilibrio	61
<b>Figura 13</b> Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales de Flexibilidad	63

## Resumen

La investigación intitulada “Juegos Tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa Rosario, Cusco-2023”, tuvo por principal objetivo evaluar la correlación que hay entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los alumnos del nivel Primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023. Para ello se empleó una metodología con un enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, de tipo básica y de un nivel descriptivo correlacional, en una muestra de 116 alumnos a aquellos a quienes se les administró dos cuestionarios, que evaluaban a las variables ya indicadas. Los resultados encontrados señalaron que, un 56% de la muestra mostraron niveles bajos de desempeño en los juegos tradicionales, y en lo relacionado a la psicomotricidad gruesa, el 57,8% de estudiantes alcanzo niveles medios, a nivel inferencial, se comprobó la presencia de una relación positiva, moderada y significativa entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad ( $p=0,000$ ;  $Rho= 0,501$ ). En conclusión, el estudiante que desarrolla destrezas en los juegos tradicionales, como correr con agilidad o mantener el equilibrio en situaciones desafiantes, está practicando y mejorando las mismas habilidades motoras que son esenciales para un adecuado desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

**Palabras clave:** equilibrio, psicomotricidad, juego tradicional, correlación.

## **Abstract**

The research entitled "Traditional Games and their relationship with gross psychomotor skills in primary level students of the Rosario educational institution, Cusco-2023", had as its main objective to evaluate the correlation between traditional games and gross psychomotor skills in students. of the Primary level of the Educational Institution Rosario, Cusco - 2023. For this, a methodology was used with a quantitative approach, of non-experimental design, of a basic type and of a correlational descriptive level, in a sample of 116 students to whom the administered two questionnaires, which evaluated the variables already indicated. The results found indicated that 56% of the sample showed low levels of performance in traditional games, and in relation to gross psychomotor skills, 57.8% of students reached medium levels, at an inferential level, the presence of of a positive, moderate and significant relationship between traditional games and psychomotor skills ( $p=0.000$ ;  $Rho= 0.501$ ). In conclusion, the student who develops skills in traditional games, such as running with agility or maintaining balance in challenging situations, is practicing and improving the same motor skills that are essential for the proper development of gross motor skills.

***Keywords:*** balance, psychomotricity, traditional game, correlation.

## **Presentación**

Estimada Decana de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. Estimados miembros evaluadores, de acuerdo con las normativas legales actuales del reglamento de grados y títulos de la Facultad de Educación, les presento para su evaluación y análisis profesional el presente estudio de investigación titulado: Juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco-2023. Con la finalidad de optar al título profesional de licenciada en Educación.

Este estudio se elaboró siguiendo el formato establecido, en concordancia con las normativas científicas de investigación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. En la actualidad, los juegos tradicionales, arraigados en la cultura y la historia, son herramientas fundamentales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños. Estas actividades lúdicas fomentan el movimiento corporal, la coordinación y el equilibrio, promoviendo así un desarrollo físico y cognitivo saludable. A través de juegos como la cuerda, la rayuela o la carrera de sacos, los niños desarrollan habilidades motoras fundamentales mientras disfrutan de una experiencia divertida y enriquecedora. Esta relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa destaca la importancia de preservar y promover estas prácticas en el contexto educativo y social.

## **Introducción**

El presente trabajo de investigación tiene como tema “Juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la institución educativa Rosario, Cusco-2023”

Por lo cual esta investigación está encaminada a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de los juegos tradicionales con el procedimiento tradicional sin dar instrumentos novedosos que hagan atractivo la psicomotricidad gruesa y logren un aprendizaje significativo.

El siguiente trabajo de investigación está estructurado en:

Capítulo I: planteamiento del problema, en que se considera la situación problemática del problema, formulación del problema, objetivos, justificación, delimitación y limitaciones de la investigación.

Capítulo II: marco teórico conceptual, que incluye los antecedentes; fundamentación teórica que nos conlleva a explicar y describir las variables.

Capítulo III: contiene las hipótesis y las variables según la naturaleza de la investigación.

Capítulo IV: contiene la metodología, el tipo de estudio, nivel y diseño de investigación, el mismo que corresponde a la estrategia concebida para responder a las preguntas de investigación; se determina también la población y la muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo V: resultados de investigación, en este capítulo se presentan los resultados haciendo uso de tablas y gráficos estadísticos con su respectivo análisis e interpretación y en concordancia con los objetivos del estudio.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Ámbito de estudio: localización política y geográfica

La Institución Educativa 51003 Rosario se sitúa en el distrito de Cusco, provincia del Cusco tal IE compete a la UGEL CUSCO la que revisa la institución educativa, y esta última pertenece a la Gerencia regional de educación DRE CUSCO, teniendo como dirección Av. Grau 725.

**Figura 1**

*Ubicación Geográfica*



Nota: Google Maps

Ubicación del distrito de Cusco con sus coordenadas.

## Figura 2

### *Ubicación de la Institución Educativa Rosario*



Tiene como límites por:

- NORTE: Con la Av. Centenario
- SUR: Con la Av. Regional
- ESTE: Con la Institución Educativa Humberto Luna
- OESTE: Con la Av. Grau

### **1.2 Descripción de la realidad problemática**

En el ámbito global se ha reconocido que los juegos tradicionales contribuyen mejoramiento de la habilidad psicomotriz gruesa en los niños y niñas; por esa razón, en diversas culturas se sugiere desde una edad temprana practicar juegos tradicionales o cualquier otra actividad física, ya que no solo benefician la motricidad gruesa, sino que también ayudan a mantener una buena salud en todo el cuerpo humano; en los últimos años ha disminuido la práctica de juegos tradicionales por diversas razones, entre ellas, porque los niños prestan mayor atención a la tecnología, los juegos en línea, películas, series, entre otros. La situación se ha agravado aún más durante la pandemia.

La actividad física se encuentra en un estado deficiente debido a que los niños y adolescentes han dejado de lado los juegos tradicionales y se han enfocado en las distracciones que ofrece la tecnología, como los videojuegos y otros. Esto es problemático ya que dichas actividades no requieren movimiento corporal, lo cual puede ser perjudicial para la salud en general y la psicomotricidad, lo que puede conducir a una variedad de enfermedades. La falta de actividad física también puede disminuir el sistema inmunológico. Por lo tanto, es importante fomentar la actividad física y revivir la práctica de los juegos tradicionales.

Al igual que en el mundo entero en América Latina también existe una relación estrecha entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa siendo crucial para los estudiantes en al menos tres aspectos: el desarrollo de habilidades, el desarrollo social, y la imaginación y creatividad. Cuando los niños juegan, aprenden en todas las áreas de desarrollo, lo que les brinda aprendizajes valiosos para toda la vida.

Además, que los organismos internacionales también reconocen que existe relación entre la Psicomotricidad gruesa y los juegos lo cual establece la Convención sobre los Derechos del Niño en su artículo 31 señala: 1. Los países miembros reconocen el derecho fundamental de los niños a disfrutar de momentos de descanso y recreación, participar en juegos y actividades acordes a su edad, y tener la libertad de participar activamente en la vida cultural y artística. 2. Los países miembros se comprometerán a honrar y fomentar el derecho de los niños a participar plenamente en la vida cultural y artística, brindando oportunidades adecuadas y en igualdad de condiciones para participar en actividades culturales, artísticas, recreativas y de esparcimiento

En 1990, Perú fue uno de los países pioneros en ratificar la Convención sobre los Derechos del Niño; en consecuencia, en el Perú, los niños también tienen el derecho importante al juego. Por lo tanto, se garantiza su desarrollo y se valora la importancia de los juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa, tal como se evidencia en la normativa internacional descrita en el párrafo anterior.

En paralelo, se ha observado que la implementación de los juegos tradicionales en el nivel primario en la Institución Educativa Rosario no se está realizando de manera eficaz. Este inconveniente se origina en la carencia de una planificación organizada para su inclusión en el plan



de estudios, lo cual crea una desconexión entre los docentes y la comunidad en relación con el valor cultural y educativo de estos juegos. Del mismo modo, los estudiantes enfrentan dificultades en el desarrollo de habilidades motrices gruesas, como la coordinación en movimientos como correr, saltar y trepar. Estas dificultades podrían afectar su autoestima y participación en actividades físicas y recreativas.

En el nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023; voy a observar si existe una relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa; para lograr tal objeto me plante la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?

### **1.3 Formulación del Problema**

#### ***1.3.1 Problema general***

¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?

#### ***1.3.2 Problemas específicos***

- a) ¿De qué manera se relacionan los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?
- b) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?
- c) ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales de flexibilidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?

## **1.4 Justificación de la investigación**

Realicé esta investigación con la finalidad de describir la relación de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, siendo a través de los juegos tradicionales, los niños pueden desarrollar su psicomotricidad gruesa de manera efectiva, mejorar su estado de salud y prevenir problemas como la obesidad, entre otros asociados a la falta de actividad física. Por tanto, los juegos tradicionales son importantes para los estudiantes, ya que les permiten desarrollarse de manera integral.

Y con esta investigación mostrare la existencia tan latente sobre la correspondencia que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa; es posible alcanzar el control adecuado de la coordinación y el funcionamiento de los músculos, huesos y nervios, mejorar la salud mental, disfrutar y sentirse felices a través del juego. La psicomotricidad gruesa es esencial para que los niños puedan llevar a cabo actividades diarias como desplazarse a pie, correr y saltar, así como destrezas lúdicas como trepar y habilidades deportivas como capturar, arrojar y golpear una pelota.

El estudio cuenta con justificación teórica por que los resultados obtenidos no solo aportarán conocimientos novedosos juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa sino también servirán como antecedentes valiosos y referencias esenciales para investigaciones futuras.

## **1.5 Objetivos de la Investigación**

### ***1.5.1 Objetivo general***

Evaluar la correlación que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel Primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.

### ***1.5.2 Objetivos específicos***

- a) Analizar la relación que existe entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

- b) Describir la relación que existe entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.
- c) Estimar la relación que existe entre los juegos tradicionales de flexibilidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

## **1.6 Delimitación y limitaciones de la Investigación**

La investigación se ciñe a una realidad específica, que corresponde a la observada en la institución educativa Rosario del Cusco. En este enfoque, se pone un énfasis exclusivo en las variables mencionadas, sin dar prioridad a otros datos que podrían considerarse importantes, como el género de los participantes, la estructura familiar u otros aspectos.

En el estudio la limitante es que los resultados no pueden ser generalizados debido a que solo se llevó a cabo en la Institución Educativa Rosario de Cusco.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

#### 2.1. Estado del arte de la investigación

##### *2.1.1 Antecedentes internacionales*

Caiza, et. al. (2017), titulada: Repercusión de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los alumnos de quinto grado de educación básica a través de la escuela fiscal “Eugenio De Santa Cruz y Espejo”, situada en el distrito n° 7 del Cantón Quito de la provincia Pichincha durante el año lectivo 2015 – 2016; para el logro del título de licenciado en ciencias de la educación mención: Educación primaria; diseño de investigación la investigación exploratoria, investigación descriptiva, investigación explicativa; población: La población con los cuales se colaboró consistió en los alumnos de quintos grados de educación básica media de la Escuela Fiscal “Eugenio de Santa Cruz y Espejo; técnicas e instrumentos: La encuesta, la entrevista, cuestionario, la guía de la entrevista; siendo las inferencias:

- En la institución, el juego se utiliza de forma limitada, por lo tanto, es crucial aumentar la actividad física para que los estudiantes puedan mejorar su habilidad motora gruesa.
- Los alumnos no están conscientes de la relevancia de la motricidad gruesa debido a las limitaciones del espacio para su desarrollo psicomotor.
- Los docentes no implementan adecuadamente los juegos tradicionales en sus clases debido a la carencia de una planificación que defina de manera clara y concreta los objetivos y recursos necesarios para ello.
- Los alumnos tienen escasa comprensión acerca de la importancia de los principios, afectos, pensamientos y afectos que son inculcados a través de los juegos tradicionales.
- Resulta imprescindible que los docentes empleen un manual con el propósito de potenciar las habilidades y destrezas motrices en ambos entornos, tanto en el aula como fuera de ella.

López (2018); titulada: Los juegos tradicionales en el progreso de la motricidad gruesa en alumnos de 3 a 4 años, para lograr el Título de Licenciada en Estimulación Temprana en la

Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias de la Salud Carrera de Estimulación Temprana – Ecuador; diseño de investigación, investigación descriptiva; población: Para llevar a cabo el estudio, se seleccionó una muestra de 20 niños, con edades entre 3 y 4 años, pertenecientes al grupo Inicial I de la Escuela General Básica "Isidro Ayora" en la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi. Técnicas e instrumentos: Se utilizaron métodos de observación y evaluación, junto con un cuestionario estructurado y la escala de Nellson Ortiz; siendo las inferencias:

- La motricidad, al formar parte del proceso educativo, tiene la responsabilidad de brindar a los alumnos y maestros experiencias de gran valor que impulsen un desarrollo completo. Por esta razón, las actividades deben ser cuidadosamente organizadas y ordenadas, el mismo modo que las demás actividades didácticas.
- Incorporar actividades de desarrollo motor para niños de 3 a 4 años en las rutinas diarias escolares con el propósito de promover un aprendizaje integral.
- Al realizar el diagnóstico de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años mediante el uso de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, se encontró que la puntuación obtenida en el Área Motora Gruesa fue de nivel medio. Esto sugiere que los niños y niñas presentan un retraso leve en su desarrollo de la motricidad gruesa en relación a su edad.
- En relación a la docente, no dispone de una guía adecuada que le permita utilizar juegos tradicionales infantiles con el objetivo de favorecer el progreso de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.
- Se pudo identificar de forma clara los juegos tradicionales infantiles que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, y estos son los siguientes:
  - La rayuela Gato y Ratón
  - El rey dice
  - Las congeladas
  - La culebrita.

Abril (2019); titulada: La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa “Rumiñahui” en la ciudad de Sangolquí; para obtención del título de magister en recreación y tiempo libre en la

Universidad de Guayaquil de la Universidad de las Fuerzas Armadas Innovación para la Excelencia; diseño de investigación, según los métodos teóricos generales; población: Los infantes de 3 a 4 años, que asisten a la Unidad Educativa “Rumiñahui”, de la ciudad de Sangolquí.; técnicas e instrumentos: Revisión de documentos, encuesta, observación; siendo las conclusiones:

- El análisis teórico metodológico del desarrollo de la motricidad gruesa y su conexión con el uso de juegos tradicionales en beneficio de niños y niñas de 3 a 4 años, tanto a nivel internacional como nacional, ha permitido reconocer la relevancia de este tema en el contexto educativo ecuatoriano. A través de los aportes de investigadores de diferentes partes del mundo, quienes proponen soluciones en sus respectivos contextos, se pudo asumir diversas perspectivas para el análisis.
- Los resultados obtenidos tras la utilización de los instrumentos diseñados posibilitaron realizar una evaluación de la situación actual que afecta el interés proporcionada por las docentes al avance del contenido, capacidades y habilidades de la motricidad gruesa en los infantes, en relación con el uso de juegos tradicionales en la Unidad Educativa "Rumiñahui" ubicada en la ciudad de Sangolquí. Durante este análisis, se identificaron pautas que impactan el proceso educativo de esa institución y que necesitan ser abordadas con enfoques científicos para encontrar soluciones adecuadas.
- Mediante la descripción detallada del progreso de la motricidad gruesa, enfocándose en sus propósitos y orientaciones, así como en los temas, aptitudes y destrezas de los alumnos de 3 a 4 años, fue posible administrar el conocimiento, esto consolidó la propuesta desde el punto de vista teórico y la respaldó pedagógicamente.
- Se llevaron a cabo las sugerencias para la organización y planificación de actividades, respaldadas por fundamentos psicopedagógicos, en relación a los temas, aptitudes y destrezas, con el fin de promover el desarrollo de la motricidad gruesa en alumnos de 3 a 4 años que asisten a la Unidad Educativa "Rumiñahui" en la ciudad de Sangolquí. Estas propuestas buscan modificar los patrones de comportamiento motriz y mejorar la calidad educativa en dicha institución.

Cevallos (2021); titulada: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021; para lograr el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Nivel Inicial de la

Universidad Nacional de Chimborazo Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías Carrera de Educación Inicial; diseño de investigación, explicativa; población: Los participantes del estudio fueron los niños de primer año "A" de la unidad Educativa "Carlos Cisneros", de la ciudad de Riobamba; técnicas e instrumentos: Test de MABC, ficha de observación; siendo las inferencias:

- Al cabo del estudio y evaluar la relevancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor, se evidencia que existe una estrecha articulación con la práctica educativa. Ambos aspectos permiten la realización de actividades físicas que involucran tanto el cuerpo como la mente de los niños, especialmente cuando ejecutan movimientos coordinados.
- La articulación de ambas variables, posibilita la estimulación de habilidades vinculadas con el equilibrio y la coordinación, de esta manera, se promueve un desarrollo completo de los estudiantes.
- En síntesis, se llega a la conclusión de que la interacción de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades y destrezas motoras impulsa notablemente el avance de las capacidades, lo que conduce a un desarrollo motriz eficiente y sobresaliente en el estudiante.
- El test de medición proporciona un entorno de evaluación dinámico y atractivo para los niños, y constituye un elemento válido para evaluar los desafíos motrices. Al observar las modificaciones en su desempeño motor, según los datos arrojados en el test de MABC, se confirma que la práctica de juegos tradicionales contribuye al desarrollo de habilidades motrices que les permiten abordar problemas de manera efectiva.

Espinoza (2022); titulada: Los juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años un instructivo para profesores; para lograr el Título en la Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Carrera Educadoras de Párvulos; diseño de investigación, explicativa; población: Unidad Educativa "24 de Julio; técnicas e instrumentos: se usó la encuesta, la observación y entrevistas; siendo las inferencias:

- Se ha desarrollado una guía didáctica dirigida a los maestros de la Unidad Educativa "24 de Julio" en Guayaquil, la cual contiene actividades basadas en juegos tradicionales con el propósito de mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes. Esta guía busca abordar

diversas problemáticas, como la desactualización docente en cuanto a juegos tradicionales, desajuste de los espacios de aprendizaje y lo rutinario de las clases, los cuales afectan negativamente el rendimiento académico de los niños y restringe su desarrollo motor. Además, promueve valores de colaboración y la sinergia entre los estudiantes.

- Se observó mediante la encuesta que las estrategias utilizadas no son apropiadas debido a la falta de coparticipación activa de los alumnos en reuniones grupales, lo que impide el desarrollo capacidades y competencias.
- El estudio acerca de la implementación de juegos tradicionales para el progreso de la motricidad gruesa es realizable gracias al apoyo unánime de la comunidad educativa y la existencia de recursos limitados. Además, se dispone del espacio adecuado dentro de la institución educativa, lo cual permitirá que los niños tengan vivencias positivas y reciban un apoyo valioso durante sus años iniciales de vida, que resultan cruciales para su desarrollo motor.

### ***2.1.2 Ámbito nacional y regional***

García (2018); titulada: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en alumnos de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín; para la obtención del Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad en la Universidad San Pedro Vicerrectorado Académico Escuela de Posgrado Facultad de Educación y Humanidades; diseño de investigación, pre experimental; población: Compuesta por un total de 85 estudiantes que cursan en la institución en mención; técnicas e instrumentos: Observación, cuestionario, ficha de observación, ficha de cuestionario; siendo las conclusiones:

- Se pudo establecer la influencia de los juegos tradicionales en el progreso de la motricidad gruesa de los estudiantes de 03 años que asisten a la Institución Educativa del centro de aplicación IESPP "AMM" en Celendín durante el año 2018
- Se logró reconocer el grado de progreso de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años que asisten a la Institución Educativa del centro de aplicación IESPP "AMM" en Celendín durante el año 2018, previo a la implementación de la iniciativa de juegos tradicionales.



- Se evaluó el estado de progreso de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años que asisten a la Institución Educativa del centro de aplicación IESPP "AMM" en Celendín durante el año 2018, tras la implementación de la iniciativa de juegos tradicionales.
- Se llevará a cabo una comparación entre el grado de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa del centro de aplicación IESPP "AMM" en Celendín durante el año 2018, tanto previo como posterior a implementar la iniciativa de juegos tradicionales.

Valentin (2020); titulada: Los juegos tradicionales para desarrollarse la motricidad gruesa de los alumnos de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez, Amarilis-Huánuco, 2019; para lograr el título profesional de licenciado en educación básica: inicial y primaria en la Universidad de Huánuco Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades Programa Académico de Educación Básica: Inicial y Primaria; diseño de investigación, es cuasi experimental; población: Estuvo integrada por un total de 164 alumnos del 1° grado de Educación Primaria de la I.E. Julio Armando Ruiz Vázquez, Esperanza, Amarilis, Huánuco, 2019; técnicas e instrumentos: Lista de cotejo, guía de observación; siendo las inferencias:

- Los resultados obtenidos a través del pretest posibilitaron la medición del grado de desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciando que el 56.9% de los estudiantes en el grupo control y el 68.3% en el grupo experimental presentaron un nivel bajo de motricidad gruesa en el primer grado de primaria de la I.E. en mención como se refleja en el cuadro N°01.
- Se desarrolló una propuesta de juegos tradicionales específicamente dirigida a potenciar la motricidad gruesa de los alumnos.
- Durante un período de 20 sesiones de aprendizaje, se implementaron los juegos tradicionales con el grupo experimental compuesto por los alumnos. Como resultado, los estudiantes mejoraron su motricidad gruesa en un 71.97%, Exhibiendo una destacada coordinación al realizar diversas actividades tales como corretear, brincar y arrojar.
- Se procedió a evaluar el grado de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vázquez,

Amarilis-Huánuco, en el año 2019, después de implementar los juegos tradicionales. En el grupo experimental, el 71.97% de los estudiantes mejoraron su motricidad gruesa, en contraste con el grupo control donde solo el 47.03% mostró avances en este aspecto, tal como se refleja en el cuadro N°02.

Dominguez (2021); titulada: Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 Aa. Hh. Villa el Salvador San Martín 2021; para obtención para el título profesional de licenciada en educación inicial en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote; diseño de investigación, descriptiva, correlacional; población: fue de 36 estudiantes; técnicas e instrumentos: La observación, guía de observación; siendo las inferencias:

- En este estudio se identificó una articulación significativa y sólida entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años pertenecientes a la I.E en mención. Además, se pudo observar que el juego didáctico tiene una influencia significativa en el aprendizaje.
- Se halló una articulación positiva altamente significativa entre los juegos tradicionales y el dominio corporal dinámico en los niños de 5 años que asisten a la I.E en mención.
- Se constató un vínculo positivo altamente significativo entre los juegos tradicionales y el control corporal estático en los niños de 5 años que asisten a la I.E en mención.
- Durante el estudio del desarrollo de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, se constató que la mayoría de los participantes lograron alcanzar los objetivos esperados.

Leandro (2022); titulada: Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020; para obtención para del título profesional de licenciado en educación primaria en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote; diseño de investigación, el diseño de investigación es el pre experimental; población: La población de estudio estuvo constituido por todos los estudiantes matriculados en el periodo del año 2020, del primero, segundo, tercero, cuarto, quinto y sexto grado educación primaria de la Institución educativa Pedro Sánchez Gavidia Huánuco; técnicas e instrumentos: La técnica usada para la recolección de datos fue la observación, cuyo instrumento utilizado fue la lista de cotejo; siendo las conclusiones:

- En este estudio, respecto a su objetivo general se pudo constatar que la incorporación de juegos tradicionales como estrategia didáctica tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los alumnos de dicha I.E. Utilizando la implementación de sesiones fundamentadas en juegos, se evidenció una notable mejoría significativa en la motricidad gruesa de los niños y niñas, como se evidenció en los resultados de la prueba de hipótesis de Wilcoxon, con un valor de  $p=0,000$ , indicando una diferencia significativa.

Los resultados revelaron que el 68% de los estudiantes alcanzaron el nivel A, considerado como el logro esperado, mientras que el 13% obtuvo el nivel AD, que representa un logro destacado. Esto indica que los niños desarrollaron mejor su dominio corporal estático y dinámico, la maduración espacial, la coordinación viso-motriz, así como su fuerza, agilidad y velocidad en la motricidad gruesa.

- En el marco del objetivo específico 1 de este estudio, se llevó a cabo una evaluación exhaustiva del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los alumnos a través de la aplicación de un pre test que se basó en el uso de juegos tradicionales. Los resultados obtenidos arrojaron datos significativos y destacables: exactamente un 52%, se ubicaron en el nivel B, que se define como "proceso", mientras que un 32% se encontró en el nivel C, identificado como "inicio". Estos resultados indican claramente que la mayoría de los estudiantes del primer grado presentaban deficiencias en el desarrollo adecuado de su motricidad gruesa, lo que los sitúa en un nivel de riesgo.
- Con relación al objetivo 2 de este estudio, se llevó a cabo el diseño y la ejecución de sesiones de aprendizaje utilizando juegos tradicionales como táctica para potenciar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado. Estas sesiones se realizaron a lo largo de seis semanas, durante las cuales se emplearon una variedad de juegos tradicionales, tales como el salta soga, la rayuela, el juego mata gente, carrera con sacos, el juego de la carretilla, entre otros, todos relacionados con el área de educación física. Cada sesión tuvo una duración de 60 minutos, y uno de los aspectos más destacados fue la notable muestra de interés y participación activa de los niños en todas las etapas del desarrollo de las actividades.

Los resultados obtenidos a través de las evaluaciones de las sesiones fueron altamente positivos, evidenciando un progreso significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes. En la primera sesión, se observó que el 58% de los estudiantes alcanzaron una calificación de B, lo cual corresponde a un nivel de "proceso". Sin embargo, en la última actividad, el 68% de los estudiantes obtuvieron una calificación de A, que representa el "logro esperado". Estos resultados claramente demuestran la efectividad de los juegos tradicionales como una estrategia para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer grado, reafirmando su valor como herramienta pedagógica en el desarrollo motor de los estudiantes.

- Respecto al objetivo 3, en esta tesis se procedió a evaluar, mediante un postest, el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado. Lo más relevante es que se obtuvo un progreso significativo en la motricidad gruesa de la gran mayoría de los estudiantes, quienes mostraron un notable desempeño en la ejecución de diversas habilidades y movimientos motrices.

El postest arrojó resultados destacados, demostrando que un amplio porcentaje de los estudiantes, concretamente el 68%, alcanzó el nivel A, correspondiente al logro esperado. Esto significa que la mayoría de los estudiantes del primer grado no presentaron dificultades para llevar a cabo actividades motrices gruesas, gracias a la implementación de la estrategia propuesta.

- Respecto al objetivo 4, en esta investigación se llevó a cabo una comparación entre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado, antes y después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje basadas en juegos tradicionales. Los datos comparativos revelaron una diferencia significativa entre los resultados obtenidos en el pretest y el postest.

En el pretest, el 52% de los estudiantes se encontraba en el nivel de proceso, mientras que, en el postest, este porcentaje aumentó considerablemente, alcanzando el 68%, correspondiente al logro esperado. Estos resultados son indicativos de que las estrategias

implementadas, a través de los juegos tradicionales, tuvieron un efecto positivo y relevante en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Vargas (2022); titulada: Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo -2022; para obtención para del título profesional de licenciado en educación primaria en la Universidad Católica los Ángeles Chimbote; diseño de investigación, asumido fue el diseño transeccional, descriptivo correlacional; población: La población estuvo conformada por todos los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo - 2022; técnicas e instrumentos: La observación, el cuestionario; siendo las conclusiones:

- En el estudio se determinó que existe una relación alta y significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 665 Señor de Mayo - 2022, el Rho de Spearman fue 0, 779 y la Sig, bilateral 0,000, por lo que se da por válido la hipótesis alterna en todos sus extremos.
- Se logró determinar que los juegos tradicionales tienen una relación negativa muy baja con el esquema corporal de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo - 2022. Esto se evidenció mediante un coeficiente de correlación de Spearman de -0.081 y un valor de significancia bilateral de 0.735.
- Por otra parte, se encontró una relación positiva moderada entre los juegos tradicionales y el control del cuerpo en los mismos niños, donde el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0.679 y el valor de significancia bilateral fue de 0.001.
- Asimismo, se determinó una relación positiva baja entre los juegos tradicionales y la lateralidad en estos niños, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0.359 y un valor de significancia bilateral de 0.120.

En conclusión, los resultados obtenidos en este estudio permiten entender cómo los juegos tradicionales pueden afectar el desarrollo del esquema corporal, el control del cuerpo y la lateralidad en niños de 5 años. Estos hallazgos proporcionan información valiosa para comprender el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes en la institución educativa.

## **2.2. Bases teóricas**

### ***2.2.1 Juegos Tradicionales***

Para entrar al tema de juegos tradicionales es necesario indicar que son juegos y se tiene lo siguiente:

El acto de jugar en los niños se considera una manera efectiva que dinamiza su actividad para el crecimiento en diversos aspectos, tales como el físico, mental, social, cognitivo y emocional. El juego tiene un carácter educativo y constructivo, ya que estimula la imitación y el desarrollo de habilidades físicas, mentales y morales. Además, los adultos desempeñan un papel fundamental en proporcionar a los niños modelos culturales que les ayuden a identificarse con su comunidad y con ellos mismos. (Saco, 2001, pág. 19)

Existen diversos enfoques sobre el concepto de "Juego", lo que sugiere que no existe una definición universal del término debido a la subjetividad con la que cada autor aborda esta realidad sociocultural. Para comprender mejor las diferentes concepciones del juego, se puede analizar una variedad de enfoques, incluyendo el epistemológico, antropológico, social y psicológico, que definen el término desde perspectivas históricas y contextos diversos. De esta manera, se puede obtener una visión más amplia de las diferentes concepciones del juego. (Ardila, 2021, pág. 41)

(Ardila, 2021) cita a Riera (2014), se puede encontrar que etimológicamente “la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y ludus – ludere” ambos hacen referencia a broma, chiste, y se suelen usar indistintamente con la expresión actividad lúdica” (p.6). (pág. 42)

(Ardila, 2021); a su vez cita al escritor Frances Royer Callois, “el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como una fuente de alegría y de diversión. Un juego en el que se estaría obligado a participar dejaría al punto de ser un juego” (Caillois, 1986, p.31). (pág. 42)

Durante las primeras etapas de la vida, el juego es un aspecto crucial en la formación de la personalidad de los niños y niñas. Se considera una actividad esencial para los seres humanos, especialmente en el ámbito social, ya que puede ser una herramienta valiosa para adquirir y mejorar

habilidades afectivas, intelectuales, entre otras. El juego se caracteriza por ser una actividad libre que favorece el proceso de socialización. (Sánchez, Manzanas María José y Cano, Ángel Gabriel Ángel, pág. 9) Cita a (Romero & Gómez, 2008)

Respecto a los juegos tradicionales tenemos lo siguiente:

En primer lugar, es importante destacar que el juego tradicional es una forma de juego y, por lo tanto, debe ser abordado en el marco de las directrices generales de este amplio ámbito de la conducta humana: la conducta lúdica. La conducta lúdica, es decir, el juego, es una manifestación de nuestra historia y cultura. El juego forma parte de nuestro patrimonio cultural, al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía y los estilos de vida. (Saco, 2001, pág. 25)

La actividad del juego es inherente a la infancia y contribuye a la formación de la personalidad del niño o niña. Esta actividad combina elementos esenciales para su desarrollo, ya que no solo le permite satisfacer sus necesidades de acción y expresión, sino que también le permite percibir sutilmente las características de su entorno social y conectarse con las raíces culturales de su comunidad. (Ardila, 2021, pág. 46) Quien cita a (Rubio Camarasa citado en Trigueros, 2000, p.116)

Basándonos en lo anteriormente mencionado, podemos concluir que los juegos tradicionales constituyen una parte fundamental del patrimonio cultural de las distintas regiones, ya que nos permiten conocer las costumbres, tradiciones y formas de vida de generaciones pasadas. Además, estos juegos posibilitan la construcción autónoma del conocimiento y un aprendizaje más dinámico, al mismo tiempo que nos definen dentro de un contexto social específico. (Ardila, 2021, pág. 46)

Los juegos tradicionales son adecuados para ser practicados en cualquier lugar y en cualquier momento, lo que permite a los niños elegir cuándo y dónde jugar. Esto fomenta directamente la capacidad de los niños para tomar decisiones por sí mismos, lo que implica la necesidad de negociar y llegar a acuerdos con los demás jugadores.

Por estas razones y otras es normal coincidir con autores como Lara (2006) o Trigo (2005) Cuando se afirma que los juegos tradicionales fomentan y promueven el descubrimiento del

patrimonio lúdico, se está diciendo que estos juegos ayudan a los niños a investigar e indagar en su entorno cultural, lo que les permite acercarse más a su entorno y comprender mejor su propia cultura. (Sanchez, pág. 11)

Los juegos tradicionales son aquellos que han perdurado a lo largo del tiempo, transmitiéndose de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, con algunos cambios, pero conservando su esencia original. Estos juegos pueden surgir en diferentes épocas o momentos del año, desaparecer durante un tiempo y luego volver a reaparecer. (Muñoz, 2022, pág. 13) Quien cita a (Öfele, 1999).

### **2.2.1.1 Juegos tradicionales de velocidad**

Los juegos que evalúan la rapidez de respuesta de los niños requieren que éstos actúen en respuesta a un estímulo en el menor tiempo posible. Se pueden dividir en dos categorías: velocidad de respuesta simple y velocidad de respuesta compleja. La primera se refiere a situaciones en las que el participante sólo puede dar una respuesta, como en una carrera de relevos en la que el niño debe comenzar a correr al escuchar un silbido. En contraste, la velocidad de respuesta compleja implica que el jugador puede elegir entre varias opciones dentro de una misma situación. Por ejemplo, en el juego del matado, el niño debe decidir si esquivar un lanzamiento agachándose, inclinándose hacia un lado o saltando. (Deporte y juego, s.f.)

Las actividades que buscan mejorar la velocidad y alcanzar objetivos específicos son de gran importancia. Los juegos que enfatizan la velocidad pueden ser una opción atractiva para motivar a los niños a superar sus propios límites y ayudarlos a desarrollar habilidades de juego de manera efectiva.

Otras habilidades y destrezas que se promueven a través de las actividades que requieren velocidad incluyen la capacidad de perseverar, la coordinación, la flexibilidad, el equilibrio y la creatividad, entre otras. De hecho, la carrera y otras actividades físicas pueden contribuir significativamente a un desarrollo integral de los niños al mantenerlos activos y estimular tanto su cuerpo como su mente.



Los juegos que involucran velocidad, como las carreras y otras competencias, tienen múltiples efectos positivos en el desarrollo de los niños. Estos efectos incluyen: aumento de la fuerza y la resistencia física; mejoramiento del funcionamiento del sistema respiratorio y cardiovascular desde temprana edad; disminución de los tiempos de reacción ante estímulos externos; promoción del desarrollo de la coordinación psicomotora; mejora del tono muscular y aumento de la velocidad en la ejecución de movimientos específicos.

Algunos de los juegos que se enfocan en la velocidad y que son populares entre los niños son la carrera de sacos, carreras de obstáculos, el juego de las cuatro esquinas, la competencia de parejas con amarres y la carrera de cubos. (Infancia Farma, 2021)

(López M. , 2020) Quien desarrolla los tipos de tradicionales de velocidad de la siguiente forma:

- ***Carreras de sacos***: Hay carreras simples que consisten en llegar primero de un punto a otro, pero ***también*** existen versiones más interesantes, como las carreras de sacos o las que se realizan en pareja tomados de las manos. Estas opciones suelen resultar muy entretenidas para los niños.

Objetivo: Promover la diversión y la actividad física de los niños, fomentando la coordinación y el equilibrio, así como la competencia amigable y el trabajo en equipo en versiones en pareja.

- ***Competiciones de obstáculos***: Las gincanas y carreras con obstáculos son muy populares entre los niños y niñas. En estos juegos, se tienen que superar diversos obstáculos para llegar a la meta en un tiempo ***determinado***. Además, se pueden incluir pruebas que requieran decisiones rápidas como saltar o agacharse, lo que pone en práctica la habilidad de reacción de los participantes.

Objetivo: Desafiar a los niños y niñas a superar diversos obstáculos de manera rápida y eficiente para llegar a la meta en un tiempo determinado. Estos juegos promueven la toma de decisiones rápidas, la agilidad y la coordinación, mientras se divierten y participan en una actividad física activa y competitiva.

- **Juegos de salto a la comba:** Los juegos en pareja, como saltar a la comba y batir récords, son muy populares. A menudo, los juegos de comba se cantan con canciones infantiles.

Objetivo: El objetivo de los juegos de saltar a la comba es que los participantes, generalmente en pareja, salten sobre una cuerda giratoria de manera coordinada y rítmica. Estos juegos promueven la actividad física, la coordinación, la resistencia y la diversión. Además, cantar canciones infantiles mientras se salta añade un componente lúdico y musical a la actividad.

- **Correr y parar:** Los niños corren juntos en una dirección determinada, y cuando se emita una señal específica, como una palabra o un silbido, deberán detenerse inmediatamente y permanecer en su lugar hasta que se emita una nueva señal que les indique que pueden reanudar la carrera. Si algún niño continúa corriendo después de la señal, quedará eliminado del juego.

Objetivo: El objetivo del juego "Correr y parar" es combinar la actividad física con la capacidad de seguir instrucciones y reacciones rápidas. Los niños corren en una dirección determinada y deben detenerse de inmediato cuando se emite una señal específica, lo que pone a prueba su atención y capacidad de respuesta. La eliminación de los que no obedecen las señales añade un componente competitivo y fomenta la disciplina en un contexto de diversión.

- **El pañuelo:** ¿Tienes en mente la dinámica del juego? La persona que se encuentra en el centro sostiene un pañuelo mientras los equipos se colocan a los lados, cada uno con un número asignado. Al decir un número, un niño de cada equipo debe correr para agarrar el pañuelo y llevárselo a su equipo antes de ser atrapado por el otro jugador.

Objetivo del juego: Es promover la actividad física y la competencia entre equipos, donde los niños corren para agarrar un pañuelo y llevarlo a su equipo sin ser atrapados por el oponente.

Además, según (School, 2021) existen otros juegos tradicionales de velocidad y son los que siguen:

- **Competiciones en pareja con amarre**

En estas competiciones, los niños se unen en parejas y se atan juntos para realizar una carrera en conjunto, en la que deben coordinar sus movimientos para llegar a la meta. Este tipo de juegos de velocidad promueven la habilidad de coordinación, agilidad y, especialmente, el trabajo en equipo.

El objetivo del juego: Es fomentar la coordinación, agilidad y el trabajo en equipo entre los niños. En este juego, las parejas deben atarse juntas y correr en conjunto, coordinando sus movimientos para llegar a la meta, lo que promueve habilidades físicas y sociales.

- **Juego de las cuatro esquinas**

Además de la rapidez, este juego también pone a prueba la capacidad de colaborar en equipo. Para jugar, se traza un gran cuadrado en el suelo y se forman cinco grupos con el mismo número de niños. Cada equipo ocupa una esquina del cuadrado, mientras que el último jugador se queda en el centro. Cuando se da la señal, todos los jugadores deben moverse a una esquina diferente del cuadrado. El equipo que se queda sin esquina pierde y el jugador que se queda en el centro pasa a ocupar una esquina.

Objetivo del juego: La finalidad del juego de las cuatro esquinas es evaluar la rapidez de los participantes y promover la colaboración en equipo.

- **Carrera de cubos**

En la carrera de cubos, al igual que en la carrera de sacos, se compite por equipos. En este juego se utilizan dos cubos, uno vacío y el otro lleno hasta la mitad con agua. El primer equipo se sitúa en la zona de los cubos y debe traspasar el agua de un cubo al otro, llevando el que esté lleno hasta el siguiente participante, que hace lo mismo. El equipo que consiga llenar más rápidamente el cubo más vacío será el ganador.

Objetivo del juego: Es que los equipos transfieran agua de un cubo al otro de manera rápida. Ganará el equipo que llene más rápidamente el cubo vacío.

### - **Otros juegos de educación física**

En la educación física existen numerosas actividades que no solo promueven la velocidad, sino que también inculcan valores importantes en los niños, como la colaboración, el fair play, el trabajo en equipo, la responsabilidad y el desarrollo personal.

Igualmente, a nivel corporal, estas prácticas mejoran la fuerza muscular y promueven el desarrollo de habilidades motoras, además de ayudar a reducir el sedentarismo y, por lo tanto, prevenir la obesidad y el sobrepeso infantil. A continuación, presentamos algunos ejemplos de juegos de educación física que ofrecen estas ventajas para los niños.

### - **El guardián**

Se trata de un juego muy popular en la educación física que requiere la participación de un gran número de niños y que tiene como objetivo fomentar el movimiento y la agilidad. Para jugar, se deben formar grupos de niños en esquinas opuestas del espacio de juego y colocar a otro grupo de niños, los guardianes, en el centro de la pista. Cuando el monitor indique que "los guardianes habían terminado su trabajo, cuando los (decir el nombre de un animal, por ejemplo, los caballos) escaparon", todos los niños deberán correr para intentar llegar al otro "corral". Este juego favorece la participación activa de los niños, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades motrices.

Objetivo: Este juego de persecución consiste en que los niños imiten el movimiento y el sonido de distintos animales, y aquellos que son atrapados por los guardianes pueden convertirse en guardianes o esperar a que finalice la ronda. Es una actividad divertida que fomenta la creatividad y la imaginación, además de la actividad física.

#### **2.2.1.2 Juegos tradicionales de equilibrio**

Los movimientos compensatorios pueden ser dinámicos o estáticos, dependiendo si el sujeto se encuentra en movimiento o estático. Es crucial que se incluya el entrenamiento del equilibrio en la educación primaria, ya que los niños están en una etapa de crecimiento y desarrollo. Es importante destacar que el equilibrio es una habilidad fundamental en

cualquier tipo de movimiento y que su correcto desarrollo tiene un efecto positivo en las habilidades psicomotrices de los niños.

Objetivo: Es mejorar las habilidades de equilibrio en los niños, tanto de manera dinámica como estática. Esto es esencial en la educación primaria, ya que el equilibrio influye positivamente en las habilidades psicomotrices y el desarrollo general de los niños.

- **Zancos:** Los zancos pueden ser utilizados para agregar el entrenamiento del equilibrio en actividades recreativas habituales. Por ejemplo, se puede crear un circuito en el que el primer miembro de cada equipo debe transitarlo en zancos y luego pasarlos al siguiente compañero como si fuera un testigo. También se pueden realizar juegos en los que se recolectan chapas con letras para formar palabras mientras se camina sobre los zancos.

Objetivo del juego: Es mejorar el equilibrio mientras se realizan actividades recreativas, como pasar los zancos en un circuito o recoger letras para formar palabras mientras se camina sobre ellos.

- **Ordenamiento en bancos:** Una actividad que se puede realizar con los niños es dividirlos en grupos de siete y pedirles que se suban en dos bancos suecos colocados uno detrás del otro. Posteriormente, se les puede indicar que se ordenen siguiendo distintos criterios, tales como mes de nacimiento, día de cumpleaños, altura de mayor a menor o altura de menor a mayor.

El objetivo del juego: es promover la colaboración y el orden entre los niños. Se les divide en grupos y se les pide que se organicen en bancos suecos siguiendo diversos criterios, fomentando el trabajo en equipo y la capacidad de seguir instrucciones.

**Transporte de conos:** Para realizar esta actividad, se pueden formar equipos de 4 o 5 niños y pedirles que se ubiquen en fila. El primer integrante de cada equipo colocará un cono sobre su cabeza, avanzará hasta la línea de meta y regresará para entregárselo al siguiente participante, quien a su vez tendrá que hacer lo mismo. Es importante destacar que no se les permite agarrar el cono, y si algún participante lo deja caer, deberá regresar al inicio y comenzar de nuevo. El equipo que complete el recorrido en el menor tiempo posible será el ganador. (Juego y deporte, s.f.)

(física, s.f.); En esta página tenemos además de los anteriores descritos los que siguen:

- **Abraza2.**

En esta actividad grupal, cuatro niños serán los encargados de atrapar al resto de los participantes. Para distinguirse, llevarán un pequeño cono chino o un pañuelo en la mano. Cuando capturen a alguien, le tendrán que entregar el objeto distintivo. En el suelo habrá varios ladrillos dispersos, y los niños que quieran escapar deberán subirse a uno de ellos y abrazar a otro compañero para mantener el equilibrio. Esta actividad, que resulta muy divertida, es ideal para trabajar el equilibrio en niños de educación infantil y primaria.

Objetivo del juego: Es fomentar la diversión y el trabajo en equipo, mientras se mejora el equilibrio en los niños de educación infantil y primaria. Cuatro niños intentan atrapar al resto, que deben subirse a ladrillos y abrazar a un compañero para mantener el equilibrio y evitar ser capturados.

- **Transporte de comba en cabeza.**

En grupos de 5 a 6 personas, los participantes deben sostener una comba encima de sus cabezas mientras se desplazan de un lado a otro sin dejarla caer o tocarla con sus manos. Otra variante del juego es llevar la comba en otras partes del cuerpo como los hombros o el cuello.

Objetivo del juego: Es promover la coordinación y el trabajo en equipo. Los participantes deben llevar una comba sobre sus cabezas o en otras partes del cuerpo mientras se mueven de un lado a otro, evitando que la cuerda caiga o toque el suelo, lo que requiere habilidades de equilibrio y colaboración.

- **Pasar el puente juntos.**

El juego consiste en que dos niños se suben a un banco sueco, uno en cada extremo, y deben cruzar al *otro* lado sin que ninguno de los dos caiga. Para lograrlo, deben colaborar mutuamente. Se puede hacer una variante donde se invierta el banco sueco.

Objetivo del juego: Es analizar cómo dos niños colaboran y se comunican para cruzar un banco sueco sin caer. La *investigación* podría examinar las estrategias utilizadas, la coordinación y la confianza entre los participantes en este desafío de trabajo en equipo y equilibrio.

- **Salto de ladrillo.**

Para este juego se necesitará un ladrillo con dos cuerdas agarradas a él. Dos niños se suben encima del ladrillo y tendrán que avanzar de un punto a otro a través de saltos coordinados para mantener el equilibrio.

Objetivo del juego: Es que dos niños, al subirse a un ladrillo con cuerdas, mejoren su equilibrio y coordinación. Deben avanzar de un punto a otro mediante saltos coordinados sin caerse, lo que promueve habilidades físicas y trabajo en equipo.

*Reto cooperativo de equilibrio.*

La actividad consiste en que todos los estudiantes de la clase deben intentar mantenerse de pie durante 5 segundos cogiéndose mutuamente el pie.

Objetivo del juego: Es promover la cooperación y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Todos deben intentar mantenerse de pie durante 5 segundos cogiéndose mutuamente el pie, lo que fomenta la colaboración y la coordinación mientras se divierten.

### **2.2.1.3 Juegos tradicionales de flexibilidad**

Es esencial fomentar la flexibilidad en la etapa escolar, lo que se refiere a la capacidad de las articulaciones para realizar movimientos amplios. Trabajar en la flexibilidad tiene varios beneficios, como el aumento de la temperatura muscular, la reducción del dolor, la ampliación del rango de movimiento de las articulaciones, la mejora de la capacidad para soportar el estiramiento, la ayuda en la vuelta a la calma y en la recuperación del cuerpo después de un ejercicio intenso, la reducción del riesgo de lesiones, y el mejoramiento del rendimiento en deportes que requieren un amplio rango de movimiento, como la gimnasia y las artes marciales.

Hay diferentes tipos de ejercicios de estiramiento que pueden ayudar a mejorar la flexibilidad. Los estiramientos balísticos son movimientos de rebote, lanzamiento o balanceo que se realizan de forma rítmica. Por otro lado, los estiramientos dinámicos son movimientos que pueden elevar la temperatura muscular y permitir una contracción muscular más rápida y

efectiva. Los estiramientos en tensión activa combinan el estiramiento muscular y la contracción isométrica simultánea. Además, existe la técnica de facilitación neuromuscular propioceptiva, que estimula los propioceptores y favorece el mecanismo neuromuscular. Todos estos tipos de estiramientos pueden contribuir a mejorar la flexibilidad.

A partir de los 10 años, existen juegos que pueden ser recomendados para trabajar la flexibilidad. Entre ellos se encuentran: la regata, la carrera de cangrejos, twister, limbo, caza del pañuelo y hilera. (Piquer, s.f.)

(Piquer, s.f.); desarrolla los tipos de juegos tradicionales de flexibilidad como sigue:

- **La regata:** Se divide al grupo de alumnos en dos filas y el primero de cada fila toma una pelota y la pasa al compañero detrás de él, girando el torso y colocando la pelota en el suelo. El siguiente de la fila recoge la pelota del suelo y hace lo mismo. Este proceso se repite sucesivamente hasta llegar al último miembro del grupo. El equipo que logre llevar la pelota al último miembro del grupo en menor tiempo será el ganador.
- **La carrera de los cangrejos:** En equipos de 3-4 personas se trata de alcanzar un cono andando en cuclillas, tocarlo y regresar corriendo en relevos. El equipo que complete la actividad en el menor tiempo posible será el ganador. Los miembros de cada equipo se alinean en fila, y el primer integrante de cada equipo intentará llegar al cono y volver antes que los demás. Cuando llegue a la salida, chocará la mano con su compañero para que éste pueda comenzar su turno.
- **El limbo:** Se puede realizar en grupo grande o en equipos pequeños. El objetivo es pasar debajo de un palo sin tocarlo con ninguna parte del cuerpo. Dos participantes sujetan el palo y los demás tienen que pasar por debajo inclinando el tronco hacia atrás. Si un participante toca el palo, queda eliminado. Una vez que todos los participantes han pasado, el palo se baja un poco más. El juego continúa hasta que solo quede un jugador sin tocar el palo. También se pueden realizar variantes, como no eliminar a los participantes, hacerlo al ritmo de la música, entre otros.



- ***La caza del pañuelo:*** En este juego de flexibilidad, se coloca un pañuelo en la parte trasera del pantalón de cada alumno. Los participantes se colocan a lo largo del pabellón y deben moverse en cuadrupedia, evitando que los demás les roben los pañuelos y tratando de robar el mayor número posible de pañuelos.
- ***La hilera:*** En esta actividad de flexibilidad, los alumnos/as se disponen en fila y buscan pasarse la pelota por debajo de las piernas, de manera que llegue hasta el último miembro de la fila. Una vez que la pelota llega al final, el último alumno/a se coloca al frente de la fila y repite la acción de pasarla hacia atrás.

### ***2.2.2 Psicomotricidad Gruesa***

(Mendoza, 2021) Cita a Esteves et al. (2018), señalan que:

La psicomotricidad se relaciona con el ser humano a través de los movimientos complejos y básicos que realiza el cuerpo. Este proceso comienza desde temprana edad y resulta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje durante la infancia.

(Mendoza, 2021) Cita a Alonso (2018), respecto del tema Psicomotricidad que:

Entre los beneficios de la motricidad gruesa se incluyen la posibilidad de que el niño/a adquiera conciencia de su propio cuerpo, comprenda que su cuerpo es dinámico y que actúa de manera diferente en movimiento y en reposo. A través del desarrollo de la motricidad, el niño/a aprende a lograr el equilibrio, a manejar el espacio corporal, a ampliar el reconocimiento de expresiones y a fomentar su creatividad. También se perfecciona la memoria y se favorece el dominio y reconocimiento espacial y temporal.

(Mendoza, 2021) Cita a Viciano et al. (2017), quien detalla que:

La psicomotricidad en la primera etapa de la vida es considerada como un elemento crucial que no sólo está vinculado al aspecto físico, sino que también es parte del desarrollo social, cognitivo, académico y emocional, de acuerdo con las exigencias y los intereses que el niño tenga en su entorno. En este sentido, la psicomotricidad es una herramienta que ayuda a los niños a

controlar adecuadamente sus movimientos corporales, activando sus relaciones interpersonales y su comunicación, fomentando tanto la salud física como psicológica.

(Mendoza, 2021) Quien señala que la psicomotricidad gruesa es:

La motricidad gruesa, también llamada motricidad global, abarca todos los movimientos y actividades que implican el cuerpo. Es fundamental realizar actividades que promuevan el desarrollo del equilibrio, la coordinación y el control corporal para que los niños adquieran conciencia sobre su cuerpo y puedan tener dominio sobre sus movimientos.

(Mendoza, 2021) Quien cita a Barreto et al. (2016), a su vez indica:

La motricidad gruesa se define como la capacidad del niño para llevar a cabo movimientos coordinados que le permitan controlar su cuerpo y realizar actividades como gatear, caminar, saltar y correr. Conforme el niño crece, va adquiriendo habilidades motoras que le permiten controlar su cuerpo de manera más eficiente, lo que le ayuda a desarrollar su independencia de acuerdo a su edad.

(Mendoza, 2021) Cita a Esteves et al. (2018), quien nos da a conocer:

La motricidad gruesa es un factor clave en el desarrollo integral de la niñez, ya que permite la coordinación de movimientos de brazos, piernas y torso, lo que es fundamental para habilidades como caminar, desplazarse y explorar el entorno. Estos movimientos necesitan de una sincronización adecuada para que el niño pueda ejecutarlos de manera efectiva.

Respecto de los beneficios de la psicomotricidad gruesa tenemos lo siguiente:

La psicomotricidad ofrece una amplia gama de beneficios, entre ellos se encuentran el control de los movimientos corporales y del espacio, la mejora en la socialización, la capacidad para discriminar el entorno, la regulación de impulsos y la contribución al desempeño académico al intervenir en diversas asignaturas. (Mendoza, 2021, pág. 7) Cita a (Semino, 2016)

### **2.2.2.1 Dominio Corporal Dinámico**

(Casavilca, 2017) Cita a Le Boulch que a su vez es citado por Mondargo L (2013, p.28) respecto al dominio corporal describe lo siguiente:

El dominio del cuerpo es el primer paso para lograr el control del comportamiento. Esta idea se originó a partir de una perspectiva psicocinética que se enfoca en el uso de los movimientos con fines educativos.

Se basó en la neuropsicología y psicofisiología para desarrollar las habilidades básicas y ajustarlas al entorno. El objetivo es lograr el dominio corporal y para ello se pueden llevar a cabo actividades motrices que involucren todo el cuerpo, como formar letras con él y adoptar posturas que imiten el grafismo. De esta manera, el niño adquiere un aprendizaje significativo en cuanto al desarrollo de percepciones tempo-espaciales, lateralidad y coordinación.

A través de las conductas motrices:

La organización del esquema corporal implica la capacidad de percibir y controlar el propio cuerpo, así como lograr la relajación, el equilibrio, la respiración adecuada y otras habilidades relacionadas.

Se refiere a las habilidades de movimiento general, como saltos y marchas, que involucran al cuerpo en su conjunto y promueven la coordinación y el control del movimiento.

La coordinación viso-manual se refiere a la habilidad de coordinar los movimientos de las manos y los ojos al realizar una tarea específica, como, por ejemplo, dibujar o escribir.

Mediante los comportamientos que involucran percepción y movimiento corporal.

Se refiere a la habilidad para comprender y utilizar el espacio en relación con el cuerpo, incluyendo la capacidad de representar y expresar gráficamente dichas relaciones espaciales.

Se puede describir la actividad motriz en relación al ritmo, entendido como la repetición de movimientos en un patrón temporal.

La organización y estructuración del tiempo se refiere a la capacidad de comprender y manejar la duración y secuencia temporal de las actividades y eventos.

La recepción sensorial a través de los sentidos: visión y audición.

Garantizar una progresión y desarrollo óptimo en la realización de acciones y movimientos, así como en la representación mental y conciencia de los mismos, a través de una adecuada intervención psicomotriz durante la etapa de educación infantil, contribuirá al éxito en la siguiente etapa educativa del niño o niña.

En este estudio, se destaca la relevancia de la psicomotricidad en la enseñanza infantil, ya que se trata de una disciplina que considera al ser humano en su totalidad, teniendo en cuenta factores emocionales, motores y cognitivos. En otras palabras, su objetivo es lograr un desarrollo integral de la persona, partiendo del cuerpo y el movimiento para alcanzar la madurez de las funciones neurológicas y la adquisición de procesos cognitivos, desde los más básicos hasta los más complejos.

Dominio Corporal Dinámico; se tiene lo siguiente:

La habilidad de controlar las distintas partes del cuerpo, incluyendo las extremidades superiores, inferiores y el tronco, es lo que se entiende por dominio corporal. Esta habilidad permite mover el cuerpo siguiendo una voluntad o una consigna específica, permitiendo no solo el desplazamiento, sino también la coordinación de movimientos, superando los obstáculos que el entorno o el terreno puedan presentar. Todo esto debe llevarse a cabo de manera armónica, precisa y sin rigidez ni brusquedad. (Casavilca, 2017, pág. 20) Cita a (Comellas y Perpinya 1990, p.15)

(Library, s.f.); indica que la organización corporal dinámica se divide de la siguiente manera:

***Coordinación General:*** El dominio corporal dinámico se refiere a la habilidad del niño para realizar movimientos complejos que involucren todas las partes del cuerpo, como desplazarse en distintas posiciones, caminar, subir y bajar escaleras, correr, saltar en diferentes formas, gatear,

andar en bicicleta y trepar. Estos movimientos coordinados son esenciales para satisfacer nuestras necesidades motrices y se pueden clasificar en:

**Desplazamientos:** La conducta motriz de desplazamiento implica realizar diferentes combinaciones de movimientos que permitan cambiar la posición del cuerpo en el espacio de manera efectiva, adaptándose a las posibilidades que ofrece el entorno. Algunos ejemplos de estas conductas son la marcha, carrera, deslizamiento, reptación, gateo, cuadrupedia y trepar.

**Salto:** Para lograr realizar esta actividad motriz, es necesario contar con varios elementos. En primer lugar, se requiere una buena coordinación de los movimientos en general. Además, es necesario haber adquirido previamente habilidades como la marcha y la carrera, ya que el niño necesita impulsar su cuerpo en el aire y aterrizar sobre una superficie. Hay dos tipos de saltos: el horizontal y el vertical, en los cuales intervienen elementos como la fuerza, el equilibrio y la coordinación.

**Transportes:** Estos son diferentes tipos de movimientos que implican que el niño transporte objetos utilizando distintas partes de su cuerpo.

(Casavilca, 2017); desarrolla el dominio corporal dinámico como sigue:

**Coordinación general:** La coordinación general es una habilidad motriz que implica la realización de movimientos generales y amplios, donde todas las partes del cuerpo intervienen de forma coordinada y fluida. Esta capacidad se va desarrollando y mejorando con la edad, y se caracteriza por una mayor armonía y soltura en la ejecución de los movimientos.

**Equilibrio:** Podemos definir el equilibrio como la habilidad para mantener el cuerpo en una posición determinada, ya sea de pie, sentado o en un punto fijo, sin caerse, y resistiendo la fuerza de la gravedad.

Este equilibrio implica:

### ***Interiorización del eje corporal.***

Se refiere a la capacidad que tiene el niño de utilizar sus reflejos instintivos y, posteriormente, de manera consciente, para mantener el control de su cuerpo y evitar caídas. Esto implica saber cómo distribuir el peso del cuerpo y realizar movimientos de manera coordinada, por ejemplo, al andar en bicicleta, saltar sobre un solo pie o caminar en línea recta colocando un pie delante del otro.

***Ritmo:*** Se define el ritmo como una secuencia de sonidos o pulsaciones separados por espacios de tiempo variables. En este caso, no se trata del ritmo biológico que rige las funciones corporales o el ritmo impuesto por la sociedad, sino de las implicaciones pedagógicas que tiene para el niño el seguir una serie de sonidos y coordinar sus movimientos en consecuencia.

***Coordinación viso-motriz:*** Para alcanzar la maduración de nuestra coordinación viso-motriz es necesario atravesar una etapa de experimentación en la que se requieren cuatro elementos esenciales.

El cuerpo.

El sentido de la visión.

El oído.

El movimiento del cuerpo o el objeto.

El niño progresa en sus habilidades mentales y motoras para interactuar con el ambiente que lo rodea. Después de un proceso largo de exploración y adquisición de experiencias, el niño comienza a adaptarse a su entorno, lo que depende de su nivel de madurez viso-motriz y, por supuesto, de la influencia de sus padres y educadores.

#### **2.2.2.2 Dominio Corporal Estático**

(Pacheco, 2013) nos da a conocer que:

Se refiere al conjunto de actividades motoras que contribuyen a que el niño pueda comprender su cuerpo y su posición en el espacio. El dominio corporal estático engloba el equilibrio estático, así como la respiración y la relajación, puesto que son acciones que colaboran en la exploración y comprensión de la totalidad del cuerpo y la propia identidad.

Subtemas que la autora (Pacheco, 2013) desarrolla del dominio corporal estático son:

**Tonicidad:** El tono muscular se refiere al nivel de tensión que se necesita en los músculos para llevar a cabo un movimiento, y se ajusta en función de las diversas situaciones en las que se encuentra el niño, como caminar, agarrar un objeto, estirarse, relajarse, entre otros. Es crucial para el control postural y es controlado por el sistema nervioso, en particular por el cerebelo. (Pacheco, 2013)

**Autocontrol:** El autocontrol es la habilidad de dirigir la energía muscular y llevar a cabo movimientos de manera efectiva. La capacidad de tener un control total adecuado es crucial para lograr un control corporal en diferentes posturas y movimientos. (Pacheco, 2013)

Para (Belsky, 2022) los tipos de autocontrol son:

### ***Control de impulsos***

Autocontrol es la habilidad de detenerse y reflexionar antes de tomar una acción. Esta habilidad permite a los niños pensar en las consecuencias antes de tomar una decisión impulsiva, como saltar al frente de la fila o correr sin mirar al cruzar la calle. Un niño con un buen nivel de autocontrol puede detenerse y visualizar las posibles consecuencias de su acción, como "podría meterme en problemas" o "podría lastimarme", y decidir tomar una decisión diferente.

Los niños que carecen de autocontrol suelen actuar impulsivamente sin pensar primero en las consecuencias de sus acciones, lo que los lleva a tener problemas en el hogar y en la escuela. Además, puede resultar difícil para ellos hacer nuevos amigos debido a su comportamiento impredecible, lo que desagrada a otros niños.

Los niños que carecen de control de impulsos pueden presentar las siguientes conductas:

Hablar sin pensar y decir cosas inapropiadas.

Actuar precipitadamente sin considerar las consecuencias.

Mostrar comportamientos agresivos hacia otros niños.

Reaccionar de manera exagerada ante situaciones molestas.

Interrumpir frecuentemente, hablar demasiado o no respetar el turno de hablar.

Postergar la realización de tareas hasta última hora.

Realizar las tareas de forma apresurada.

Incumplir las reglas de forma inconsistente..

### ***Control emocional***

La capacidad de regular las emociones implica ser capaz de sobrellevar y manejar sentimientos, tanto positivos como negativos, y seguir adelante sin distraerse ni sentirse abrumado. Sin embargo, para los niños que tienen problemas para controlar sus emociones, incluso las decepciones o críticas menores pueden ser difíciles de superar. Suelen reaccionar exageradamente y su mal humor puede durar mucho tiempo. Además, también les resulta difícil controlar las emociones positivas, ya que pueden emocionarse demasiado y luego tener dificultades para calmarse.

Los niños que no tienen control emocional pueden tener problemas para lidiar con situaciones desafiantes y pueden darse por vencidos fácilmente. También pueden tener dificultad para recibir críticas y para calmarse, lo que puede afectar su capacidad para realizar tareas. Cuando se enfrentan a situaciones frustrantes o cuando son molestados, pueden reaccionar de forma exagerada. Además, pueden tener emociones intensas y ruidosas, tanto si son felices como si están molestos.



## Control de movimiento

La habilidad de regular el momento y la forma en que nos movemos es esencial. Este tipo de autodominio contribuye a que los niños mantengan la calma en momentos necesarios, al mismo tiempo que fomenta su capacidad para respetar el espacio individual de los demás. Además, contar con el control de los movimientos les permite cumplir tareas como sentarse para comer o esperar en fila de forma más sencilla.

En algún momento, todos los niños experimentan dificultades para controlar sus movimientos. Es complicado permanecer en reposo cuando se tienen altos niveles de energía y emoción. Sin embargo, la mayoría de los niños supera esta inquietud con el paso del tiempo. Si un niño continúa teniendo problemas para controlar sus movimientos, puede ser una indicación de que padece hiperactividad.

Si los niños no pueden controlar sus movimientos, podrían manifestar algunas conductas como: ser demasiado activos o inquietos, jugar con objetos o mover las manos continuamente, tener dificultad para permanecer sentados, hacer fila y esperar su turno, interrumpir juegos y conversaciones con sus movimientos, correr y gritar incluso cuando se les pide que no lo hagan, levantarse y caminar por el aula mientras el profesor está hablando y moverse tan rápido que pueden tropezar con objetos o personas.

Cuando un niño enfrenta dificultades para controlar su conducta, resulta fundamental que los padres y maestros dialoguen acerca de lo que están observando tanto en el hogar como en la escuela. Es importante conocer estrategias efectivas para ayudar a los niños a desarrollar habilidades de autocontrol.

**Respiración:** "Se realiza en dos tiempos: inspiración (en el que el aire entra en los pulmones) espiración (el aire es expulsado al exterior)". (Pacheco, 2013, pág. 30)

**Relajación:** "Reducción voluntaria del tono muscular. Puede ser global (distensión voluntaria del tono en todo el cuerpo) y segmentaria (distensión voluntaria del tono pero sólo en algún miembro determinado)". (Pacheco, 2013, pág. 31)

(Clinic, 2023) indica que entre los tipos de técnicas de relajación se encuentran los siguientes:

**Relajación autógena.** El término "autógeno" hace referencia a algo que proviene del interior de uno mismo. En la técnica de relajación autógena, se emplea tanto la visualización guiada como la toma de conciencia corporal como herramientas para disminuir los niveles de estrés.

Consiste en la repetición de palabras o sugerencias mentales con el objetivo de favorecer la relajación y disminuir la tensión muscular. Por ejemplo, se puede visualizar un ambiente tranquilo y, posteriormente, concentrarse en relajar la respiración, reducir la frecuencia cardíaca o percibir diferentes sensaciones físicas, como la relajación de cada brazo o pierna por separado.

**Relajación muscular progresiva.** En esta técnica de relajación, se requiere enfocarse en tensar suavemente y luego relajar cada conjunto muscular.

Este ejercicio puede ayudarte a dirigir tu atención hacia la distinción entre la contracción y la relajación muscular, lo que te permitirá tomar mayor conciencia de las sensaciones físicas en tu cuerpo.

La técnica de relajación muscular progresiva implica la contracción y relajación de los músculos de los dedos de los pies hasta llegar al cuello y la cabeza. Es recomendable realizar esta práctica en un ambiente tranquilo y sin interrupciones. También se puede empezar por la cabeza y el cuello y avanzar hacia los dedos de los pies. La contracción muscular debe durar alrededor de cinco segundos, seguida de una relajación de 30 segundos antes de repetir el proceso.

**Visualización.** La técnica de relajación que implica la visualización de imágenes mentales te permite transportarte a un lugar o situación serena y relajante.

Para lograr una relajación mediante la visualización, es recomendable involucrar la mayor cantidad de sentidos posibles, como el olfato, la vista, el sonido y el tacto. Si, por ejemplo, se ha imaginado el océano para relajarse, se debe pensar en el aroma del agua salada, el sonido de las olas al romper en la orilla y la sensación del sol cálido en el cuerpo.

Para practicar la relajación, es recomendable cerrar los ojos, sentarse en un lugar tranquilo, aflojar la ropa si se siente ajustada y enfocarse en la respiración. Se debe tratar de estar presente en el momento y evocar pensamientos positivos.

### **2.3 Marco conceptual (palabras clave)**

**Juego:** El juego está vinculado a la existencia humana. Esta no se puede entender sin el componente lúdico. No es extraño, por tanto, que, desde distintos ámbitos de conocimiento, especialmente desde la historia, la antropología y la sociología, se hayan interesado en las distintas manifestaciones físicas del ser humano, y especialmente en el juego. El ejercicio físico motórico del ser humano no es solo una manifestación biológica, sino que responde a una incuestionable dimensión cultural. (Cerezo, 2019, pág. 1)

**Motricidad:** (Franco, Jiménez Alejandra María y Ayala, Zuluaga José Enver, 2011) cito a Sergio (citado por Murcia & Jaramillo, 2008: 13), quien considera la motricidad como: “Forma concreta de relación del ser humano con el mundo y con sus semejantes, relación ésta caracterizada por intencionalidad y significado, fruto de un proceso evolutivo cuya especificidad, se encuentra en los procesos semióticos de la consciencia, los cuales, a su vez, discurren de las relaciones recíprocas entre naturaleza y cultura, por tanto, entre las herencias biológicas y socio-históricas. La Motricidad se refiere, por tanto, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en el espacio – tiempo objetivo y representado, implicando percepción, memoria, proyección, afectividad, emoción, raciocinio”. (pág. 6)

**Psicomotricidad:** El concepto de psicomotricidad está sujeto a distintas formas de interpretación y comprensión, dependiendo del contenido que se le asigne y del contexto en que se utilice. En la actualidad tiene un campo muy amplio de actuación (preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico). Queda claro que yo utilizaré el concepto psicomotricidad educativa para referirme al conjunto de teorías y prácticas de la psicomotricidad aplicables en la escuela ordinaria. (Mendiara, 2008, pág. 2)

## CAPÍTULO III

### HIPÓTESIS Y VARIABLES

#### 3.1 Formulación de Hipótesis

##### *3.1.1. Hipótesis general*

Existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.

##### *3.1.2 Hipótesis específicas*

- a) Existe relación significativa entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.
- b) Existe relación entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.
- c) Los juegos tradicionales de flexibilidad se relacionan significativamente con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

#### 3.2 Identificación de variables

##### *3.2.1 Variable independiente*

Juegos Tradicionales

##### *3.2.2 Variable dependiente*

Psicomotricidad Gruesa

### 3.3 Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de la variable juegos tradicionales*

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Juegos Tradicionales	Esta variable ha sido medida mediante un cuestionario dividido entre las dimensiones: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos tradicionales de velocidad</li> <li>- Juegos tradicionales de equilibrio</li> <li>- Juegos tradicionales de flexibilidad</li> </ul>	Juegos tradicionales de velocidad	Carreras de sacos.
			Competiciones de obstáculos.
			Juegos de salto a la comba.
			Correr y parar.
			El pañuelo.
			Competiciones en pareja con amarre.
			Juego de las cuatro esquinas.
			Carrera de cubos.
		Juegos tradicionales de equilibrio	El guardián.
			Zancos.
			Ordenamiento en bancos.
			Transporte de conos.
			Abraza2.
			Transporte de comba en cabeza.
			Pasar el puente juntos.
			Salto de ladrillo.
		Juegos tradicionales de flexibilidad	Reto cooperativo de equilibrio.
			La regata.
			La carrera de los cangrejos.
			El limbo.
			La caza del pañuelo.
			La hilera

Fuente: Elaboración propia.

**Tabla 2***Operacionalización de la variable psicomotricidad gruesa*

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Psicomotricidad Gruesa	Esta variable ha sido medida mediante un cuestionario dividido entre las dimensiones: - Dominio Corporal Dinámico. - Dominio Corporal Estático.	Dominio Corporal Dinámico	Coordinación general.
			Desplazamientos.
			Saltos.
			Transportes.
			Equilibrio.
			Interiorización del eje corporal.
			Ritmo.
			Coordinación viso-motriz.
			El cuerpo.
			El sentido de la visión.
		El oído.	
		El movimiento del cuerpo o el objeto.	
		Dominio Corporal Estático	Tonicidad.
			Autocontrol.
			Control de impulsos.
			Control emocional.
			Control de movimiento.
			Respiración.
			Relajación.
			Relajación autógena.
Relajación muscular progresiva.			
Visualización.			

Fuente: Elaboración propia

## CAPÍTULO IV

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1 Tipo, nivel y diseño de investigación

##### 4.1.1 Tipo

El tipo de investigación aplicada a la presente investigación será básico – sustantiva.

(Sánchez, Carlessi Hugo y Reyes, Meza Carlos, 2015); Señala respecto a la investigación básica es:

Llamada también pura o fundamental, nos lleva a la búsqueda de nuevos conocimientos y campos de investigación, no tiene objetivos prácticos específicos. Mantiene como propósito recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento científico, está orientando al descubrimiento de principios y leyes. (pág. 48)

(Sánchez, 2018, pág. 22); indica que: “la investigación básica o pura tiene como finalidad el mejor conocimiento y comprensión de los fenómenos sociales”.

En el presente estudio se da a conocer una mejor comprensión de juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa.

En cuanto a la investigación sustantiva (Sánchez, Carlessi Hugo y Reyes, Meza Carlos, 2015) indica que:

Podemos definirla como aquella que trata de responder a los problemas sustanciales, en tal sentido, está orientada, a describir, explicar, predecir o retro decir la realidad, con lo cual se va en búsqueda de principios y leyes generales que permita organizar una teoría científica. En este sentido, podemos afirmar que la investigación sustantiva al perseguir la verdad nos encamina hacia la investigación básica o pura.

La investigación sustantiva tiene dos niveles: La investigación descriptiva y la investigación explicativa. (págs. 49, 50)

Siendo que abarcare en mi tesis los dos niveles de investigación la descriptiva y la explicativa.

#### ***4.1.2 Nivel de investigación***

El nivel de investigación que elegí para mi investigación es descriptivo – correlacional.

Respecto a la investigación descriptiva tenemos que: “Está orientada al conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación espacio-temporal dada. Responde a las interrogantes: ¿Cómo es o cómo se presenta el fenómeno X?, ¿Cuáles son las características actuales del fenómeno X?”. (Sánchez, Carlessi Hugo y Reyes, Meza Carlos, 2015, pág. 51). Siguiendo lo indicado respecto a este nivel de investigación pues voy a describir la relación que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa.

(Sánchez, 2018, pág. 23) Respecto a las investigaciones explicativas especifica que: “Las investigaciones explicativas, además de medir variables, pretenden estudiar las relaciones de influencia entre ellas, para conocer la estructura y los factores que intervienen en los fenómenos educativos y su dinámica”.

Es por lo señalado que voy a investigar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa.

#### ***4.1.3 Diseño de investigación***

La investigación se diseñó como no experimental ya que las variables no fueron manipuladas de manera intencional y se midieron tal como se presentan en su entorno natural.

Además, que opte por un diseño de investigación correlacional al respecto (Sánchez, Carlessi Hugo y Reyes, Meza Carlos, 2015) señalan que:



Este diseño o tipo de investigación descriptiva es el más usado en el ámbito de la investigación en psicología, educación y las ciencias sociales. Se orienta a la determinación del grado de relación existente entre dos o más variables de interés en una misma muestra de sujetos o el grado de relación existente entre dos fenómenos o eventos observados. (pág. 137)

## **4.2 Población y unidad de análisis**

### **4.2.1 Población**

La población está conformada por los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

### **4.2.2 Tamaño de muestra y técnicas de selección de muestra**

Se tomó como muestra la totalidad de la población, siendo la muestra de 116 estudiantes del quinto grado (sección A, B, C, D) de educación primaria de la Institución Educativa Rosario - Cusco - 2023.

### **Tabla 3**

*Muestra de alumnos de quinto año de primaria*

5.º de primaria	
Sección	Cantidad
A	29
B	29
C	28
D	30
Total	116

Elaborado: Por el investigador.

## **4.3 Técnicas de recolección de información**

En primera instancia, se tramitaron los permisos respectivos en la institución educativa para realizar la investigación, y en función de los tiempos conseguidos se coordinó con los

docentes y padres de familia para la aplicación de los instrumentos de evaluación. El cuestionario de encuesta constaba de 44 ítems, de la primera variable la dimensión 1 constaba de 9 ítems, de la dimensión 2 constaba de 8 ítems y la dimensión 3 constaba de 5 ítems y de la segunda variable la dimensión 1 constaba de 12 ítems y la dimensión 2 constaba de 10 ítems.

Una vez recopilada la información se procedió a sistematizar la información en una hoja de Excel, para luego exportarla a una base de datos en el programa estadístico SPSS. A partir de los cuales se obtendrán los resultados necesarios para cumplir con los objetivos de investigación.

#### **4.4 Técnicas de análisis e interpretación de la información**

En la presente investigación se hicieron uso de los análisis univariados y bivariados. El análisis univariado fue de utilidad para analizar por separada a las variables y a sus determinadas dimensiones, el mismo que muestra la realidad por separado de las variables. Las técnicas que se emplean con regularidad son las tablas de frecuencias y los gráficos de barras o circulares, propios de la estadística descriptiva.

Acto seguido en el análisis bivariado, como su nombre indica, resultó de utilidad para someter a un contraste estadístico a las hipótesis de investigación para de esa forma establecer su veracidad o falsedad.

#### **4.5 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas**

Previa a la aplicación de una prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, donde se ha comprobado que los datos de la investigación siguen determinada distribución, se decide por una determinada prueba de contraste de hipótesis, y debido a la naturaleza de los objetivos, que persiguen una motivación correlacional, se decidió por la prueba de correlación de Rho de Spearman.

## **CAPÍTULO V**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

#### **5.1 Descripción del Procedimiento de Obtención de datos**

Para poder aplicar el instrumento de investigación se solicitó permiso a la dirección de la I.E Rosario, la solicitud se presentó el 9 de noviembre del 2022. Dicho documento fue recepcionado por la secretaria de la dirección para la posterior aprobación de la petición por parte del señor director Mg. Juan Carlos Rivera Villanueva.

Acto seguido y puesto en conocimiento a la comunidad educativa sobre el objetivo de los instrumentos que serían aplicados, el 13 de Julio del 2023 se coordinó con la subdirectora de primaria, para que los docentes cedan un espacio en las horas de clases con los salones de 5to grado de primaria, secciones A, B, C y D. Inmediatamente, se asignó la fecha de aplicación que fue durante una semana desde el 17 al 21 de julio. La aplicación del instrumento tuvo un espacio de una hora por cada salón de clases durante la semana asignada.

Una vez que se logró recopilar la información necesaria, se procedió a su digitalización en una hoja de cálculo de Excel. Finalizada dicha actividad se comenzó a exportarla a una base SPSS, donde se realizaron las actividades relacionadas a los objetivos de la investigación. Los resultados fueron obtenidos a través de tablas y figuras, que sistematizaron de manera comprensible toda la información necesaria para responder a las principales interrogantes de la investigación.

## 5.2 Resultados de las variables de estudio

### 5.2.1 Resultados la variable de estudio: Juegos Tradicionales

**Tabla 4**

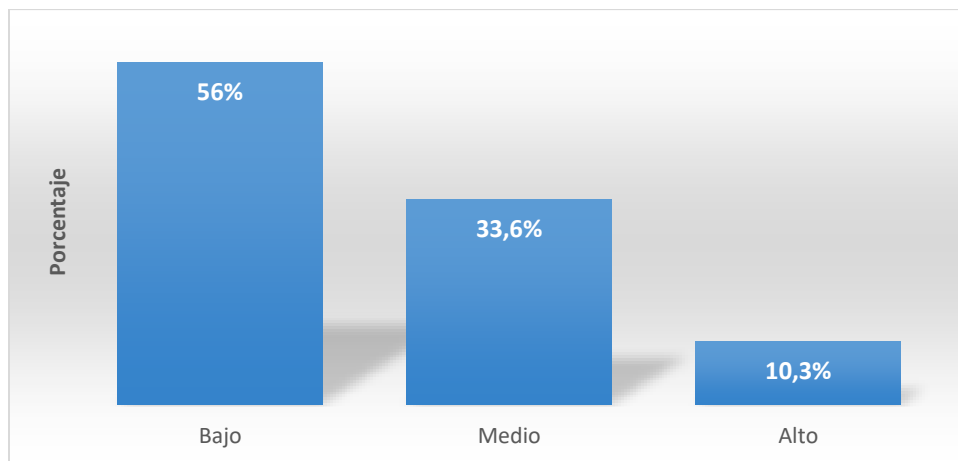
*Niveles de la Variable Juegos Tradicionales*

		f	%
Nivel	Bajo	65	56,0
	Medio	39	33,6
	Alto	12	10,3
Total		116	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 3**

*Niveles Observados en la Variable los Juegos Tradicionales*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 4 y figura 3, se observa que un 56% de la muestra analizada obtuvo niveles bajos de los juegos tradicionales, un 33,6% niveles medios y solo un 10,3% niveles altos. Esto indica que un porcentaje significativo de estudiantes no se ha desempeñado de buena manera en los distintos juegos planteados. En el contexto educativo inicial, trabajar con niños de 4 años de

edad involucra una etapa crucial en su desarrollo. A esta edad, los niños están en una fase de crecimiento acelerado y de adquisición de habilidades fundamentales para su desarrollo cognitivo, social y emocional. En ese sentido, los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en este proceso, ya que ofrecen oportunidades para el aprendizaje y la exploración en un entorno lúdico y participativo. Los niveles bajos predominantes observados, podrían indicar que ciertos aspectos de los juegos no están siendo totalmente comprendidos o que algunos niños pueden estar enfrentando dificultades para participar y disfrutar de estas actividades. Es importante recordar que cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo y sus propias preferencias, por lo que es crucial adoptar enfoques flexibles y personalizados.

#### 4.2.1.1 Resultados por dimensiones de los juegos tradicionales

##### a. Resultados de la Dimensión Juegos de Velocidad

**Tabla 5**

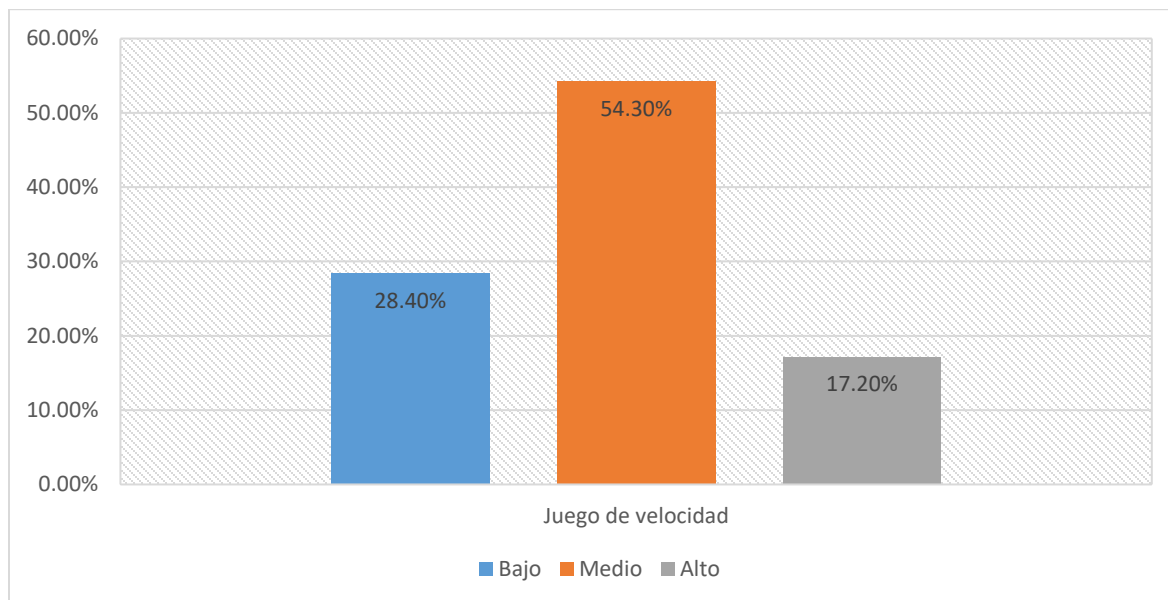
*Niveles Observados en la Dimensión Juegos de Velocidad*

		f	%
Nivel	Bajo	33	28,4
	Medio	34	29,3
	Alto	27	23,3
Total		116	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 4**

*Niveles de los Juegos de Velocidad*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 5 y figura 4, para la dimensión juegos de velocidad, que involucraba actividades como carrera de sacos, competencias de obstáculos, juegos de saltos, carrera de cubos entre otros. Entonces tras las evaluaciones realizadas se contempló que un 54,3% de la muestra señaló niveles medios en su desempeño durante los juegos, otro 28,4% niveles bajos y el 17,2% restante indicó niveles altos. El hecho de que un 54,3% de la muestra haya señalado niveles medios en su desempeño durante los juegos de velocidad sugiere que la mayoría de los niños están experimentando un progreso gradual en estas actividades. Es decir, están adquiriendo una comprensión más sólida de cómo participar en juegos de velocidad y están comenzando a desarrollar las habilidades necesarias para completarlos con éxitos, los juegos de velocidad ofrecen una oportunidad valiosa para que los niños desarrollen habilidades físicas, sociales y emocionales de manera divertida y motivadora.

**Tabla 6**

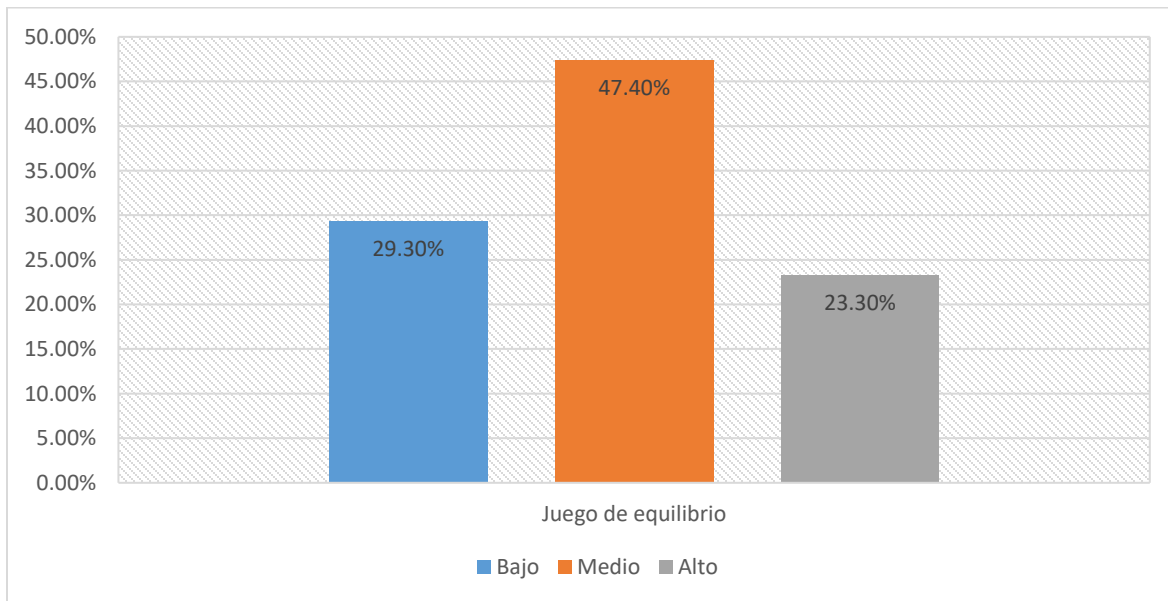
*Niveles Observados en la Dimensión Juegos de Equilibrio*

		f	%
Nivel	Bajo	34	29,3
	Medio	55	47,4
	Alto	27	23,3
Total		116	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 5**

*Niveles de Juegos de Equilibrio*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 6 y figura 5, en cuanto a la dimensión juegos de equilibrio, que involucraba actividades como zancos, ordenamiento en bancos, transporte de conos, pasar el puente en pareja y el salto de ladrillo, y tras la realización de todas las actividades, se observó que un 47,4% señaló niveles medios, otro 29,3% niveles bajos y solo un 23,3% niveles altos. Estos juegos ofrecen una

plataforma para que los niños exploren y perfeccionen su coordinación, control motor y habilidades de equilibrio mientras participan en actividades lúdicas y desafiantes. El hecho que exista predominancia de los niveles medios sobre los demás indica que una parte considerable de los niños están progresando en su habilidad para mantener el equilibrio y enfrentar los desafíos planteados por estas actividades. Este grupo podría estar adquiriendo gradualmente la coordinación y confianza necesarias para participar en juegos de equilibrio de manera exitosa.

**Tabla 7**

*Niveles Observados en la Dimensión Juegos de Flexibilidad*

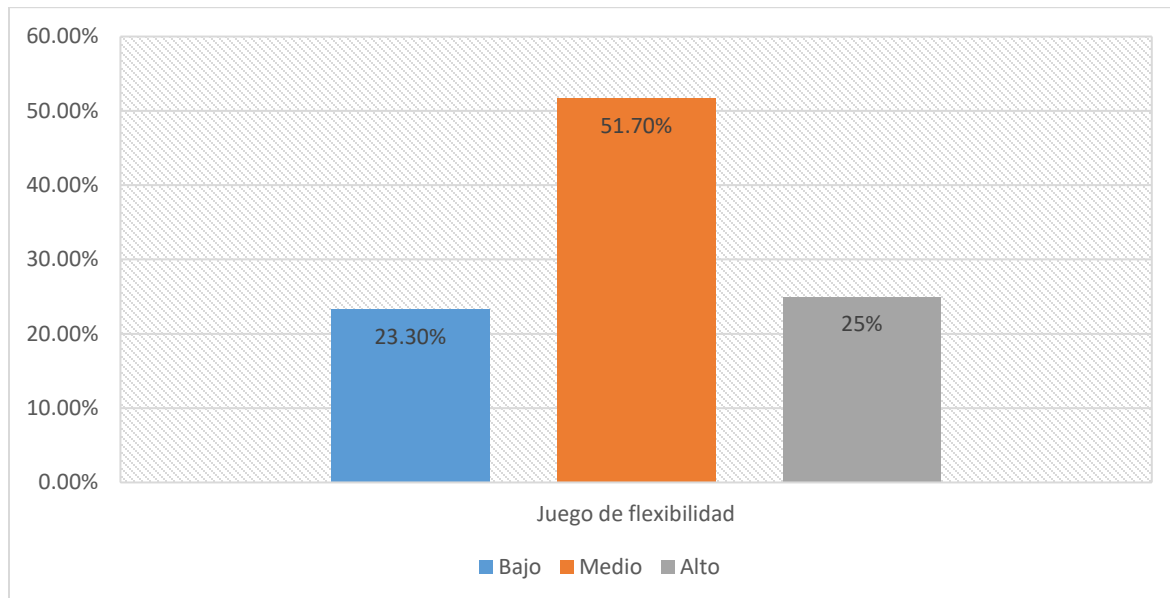
		f	%
Nivel	Bajo	27	23,3
	Medio	60	51,7
	Alto	29	25
Total		116	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados



**Figura 6**

*Niveles de los Juegos de Flexibilidad*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 7 y figura 6, para la dimensión juegos de flexibilidad, que involucraba actividades como la carrera de cangrejos, el limbo, la caza de pañuelos, la hilera y los retos cooperativos de equilibrio, tras lo que se observó que un 51,7% de los encuestados señalaron niveles medios de desempeño en esta categoría, otro 23,3% niveles bajos y otro 25% niveles altos. Estos juegos no solo promueven la movilidad y la adaptabilidad en los movimientos, sino que también fomentan el desarrollo de la coordinación, la agilidad y la capacidad de adaptarse a situaciones cambiantes de manera lúdica y entretenida. Que se evidencie una clara predominancia del nivel medio, es indicativo que una parte considerable de los niños está demostrando un progreso gradual en su capacidad para participar en actividades que requieren flexibilidad.

### 5.2.2 Resultados la variable de Psicomotricidad Gruesa

**Tabla 8**

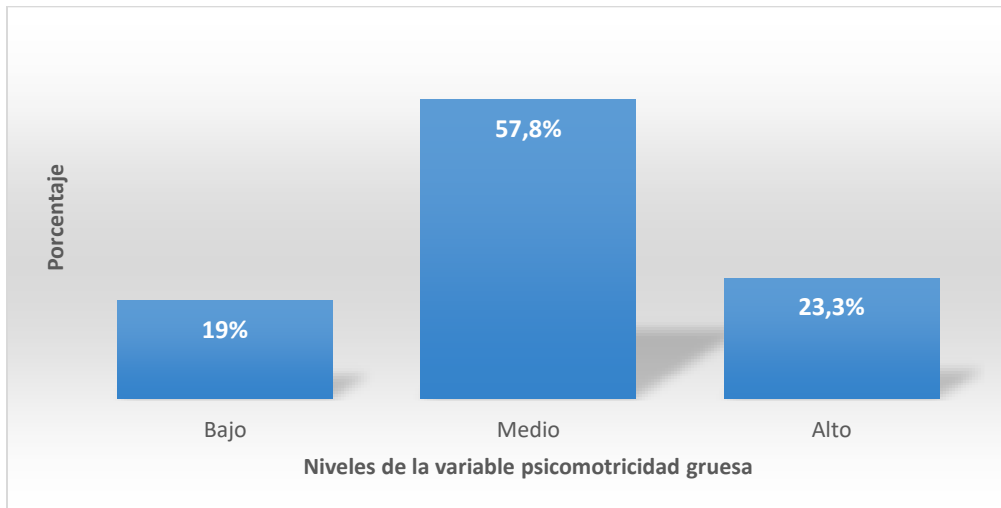
*Niveles Observados en la Variable Psicomotricidad Gruesa*

		f	%
Nivel	Bajo	22	19,0
	Medio	67	57,8
	Alto	27	23,3
Total		116	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 7**

*Niveles de la Variable Psicomotricidad Gruesa*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 6 y figura 7, se observan los niveles de psicomotricidad gruesa, donde un 57,8% de los encuestados presentaban niveles medios de progreso en cuanto a la variable ya mencionada. Un 23,3% niveles altos y solo un 19% niveles bajos. Este resultado indica que un 57,8% de los estudiantes presentan un nivel medio de dominio corporal dinámico y estático. La psicomotricidad

gruesa se refiere a la habilidad de realizar movimientos que involucran múltiples grupos musculares y que son fundamentales para actividades como caminar, correr, saltar y trepar. Que se evidencie un predominio del nivel medio indica que los estudiantes están adquiriendo gradualmente las habilidades necesarias para controlar y coordinar sus movimientos grandes, pero todavía tienen margen para mejorar y refinar sus habilidades.

### 5.2.2.1 Resultados por dimensiones

#### a. Resultados de la Dimensión Dominio Corporal Dinámico

**Tabla 9**

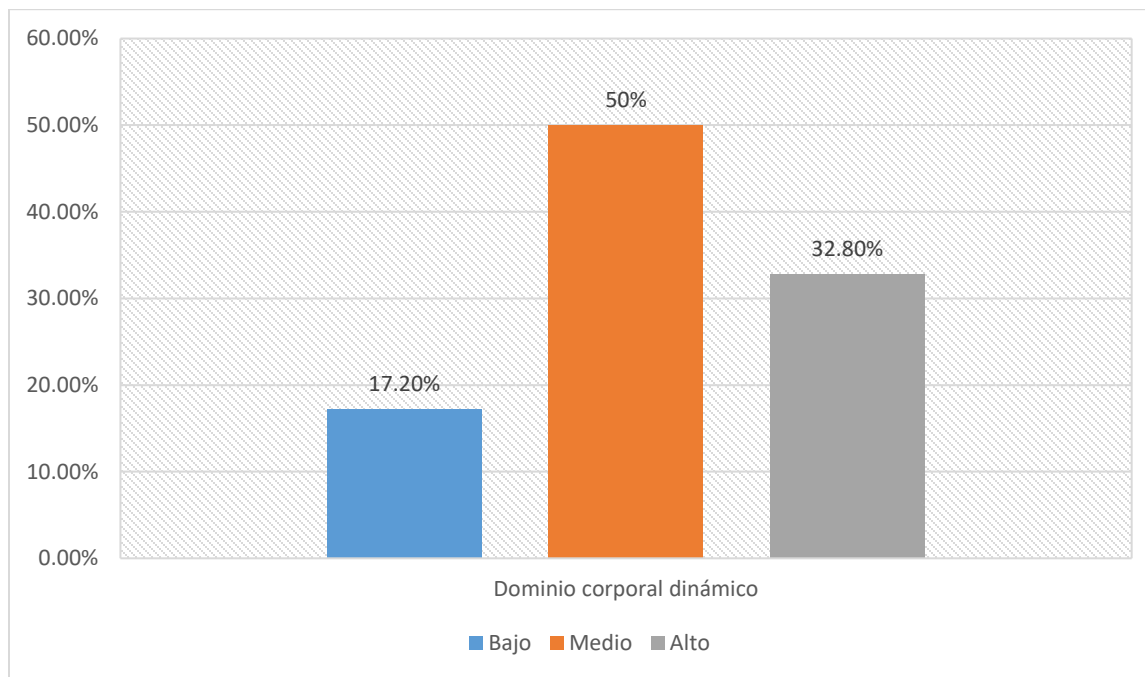
*Niveles Observados en la Dimensión Dominio Corporal Dinámico*

		f	%
Nivel	Bajo	20	17,2
	Medio	58	50
	Alto	38	32,8
Total		116	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

## Figura 8

### *Niveles de Dominio Corporal Dinámico*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

La dimensión del "dominio corporal dinámico", se incluyeron actividades que requerían coordinación general, como saltos, desplazamientos, equilibrio, transportes, ritmo e interiorización del eje corporal. Los resultados mostraron que el 50% de los estudiantes lograron niveles de habilidad considerados promedio en estas actividades. Otro grupo del 32,8% de los estudiantes alcanzó niveles de habilidad altos en estas áreas, lo que indica un buen dominio de las actividades de coordinación. Sin embargo, un porcentaje menor, específicamente el 17,2%, demostró niveles de habilidad bajos en estas actividades de dominio corporal dinámico. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes tienen un nivel aceptable de habilidad en estas actividades, mientras que una proporción más pequeña podría beneficiarse de un mayor enfoque en el desarrollo de estas habilidades motoras.

## b. Dimensión Dominio Corporal Estático

**Tabla 10**

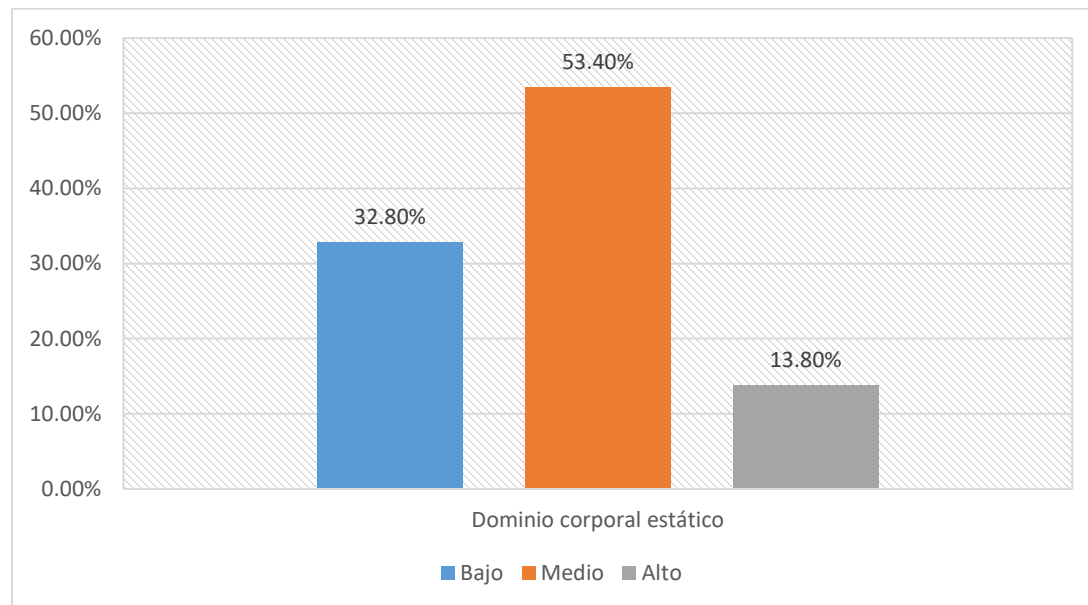
*Niveles de la Dimensión Dominio Corporal Estático*

		F	%
Nivel	Bajo	38	32.8
	Medio	62	53.4
	Alto	16	13.8
Total		116	100,0

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 9**

*Niveles de Dominio Corporal Estático*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

La dimensión de "dominio corporal estático" se centra en habilidades que no necesariamente implican movimiento dinámico, sino más bien control y conciencia del cuerpo en un estado más constante o controlado. Estas habilidades incluyen autocontrol, tonicidad (que se refiere a la tensión y firmeza de los músculos), control de movimientos sutiles, relajación y visualización, entre otros.

Los resultados reflejan que el 53,4% de los estudiantes se encuentra en un nivel medio, lo que significa que han desarrollado un control corporal estático básico, pero todavía tienen espacio para mejorar. Un 32,8% de estudiantes mostró niveles bajos en estas habilidades. Esto indica que hay una proporción significativa de estudiantes que podrían requerir más apoyo y práctica para fortalecer estas capacidades estáticas del cuerpo. Por otro lado, solo un 13,8% demostró tener un dominio alto en esta dimensión, lo que sugiere que son capaces de mantener un buen autocontrol, tienen una tonicidad adecuada y son hábiles en actividades que requieren relajación y visualización. Sin embargo, el número relativamente bajo de estudiantes en este rango alto subraya la importancia de continuar trabajando en estas habilidades en el contexto educativo, ya que son fundamentales para la conciencia corporal y el bienestar general.

**Tabla 11**

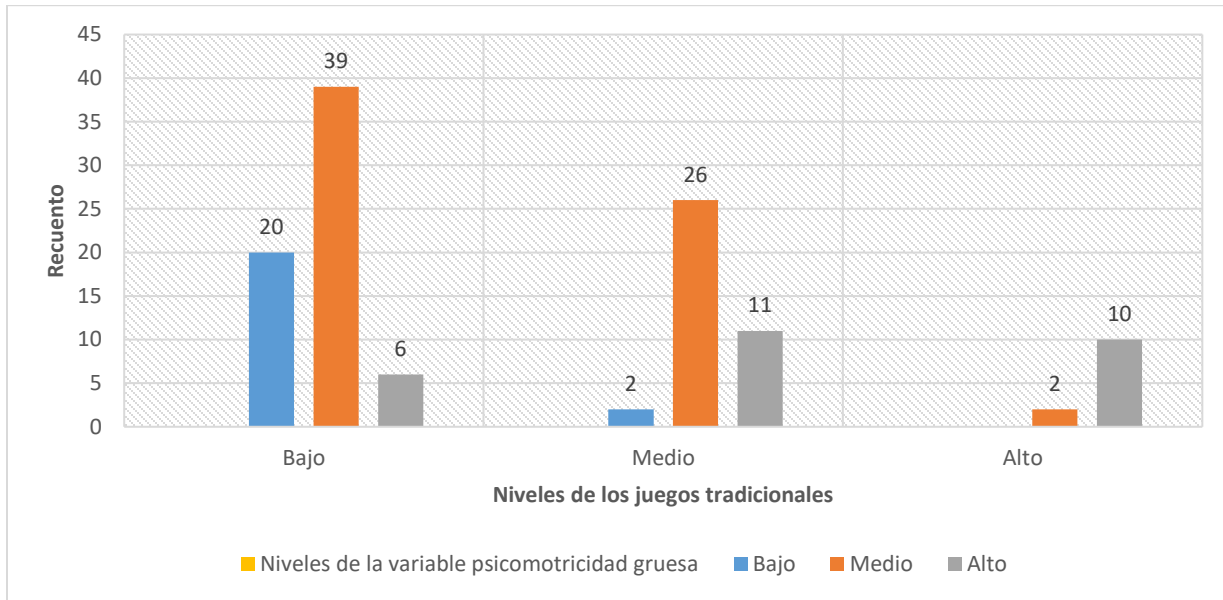
*Tabla cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales*

			Niveles de la variable psicomotricidad gruesa			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Niveles de los juegos tradicionales	Bajo	f	20	39	6	65
		%	90,9%	58,2%	22,2%	56,0%
	Medio	f	2	26	11	39
		%	9,1%	38,8%	40,7%	33,6%
	Alto	f	0	2	10	12
		%	0,0%	3,0%	37,0%	10,3%
Total	f	22	67	27	116	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 10**

*Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 11 y figura 10, se presentó la tabla cruzada entre la psicomotricidad gruesa y los juegos tradicionales, se observó que del 100% de casos que indicaron niveles bajos de psicomotricidad, un 90,9% también presentaba un desempeño bajo en las tareas o actividades relacionadas a los juegos tradicionales. Situación similar pasa con el nivel medio de psicomotricidad gruesa, dado que del 100% de casos, un 58,2% se ubicaba también en el nivel bajo y otro 38,8% en el nivel medio. Finalmente, para el nivel alto, del total de datos analizados en la psicomotricidad gruesa, un 40,7% demostró niveles medios de desempeño en los juegos tradicionales. En concordancia a los resultados observados, se entiende que los estudiantes que demostraban niveles bajos de destreza en los juegos tradicionales, eran propensos a demostrar niveles bajos en el desarrollo de su psicomotricidad y en los niveles medios de desempeño se observó tanto niveles bajos como medios de desempeño en la psicomotricidad, finalmente lo niveles altos de desempeño en juegos tradicionales se relacionaron con niveles altos de y medios de desarrollo de la psicomotricidad. Estos resultados sugieren que los educadores y cuidadores en educación inicial deben considerar el nivel de psicomotricidad de cada niño al seleccionar

actividades y juegos. Además, el seguimiento del progreso podría ayudar a medir el impacto de las intervenciones y programas educativos.

**Tabla 12**

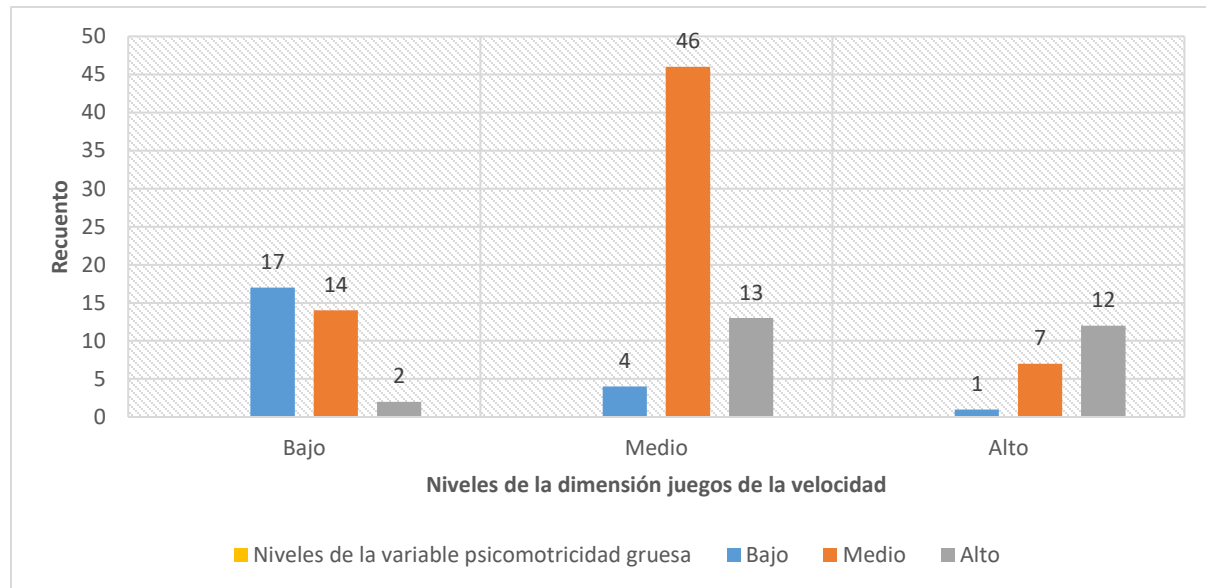
*Tabla Cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales de Velocidad*

		Psicomotricidad gruesa			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Juegos tradicionales de velocidad	Bajo	f	17	14	2	33
		%	77,3%	20,9%	7,4%	28,4%
	Medio	f	4	46	13	63
		%	18,2%	68,7%	48,1%	54,3%
	Alto	f	1	7	12	20
		%	4,5%	10,4%	44,4%	17,2%
Total	f	22	67	27	116	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 11**

*Psicomotricidad Gruesa y Juegos de Velocidad*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados



En la tabla 12 y figura 11, se observa la interacción entre la psicomotricidad gruesa y los juegos tradicionales de velocidad, donde se observa que el 77,3% del total de casos observados en el nivel bajo de psicomotricidad gruesa también mostraron un nivel de desempeño bajo en los juegos tradicionales de velocidad, en cuanto al nivel medio de la psicomotricidad gruesa, se observa que un 68,7% del total, también mostró un nivel medio de desempeño en los juegos tradicionales de velocidad, finalmente la tendencia se repite para el nivel alto de la psicomotricidad, ya que de la totalidad de casos presentes en dicho nivel, el 48,1% también se ubicaba en el nivel medio de desempeño en los juegos de velocidad, otro 44,4% en el nivel alto. En resumen, los resultados sugieren que, los niños con dificultades en habilidades motoras gruesas tienden a tener dificultades en juegos que requieren rapidez y coordinación física. También se observó que hay una correspondencia entre las habilidades motoras y la capacidad para participar en juegos de velocidad de manera moderada, finalmente, los niños con habilidades motoras avanzadas también son capaces de tener un buen desempeño en juegos que demandan velocidad. Por ello resulta importante que los educadores pueden usar estos resultados para estructurar programas educativos que gradualmente trabajen en el desarrollo de habilidades motoras gruesas. Al ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras y su desempeño en juegos de velocidad, se podría aumentar su autoconfianza y autoestima.

**Tabla 13**

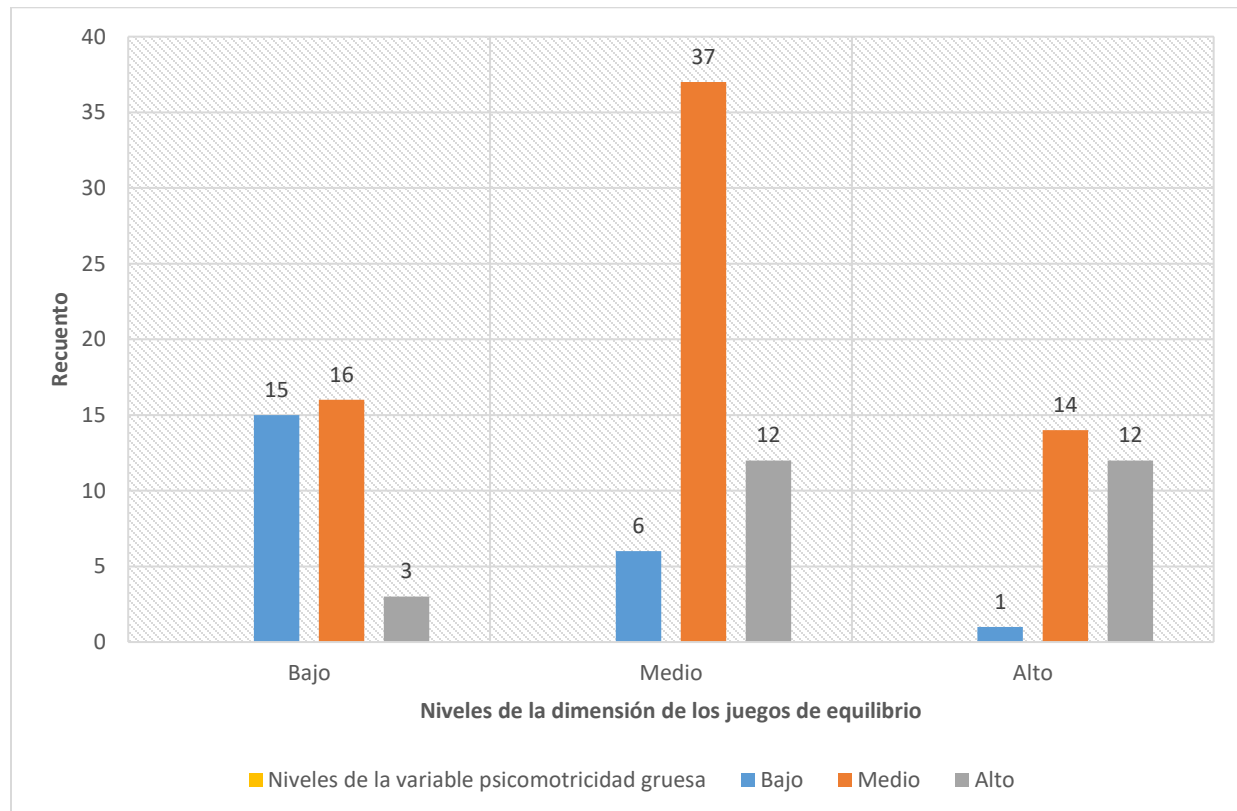
*Tabla Cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales*

			Psicomotricidad gruesa			
			Bajo	Medio	Alto	Total
Juegos tradicionales de equilibrio	Bajo	f	15	16	3	34
		%	68,2%	23,9%	11,1%	29,3%
	Medio	f	6	37	12	55
		%	27,3%	55,2%	44,4%	47,4%
	Alto	f	1	14	12	27
		%	4,5%	20,9%	44,4%	23,3%
Total	f	22	67	27	116	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 12**

*Psicomotricidad y Juegos Tradicionales de Equilibrio*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 13 y figura 12, se observa la interacción entre la psicomotricidad gruesa y los niveles logrados de desempeño en los juegos tradicionales de equilibrio, en primer lugar, se observó que el 68,2% de estudiantes que puntuaron en el nivel bajo de la psicomotricidad, coincidentemente también demostraron niveles bajos de desempeño en los juegos tradicionales de equilibrio, en lo referido al nivel medio, el 55,2% del total de casos analizados de la psicomotricidad gruesa, también demostraron un nivel medio de desempeño en dicho tipo de juego tradicional. Finalmente, el 44,4% del total de casos que obtuvo niveles altos en la psicomotricidad gruesa, también obtuvo niveles altos de desempeño en los juegos de equilibrio. Los resultados destacan cómo los niveles de psicomotricidad gruesa están relacionados con el desempeño en juegos tradicionales de equilibrio. A medida que las habilidades motoras aumentan, la capacidad para mantener el equilibrio en juegos específicos también parece mejorar. Estos hallazgos pueden ser valiosos para la planificación de actividades y la adaptación de juegos en entornos educativos, ayudando a los educadores a enfocarse en el desarrollo de habilidades específicas según las necesidades y habilidades individuales de los estudiantes.

**Tabla 14**

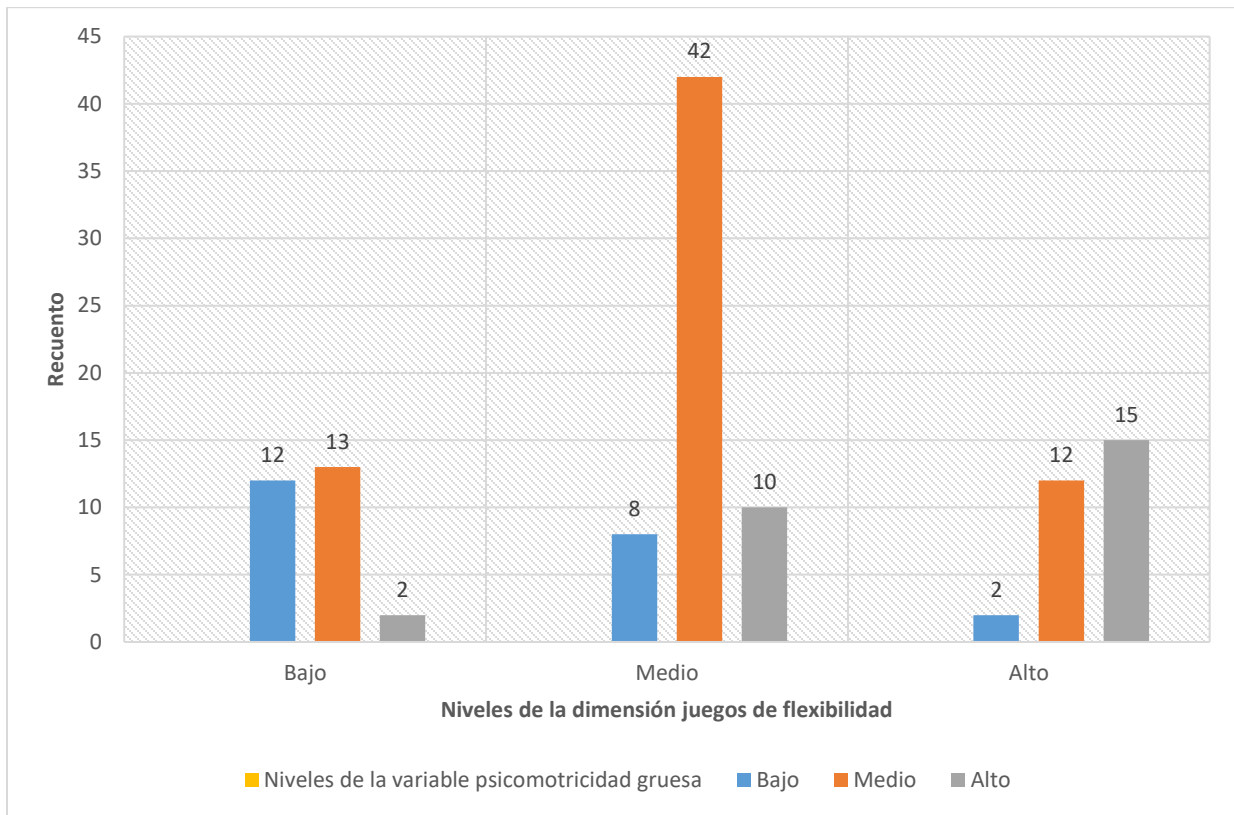
*Tabla Cruzada de Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales de Flexibilidad*

		Psicomotricidad gruesa				
		Bajo	Medio	Alto	Total	
Juegos tradicionales de flexibilidad	Bajo	f	12	13	2	27
		%	54,5%	19,4%	7,4%	23,3%
	Medio	f	8	42	10	60
		%	36,4%	62,7%	37,0%	51,7%
	Alto	f	2	12	15	29
		%	9,1%	17,9%	55,6%	25,0%
Total	f	22	67	27	116	
	%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

**Figura 13**

*Psicomotricidad Gruesa y Juegos Tradicionales de Flexibilidad*



*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 14 y figura 13, se observa la interacción entre la psicomotricidad gruesa y los juegos tradicionales de flexibilidad, donde del 100% de casos que obtuvieron niveles bajos en esta variable, un 54,5% de esos casos también obtuvieron niveles bajos en los juegos tradicionales de flexibilidad y otro 36,4% demostró niveles medios de desempeño en dicho tipo de juego. En cuanto al nivel medio, un 62,7% del total obtuvo también niveles medios de desempeño en los juegos enfocados en la flexibilidad, y en el caso del nivel alto de psicomotricidad gruesa, un 55,6% de ese total, presentaba también niveles altos de desempeño en los juegos tradicionales. Los resultados destacan cómo los niveles de psicomotricidad gruesa están relacionados con el desempeño en juegos tradicionales de flexibilidad. A medida que las habilidades motoras

aumentan, la capacidad de llevar a cabo actividades de flexibilidad también parece mejorar. Estos hallazgos pueden ser relevantes para la planificación de actividades educativas y recreativas, ayudando a los educadores a adaptar sus enfoques según las habilidades y necesidades individuales de los participantes. Como es evidente, el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, resulta de alguna manera natural y nada forzado cuando se realiza de manera, por decirlo así, alegre y divertida por lo que los docentes pueden utilizar esta información para proporcionar apoyo adicional y desarrollar estrategias para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades físicas.

**Tabla 15**

*Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov*

	Kolmogorov Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
V1: juegos tradicionales	0,725	116	0,000
V1D1: juegos de la velocidad	0,795	116	0,000
V1D2: juegos de equilibrio	0,808	116	0,000
V1D3: juegos de flexibilidad	0,805	116	0,000
V2: psicomotricidad gruesa	0,791	116	0,000
V2D1: dominio corporal dinámico	0,798	116	0,000
V2D2: dominio corporal estático	0,787	116	0,000

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 15 se observa el análisis realizado a las variables y sus respectivas dimensiones, donde en todos los casos analizados se observó una significancia menor a 0,05, por lo que se acepta que los datos de las variables y sus respectivas dimensiones no siguen una distribución normal, por lo tanto, para el adecuado contraste de las hipótesis de investigación se hará uso de la estadística no paramétrica.

### 5.3 Prueba de hipótesis

#### 5.3.1 Hipótesis general

#### Contraste de la Hipótesis General

$H_0$ = No existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.

$H_1$ = Existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.

Siendo la regla de decisión, se tiene que:

Si el p-valor es menor o igual a 0,05, se acepta la  $H_1$

Si el p-valor es mayor que 0,5, se acepta la  $H_0$

**Tabla 16**

*Correlación de Spearman de la Hipótesis General*

		Niveles de los juegos tradicionales		Niveles de la variable psicomotricidad gruesa	
Rho de Spearman	Niveles de los juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	0,501**	
		Sig. (bilateral)	.	0,000	
		N	116	116	
	Niveles de la variable psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	0,501**	1,000	
		Sig. (bilateral)	0,000	.	
		N	116	116	

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 16, se analizó la correlación entre los niveles de los juegos tradicionales y los niveles de la psicomotricidad gruesa. En primer lugar, se observó una significancia o p-valor de 0,000 menor a 0,05, por lo que se indica que existe una relación significativa entre las variables mencionados. Seguidamente, se advirtió un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de

0,501, valor que señala una relación directamente proporcional o positiva entre las variables analizadas y una intensidad moderada de la misma. Es decir, cuando un estudiante muestra un progreso en estos juegos tradicionales, es probable que refleje una mejora en sus habilidades motoras, como correr rápidamente, realizar movimientos ágiles y mantener el equilibrio en situaciones desafiantes. Al desarrollar estas habilidades en los juegos tradicionales, están perfeccionando su capacidad para coordinar sus movimientos, controlar su cuerpo y adaptarse a diferentes demandas físicas. Estas actividades naturalmente estimulan y fortalecen las habilidades de psicomotricidad gruesa. El estudiante que desarrolla destrezas en los juegos tradicionales, como correr con agilidad o mantener el equilibrio en situaciones desafiantes, está practicando y mejorando las mismas habilidades motoras que son esenciales para la psicomotricidad gruesa.

### ***5.3.2 Hipótesis específica***

#### **Contraste de la Primera Hipótesis Específica**

$H_0$ = No existe relación significativa entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

$H_1$ = Existe relación significativa entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

Siendo la regla de decisión, se tiene que:

Si el p-valor es menor o igual a 0,05, se acepta la  $H_1$

Si el p-valor es mayor que 0,5, se acepta la  $H_0$

**Tabla 17***Correlación de Spearman de la Primera Hipótesis Específica*

			Niveles de la dimensión juegos de la velocidad	Niveles de la variable psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Niveles de la dimensión juegos de la velocidad	Coefficiente de correlación	1,000	0,531**
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	116	116
	Niveles de la variable psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	0,531**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	116	116

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 17, se analizó la relación existente entre la dimensión juegos de velocidad con la variable psicomotricidad gruesa. Primeramente, se encontró un p-valor o significancia de 0,000, valor menor a 0,05 por lo que se asume la existencia de una relación significativa entre los juegos de velocidad con la psicomotricidad gruesa. También se aprecia un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,531, por lo que se afirma que existe una relación positiva entre la psicomotricidad gruesa con los juegos de velocidad, la misma que tiene una intensidad moderada. Es decir, a medida que se desarrollan los juegos de velocidad en los estudiantes, dichos ayudan, a su vez, al desarrollo o logro de niveles más elevados de psicomotricidad gruesa. Los juegos de velocidad, al involucrar movimientos rápidos y coordinados, contribuyen al desarrollo de habilidades específicas relacionadas con la velocidad, la agilidad y la coordinación. Estas habilidades motoras, a su vez, están intrínsecamente conectadas con la psicomotricidad gruesa, ya que implican movimientos amplios y generales del cuerpo que son fundamentales para actividades como correr, saltar, trepar y moverse en general. Cuando los estudiantes participan en juegos de



velocidad y trabajan en el desarrollo de habilidades como la rapidez y la coordinación en sus movimientos, están fortaleciendo componentes clave de la psicomotricidad gruesa. A medida que dominan la realización de movimientos rápidos, fluidos y coordinados en estos juegos, están mejorando su capacidad para controlar y coordinar sus movimientos generales en una variedad de situaciones.

Por lo que se concluye que, existe relación significativa entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023

### **Contraste de la Segunda Hipótesis Específica**

$H_0$ = No existe relación entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

$H_1$ = Existe relación entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

Siendo la regla de decisión, se tiene que:

Si el p-valor es menor o igual a 0,05, se acepta la  $H_1$

Si el p-valor es mayor que 0,5, se acepta la  $H_0$

**Tabla 18***Correlación de Spearman de la Segunda Hipótesis Específica*

			Niveles de la dimensión de los juegos de equilibrio	Niveles de la variable psicomotrici- dad gruesa
Rho de Spearman	Niveles de la dimensión de los juegos de equilibrio	Coefficiente de correlación	1,000	0,428**
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	116	116
	Niveles de la variable psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación	0,428**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	.
		N	116	116

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 18, se presentó la relación existente entre la dimensión juegos de equilibrio con la variable psicomotricidad gruesa. Primeramente, se encontró un p-valor o significancia de 0,000, valor menor a 0,05 por lo que se asume la existencia de una relación significativa entre los juegos de equilibrio con la psicomotricidad gruesa. Luego, se apreció un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,428, por lo que se afirma que existe una relación positiva entre la psicomotricidad gruesa con los juegos de velocidad, la misma que tiene una intensidad moderada. Cuando se habla de la psicomotricidad gruesa, se hace referencia a cómo los niños usan sus músculos grandes, como los de las piernas y los brazos, para moverse y jugar de manera activa. En ese sentido estos juegos que ponen a prueba el equilibrio, como caminar sobre una línea o saltar sin caerse, también están vinculados al desarrollo de dichos músculos implicados en la psicomotricidad del tipo gruesa. Y en palabras sencillas, cuanto mejor sea el estudiante en los juegos de velocidad, es más probable que también tengan un mejor desempeño en estos juegos que requieren equilibrio.

Por lo que se concluye que, existe relación significativa entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023

### Contraste de la Tercera Hipótesis Específica

$H_0$ = Los juegos tradicionales de flexibilidad no se relacionan significativamente con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

$H_1$ = Los juegos tradicionales de flexibilidad se relacionan significativamente con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.

Siendo la regla de decisión, se tiene que:

Si el p-valor es menor o igual a 0,05, se acepta la  $H_1$

Si el p-valor es mayor que 0,5, se acepta la  $H_0$

### Tabla 19

*Correlación de Spearman de la Tercera Hipótesis Específica*

			Niveles de la dimensión juegos de flexibilidad	Niveles de la variable psicomotricidad gruesa
Rho de Spearman	Niveles de la dimensión juegos de flexibilidad	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 116	0,439** 0,000 116
	Niveles de la variable psicomotricidad gruesa	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	0,439** 0,000 116	1,000 . 116

*Nota.* Resultados obtenidos a partir de los cuestionarios aplicados

En la tabla 19, se presentó la relación existente entre la dimensión juegos de flexibilidad con la variable psicomotricidad gruesa. En primera instancia, se encontró un p-valor o significancia de 0,000, valor menor a 0,05 por lo que se asume la existencia de una relación significativa entre los juegos de flexibilidad con la psicomotricidad gruesa. Luego, se apreció un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,428, por lo que se afirma que existe una relación positiva entre la psicomotricidad gruesa con los juegos de flexibilidad, la misma que tiene una intensidad moderada. Es decir, cuando los niños tienen una buena psicomotricidad gruesa, es decir, cuando pueden mover sus cuerpos con facilidad y coordinación, es más probable que también tengan éxito en los juegos que demandan flexibilidad, o viceversa. No es necesario que el niño sea la persona más flexible del mundo, pero si puedes moverte de manera cómoda y flexible, es más probable que te diviertas y te desempeñes bien en estos juegos.

Por lo que se concluye que, existe relación significativa entre los juegos tradicionales de flexibilidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.

## 5.4. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo por objetivo general, evaluar la correlación que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel Primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023, y acorde a esa necesidad, durante el desarrollo de las exploraciones, y posterior sistematización de los resultados, se comprobó que efectivamente, existía una relación significativa, positiva y moderada entre las variables ( $p=0,000$ ;  $Rho=0,501$ ), a su vez, y como se evidencia a nivel descriptivo, se encontró niveles bajos de desempeño en los juegos tradicionales (56%), y en cuanto a la psicomotricidad gruesa también se observaron niveles medios de la misma (57,8%), este resultado implica que no se le está dando la debida importancia a los juegos tradicionales, ya que de ser así con anterioridad se hubiera intentado encaminar los esfuerzos de la institución a que esta situación no suceda. Estos resultados descriptivos son similares a los hallazgos iniciales de Valentín (2020) quien en su investigación titulada “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruíz Vásquez, Amarilis-Huánuco, al evaluar a una muestra de 164 estudiantes del 1° de primaria, encontró que el 56,9% y otro 68,3% de estudiantes de dos grupos (control y experimental, respectivamente), indicaron niveles bajos de motricidad gruesa. Además, que discrepa en cierta medida con los hallazgos de Leandro (2022) donde se encontró que el 68% de los estudiantes lograron un nivel de logro esperado (A) en este ámbito tras e impacto positivo de la implementación de sesiones de desarrollo de motricidad gruesa. Por su parte bajo el criterio de López (2018), que en su estudio desarrollado para ver la forma en que los juegos tradicionales participan en el progreso del desarrollo de la motricidad gruesa, llegó a la conclusión de que la motricidad fina, debe estar contemplada como parte del proceso educativo, por lo que es responsabilidad del docente brindar experiencias educativas de gran valor asociadas a actividades

didácticas. Esta apreciación si bien pueda parecer repetitiva y hasta evidente, se hace necesaria dado que, tanto en la investigación de López (2018) como en la que se presenta ahora se pudo evidenciar la existencia de un desarrollo de la motricidad gruesa poco trabajada, y pueda responder a situaciones claras como la ausencia de una guía en la que el docente pueda apoyarse para desarrollar las actividades convenientes y así solucionar dicho problema. Esta última apreciación también coincide con lo defendido por Espinoza (2022) que observó en su investigación que las estrategias empleadas en las instituciones no siempre son las más adecuadas, debido a la falta de coparticipación activa de los estudiantes, es decir, pese a la naturaleza “divertida” de las actividades lúdicas tradicionales, parece ser que el docente no comprende que dicha esencia debe conservarse, caso contrario, el estudiante pierde el interés por participar, en ese sentido, es válido indicar que la responsabilidad recae también en la dirección de las instituciones educativas, las mismas que deben regular esta deficiencia.

En cuanto a los resultados inferenciales, fueron similares a los encontrados por Leandro (2022), que en su investigación titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020”, donde al evaluar a estudiantes del primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto grado de primaria, encontró una mejora significativa mediante la estrategia señalada. A través de la prueba de Wilcoxon comprobó la existencia de una mejoría significativa, es decir los niños tras participar en talleres de juegos tradicionales mejoraron en su psicomotricidad gruesa. También se coincide con los resultados logrados por Vargas (2022) quien en su investigación titulada “Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 665 Señor de Mayo -2002, encontró una correlación altamente significativa entre las variables juegos tradicionales y motricidad gruesa ( $p=0,000$ ;  $Rho=0,779$ ).

Del mismo modo se coincide con las conclusiones logradas por Cevallos (2021) que en su investigación denominada “los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba periodo 2020-2021, concluyendo que la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa permiten la estimulación de capacidades para el equilibrio y coordinación integral de los estudiantes. Si bien este contraste sugiere que se podría generalizar estos resultados en otros contextos educativos, es necesario mantener la cautela, ya que las poblaciones de estudiantes y las estrategias de implementación de los juegos tradicionales pueden variar significativamente entre las diferentes instituciones educativas y ubicaciones geográficas. Asimismo, se concuerda con los hallazgos de Domínguez (2021), que en su estudio denominando “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 Aa Hh. Villa el Salvador San Martín 2021, en una muestra de 36 estudiantes, encontró la existencia de una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

En cuanto a los objetivos específicos, la presente investigación pretendía establecer relaciones significativas entre las dimensiones de los juegos tradicionales: juegos de velocidad, equilibrio y flexibilidad con la psicomotricidad gruesa, y tras el análisis estadístico realizado se pudo comprobar la existencia de relaciones significativas, positivas y moderadas entre las mencionadas dimensiones con la psicomotricidad gruesa. Estos resultados son similares a los logrados por Caiza, et. al. (2017). Que en su investigación titulada “impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del quinto grado de educación básica de la escuela fiscal ‘Eugenio de Santa Cruz Espejo’”, encontró que los juegos, sea la variante que sea, permiten a los estudiantes el desarrollo de su motricidad gruesa, es decir su

dominio corporal dinámico como estático. Es esencial resaltar que la conexión encontrada entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa es valiosa no solo desde una perspectiva física, sino también en términos educativos. Estos resultados sugieren que los juegos tradicionales podrían ser herramientas efectivas para promover un desarrollo motor integral en los estudiantes, fomentando no solo la habilidad física sino también la cognición a través de la práctica activa y participativa. Del mismo modo, a conclusiones similares llegó Domínguez (2021) que en su investigación titulada “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 Aa. Hh. Villa el Salvador San Martín 2021”, encontró que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales con el dominio corporal dinámico y el control corporal estático en niños de 5 años de edad.

Estas coincidencias van de la mano, con la teoría defendida por Saco (2001), que consideraba al acto de jugar en los niños, como una manera efectiva de fomentar su desarrollo integral, ya que esta acción tiene un carácter educativo y constructivo, estimula la imitación y el desarrollo de actividades físicas, mentales y morales. Además, Romero y Gómez (2008) la reconocen como una actividad que favorece el proceso de socialización.

A manera de conclusión, es innegable la influencia que ejerce la aplicación de estrategias como los juegos tradicionales para una mejora del progreso de todo lo que concierne a las habilidades de la motricidad gruesa, por lo mismo se debe procurar implementar estas actividades como indispensables para las instituciones educativas.



## CONCLUSIONES

**Primera.** Con una confiabilidad del 95% se ha comprobado que, existe una relación positiva y moderada entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023 ( $p=0,000$ ;  $Rho=0,501$ ).

**Segunda.** Al 95% de confiabilidad, se afirmó que existe relación significativa, positiva y moderada entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023 ( $p=0,000$ ;  $Rho=0,531$ ).

**Tercera.** Con un 95% de confiabilidad, se concluye que existe relación significativa entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023, relación que es positiva y de una intensidad moderada ( $p=0,000$ ;  $Rho=0,428$ ).

**Cuarta.** Al 95% de confiabilidad, existe relación significativa entre los juegos tradicionales de flexibilidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023, relación que es positiva y de una intensidad moderada ( $p=0,000$ ;  $Rho=0,439$ ).

## SUGERENCIAS

**Primera.** A la dirección del nivel primario de la Institución Educativa Rosario – Cusco, se le recomienda la incorporación de juegos tradicionales en el currículo escolar, dado que se ha comprobado una relación positiva y moderada entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario. Además, resulta importante que los docentes estén informados y capacitados, por lo que la dirección puede organizar talleres o sesiones de formación para que los docentes puedan implementar eficazmente estos juegos en sus clases y actividades recreativas.

**Segunda.** Los docentes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco, deben hacer el esfuerzo por incorporar una variedad de actividades físicas y juegos tradicionales en sus clases, para luego realizar observaciones periódicas sobre el progreso de sus estudiantes en términos de habilidades psicomotoras gruesas. Para luego registrar esta información les permitirá identificar mejoras individuales y diseñar estrategias específicas para aquellos estudiantes que necesiten apoyo adicional.

**Tercera.** En base a los resultados alcanzados, se recomienda a los padres de familia, que una forma en que ellos pueden apoyar a sus menores hijos a lograr un desarrollo adecuado, es fomentar el juego tradicional en casa, así como también a pasar tiempo al aire libre y a participar en actividades físicas que impliquen movimiento y coordinación.

**Cuarta.** A los investigadores interesados en esta temática, replicar el estudio en otras poblaciones, esto permitirá obtener una visión más amplia sobre la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa y determinar si los resultados son consistentes en otras comunidades educativas. Además de las mediciones utilizadas en el estudio original, los investigadores podrían incorporar métodos mixtos de recolección de datos que combinen

observaciones directas, cuestionarios y pruebas objetivas de psicomotricidad. La combinación de diferentes enfoques puede proporcionar una visión más completa y precisa de la relación entre las variables.

## BIBLIOGRAFIA

- Abril, C. M. (2019). *La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa “Rumiñahui” en la ciudad de Sangolquí*. Sangolquí.
- Ardila, B. J. (2021). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo socio cultural de los estudiantes de la Institución Educativa Ignacio Gil Sanabria del Municipio de Siachoque*. Tunja - Boyacá.
- Arias, J. L. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Jose Luis Arias Gonzales.
- Belsky, G. (2022). *Los 3 tipos de autocontrol*. Obtenido de <https://www.understood.org/es-mx/articles/the-3-types-of-self-control>
- Caiza, Tipantuña Maritza y Regalado, Mosquera Martha Daniela. (2017). *Impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes del quinto grado de educación básica media de la escuela fiscal “Eugenio De Santa Cruz Yespejo”, ubicada en el distrito n° 7*. Quito.
- Camargo, N. (2018). *La desintegración familiar y su influencia en el rendimiento académico*. (Tesis, Universidad Mayor de San Andrés). Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/16567>
- Canchari, A. (2018). *Desintegración familiar y rendimiento escolar en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Pública N° 38452 de Rinconada Baja del Distrito de Santa Rosa. La Mar – 2018*. (Tesis, Universidad César Vallejo). Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/32783>
- Casavilca, Q. V. (2017). *Juegos tradicionales para el desarrollo del dominio corporal dinámico en los niños de 4 años de la IEE “La Victoria” N°498-el Tambo*. Huancayo.

- Castañeda, E. (2021). *La desintegración familiar y sus consecuencias en el proceso formativo de los estudiantes de séptimo grado de la IE Jesús Emilio Jaramillo Monsalve del municipio de Chita Boyacá*. (Tesis, Universidad Santo Tomás). Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/42576>
- Castillo, S., & Merino, Z. (2018). La desintegración familiar: Impacto en el desarrollo emocional de los niños. *Revista Ciencia e Investigación*, 2(9), 10-18. Obtenido de <https://doi.org/10.26910/issn.2528-8083vol3iss9.2018pp10-18p>
- Cerezo, M. J. (2019). Los juegos tradicionales: Una aproximación desde la historia de la educación. *Ediciones Universidad de Salamanca*, 12.
- Cevallos, V. M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*. Riobamba - Ecuador.
- Chavez, H. (2021). *Rendimiento académico y estrategias de aprendizaje en estudiantes de un centro preuniversitario de Lima Metropolitana*. (Tesis de Maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos). Obtenido de [https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/16541/Chavez\\_chh.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/16541/Chavez_chh.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Choque, C., & Velez, E. (2018). *Influencia de la desintegración familiar en el aprendizaje de los niños de 5 años de la Institución Educativa Jesús Maestro perteneciente a la Ugel norte – Arequipa 2017*. (Tesis, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa). Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9174>

- Clinic, M. (2023). *Técnicas de relajación prueba estas medidas para reducir el estrés*. Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/healthy-lifestyle/stress-management/in-depth/relaxation-technique/art-20045368>
- Deporte y juego. (s.f.). *Juego y deporte descubre juegos tradicionales y deportes*. Obtenido de <https://www.juegoydeporte.com/juegos/de-velocidad-de-reaccion/>
- Díaz, M. (2021). *Efectos de la desintegración familiar en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica Antonio Granda Centeno, Río Blanco, año lectivo 2018-2019*. (Tesis, Universidad Politécnica Salesiana). Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21477>
- Dominguez, E. S. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 Aa.Hh. Villa el Salvador San Martín 2021*. Chimbote.
- Espinoza, B. T. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años guía para docentes*. Guayaquil.
- física, V. d. (s.f.). *Juegos de equilibrio cooperativo y trabajo del esquema corporal*. Obtenido de <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/articulo/equilibrio-cooperativo-y-resolucion-de-problemas/>
- Franco, Jiménez Alejandra María y Ayala, Zuluaga José Enver. (2011). Aportes de la motricidad en la enseñanza. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 26.
- García, C. E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" – Celendín*. Celendín.
- Garro, G., & Garro, L. (2020). *Desintegración familiar y el rendimiento escolar de los estudiantes del V Ciclo de Educación Primaria, Institución Educativa N° 1217 Jorge*

- Basadre UGEL 06 - 2018.* (Tesis, Universidad nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle). Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6629>
- Gaudy, U., & Santamaría, R. (2020). Desintegración familiar y rendimiento académico en estudiantes de educación primaria de un Centro educativo Público de Lambayeque. *Rev. PAIAN, 11(2)*, 54-63. Obtenido de <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/PAIAN/article/view/1516>
- hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* McGraw-Hill Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Infancia Farma. (11 de enero de 2021). *Juegos de velocidad: qué son y cuáles son sus beneficios en los niños.* Obtenido de <https://formainfancia.com/juegos-velocidad-beneficios-ejemplos/>
- Juego y deporte. (s.f.). *Los ejercicios de equilibrio en las clases de educación física favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras.* Obtenido de <https://www.juegoydeporte.com/educacion-fisica/equilibrio/>
- Leandro, L. M. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020.* Huánuco.
- Library. (s.f.). *Dominio corporal dinámico.* Obtenido de <https://1library.co/article/dominio-corporal-din%C3%A1mico-marco-te%C3%B3rico.zpnm19ry>
- López, M. (27 de octubre de 2020). *Qué aprenden los niños con los juegos de velocidad. Ventajas de esta actividad.* Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/que-aprenden-los-ninos-con-los-juegos-de-velocidad-ventajas-de-esta-actividad/>

- López, V. E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ambato-Ecuador.
- Mendiara, R. J. (2008). La Psicomotricidad Educativa: Un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22.
- Mendoza, A. Y. (2021). Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños entre 10 años. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 22.
- Muñoz, L. L. (2022). *Los juegos tradicionales y populares en educación física*. España.
- Pacheco, M. G. (2013). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito – Ecuador.
- Piquer, C. M. (s.f.). *Juegos de flexibilidad en Educación Física*. Obtenido de <https://mundoentrenamiento.com/juegos-de-flexibilidad-en-educacion-fisica/>
- Saco, P. M. (2001). *Los Juegos Populares*. Mérida: Javier Felipe S.L.
- Sánchez, Carlessi Hugo y Reyes, Meza Carlos. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Impreso en Business Support Aneth SRL.
- Sánchez, E. R. (2018). *El proyecto y la tesis jurídica*. Lima: Hecho el depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú.
- Sanchez, M. A. (s.f.). *Juegos tradicionales desde brueghel hasta ahora*. Granada.
- Sánchez, Manzanos María José y Cano, Ángel Gabriel Ángel. (s.f.). *Libro de Juegos Tradicionales Navalcán*. Toledo.
- School, F. I. (11 de enero de 2021). *Juegos de velocidad: qué son y cuáles son sus beneficios en los niños*. Obtenido de <https://formainfancia.com/juegos-velocidad-beneficios-ejemplos/#:~:text=La%20carrera%20de%20sacos%20es,requieren%20m%C3%A1s%20de%20dos%20participantes.>



Valentin, C. E. (2020). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019*. Huánuco.

Vargas, V. I. (2022). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo -2022*. Chimbote.

Zevallos, I., & Allca, M. (2018). *La Desintegración Familiar en el desarrollo de la Autoestima de los niños y las niñas de cinco años*. (Tesis, Universidad Nacional de Huancavelica.

Obtenido de

[https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2104/TRABAJO%20ACAD%C3%89MICO\\_SEG.ESP\\_%20ICELA%20ZEVALLOS%20MAMOLADA%20Y%20MARIA%20JUANA%20ALLCCA%20UCEDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2104/TRABAJO%20ACAD%C3%89MICO_SEG.ESP_%20ICELA%20ZEVALLOS%20MAMOLADA%20Y%20MARIA%20JUANA%20ALLCCA%20UCEDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

## **ANEXOS**

## Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA						
¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?	Evaluar la correlación que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel Primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.	Existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.	<u>VARIABLES INDEPENDIENTES</u> Juegos Tradicionales DIMENSIONES Juegos tradicionales de velocidad Juegos tradicionales de equilibrio Juegos tradicionales de flexibilidad  <u>VARIABLES DEPENDIENTES</u> Psicomotricidad Gruesa <u>DIMENSIONES</u> Dominio Corporal Dinámico Dominio Corporal Estático	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Básica – sustantiva NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Descriptivo – explicativo. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Correlacional. POBLACIÓN: Estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023. MUESTRA: 116 estudiantes del Quinto Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Rosario-Cusco - 2023. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS						
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		<table border="1"> <thead> <tr> <th>VARIABLE/ TÉCNICA</th> <th>INSTRUMENTO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Juegos Tradicionales: Encuesta</td> <td>Cuestionario de Encuesta</td> </tr> <tr> <td>Psicomotricidad Gruesa: Encuesta</td> <td>Cuestionario de Encuesta</td> </tr> </tbody> </table>	VARIABLE/ TÉCNICA	INSTRUMENTO	Juegos Tradicionales: Encuesta	Cuestionario de Encuesta	Psicomotricidad Gruesa: Encuesta	Cuestionario de Encuesta
VARIABLE/ TÉCNICA	INSTRUMENTO									
Juegos Tradicionales: Encuesta	Cuestionario de Encuesta									
Psicomotricidad Gruesa: Encuesta	Cuestionario de Encuesta									
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?	Analizar la relación que existe entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.	Existe relación significativa entre los juegos tradicionales de velocidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.								
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?	Describir la relación que existe entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.	Existe relación entre los juegos tradicionales de equilibrio y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.								
¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales de flexibilidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023?	Estimar la relación que existe entre los juegos tradicionales de flexibilidad y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.	Los juegos tradicionales de flexibilidad se relacionan significativamente con la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco - 2023.								

Elaborado: Por el investigador.

**Otros.**

Cuestionario de juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa.

Quinto Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_ Género: (M) (F)

Edad: \_\_\_\_\_

Este cuestionario es totalmente anónimo, por favor responda con toda sinceridad.

**Instrucciones**

Por favor, lea cuidadosamente las instrucciones antes de contestar.

A continuación, se presentan una serie de enunciados, los cuales se le solicita contestar de la manera más sincera y espontánea posible. Todos los enunciados se refieren a aspectos juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa. Le agradecemos de antemano su cooperación. Por favor, no deje enunciados sin contestar. La forma de responder es cruzando con una X en número que mejor se adecuó a su respuesta, con base en la siguiente escala:

Si	No
1	2

*Cuestionario de juegos tradicionales y su relación con la psicomotricidad gruesa.*

N°	Ítems	Escala	
<b>Juegos tradicionales de velocidad</b>			
1	Juegas carreras de sacos.	1	2
2	Juegas competiciones de obstáculos.	1	2
3	Juegas juegos de salto a la comba.	1	2

4	Juegas a correr y parar.	1	2
5	Juegas el juego del pañuelo.	1	2
6	Juegas a competencias en pareja con amarre.	1	2
7	Juegas a las cuatro esquinas.	1	2
8	Juegas a la carrera de cubos.	1	2
9	Juegas al juego del guardián.	1	2
<b>Juegos tradicionales de equilibrio</b>			
10	Juegas zancos.	1	2
11	Juegas ordenamiento en bancos.	1	2
12	Juegas transporte de conos.	1	2
13	Juegas abraza 2.	1	2
14	Juegas transporte de comba en cabeza.	1	2
15	Juegas pasar el puente juntos.	1	2
16	Juegas salto de ladrillo.	1	2
17	Juegas reto cooperativo de equilibrio.	1	2
<b>Juegos tradicionales de flexibilidad</b>			
18	Juegas a la regata.	1	2
19	Juegas la carrera de los cangrejos.	1	2
20	Juegas el limbo.	1	2
21	Juegas la caza del pañuelo.	1	2
22	Juegas la hilera.	1	2
<b>Dominio Corporal Dinámico</b>			
23	Tienes buena coordinación general.	1	2

24	Te desplazas de forma correcta.	1	2
25	Te gusta saltar	1	2
26	Te transportas de forma correcta	1	2
27	Tienes buen equilibrio.	1	2
28	Exteriorizas de forma correcta tu eje corporal.	1	2
29	Tienes buen ritmo.	1	2
30	Tienes buena coordinación viso-motriz.	1	2
31	Controlas muy bien los movimientos de tu cuerpo.	1	2
32	Tienes un buen sentido de la visión.	1	2
33	Escuchas bien	1	2
34	Tienes un buen movimiento de tu cuerpo.	1	2
<b>Dominio Corporal Estático</b>			
35	Tienes tonicidad.	1	2
36	Tienes autocontrol.	1	2
37	Tienes un buen control de tus impulsos.	1	2
38	Tienes un buen control emocional.	1	2
39	Tienes un buen control de tus movimientos.	1	2
40	Tienes buena respiración.	1	2
41	Te relajas bien.	1	2
42	Tienes una buena relajación autógena.	1	2
43	Tienes una buena relación muscular progresiva.	1	2
44	Tienes buena visualización.	1	2

Elaborado: Por el investigador.

ANEXO 1: Solicitud al señor director de la I.E. 51003 "Rosario".

I.E.Mx. Nº 5 ROSARIO  
R F J D O  
FECHA 09 11 2022  
HORA 11:56 AM

**SOLICITO: PERMISO PARA APLICAR  
INSTRUMENTO DE INVESTIGACION  
DE TESIS.**

SEÑOR: DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 51003 "ROSARIO" - CUSCO  
MG. JUAN CARLOS RIVERA VILLANUEVA

Yo, Judith Yadira Calderón Huamán, identificada con DNI 75148289, con domicilio en ASENT.H. Tincoc MZ. A LT.16, del distrito de Santiago, provincia y departamento del Cusco.

Que, habiendo culminado la carrera profesional de Educación, en la especialidad de Educación Física, en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, solicito a Ud. permiso para aplicar mi instrumento de investigación, teniendo como tesis "EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO"

Por este motivo recurro a su despacho para poder solicitar y realizar la aplicación de mi instrumento de investigación de tesis.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las consideraciones más distinguidas y agradecerle anticipadamente acceder a mi petición.

Cusco, 9 de Noviembre del 2022.

Atentamente

  
Judith Yadira Calderón Huamán  
DNI: 75148289

ANEXO 2: Constancia de aplicación de instrumento de investigación.

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**LA DIRECCION DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°51003 ROSARIO – CUSCO, la que suscribe:**

HACE CONSTAR:

Que, la estudiante **JUDITH YADIRA CALDERON HUAMAN**, de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, estudiante de la Facultad de Educación, especialidad Educación Física con código de estudiante **185140**, ha cumplido con la aplicación de instrumentos de la investigación titulada: **“JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACION CON LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTIUCIÓN EDUCATIVA ROSARIO, CUSCO-2023”** los cuales han sido aplicados mediante un cuestionario de preguntas.

Dicho instrumento se aplicó con toda normalidad y dentro del plazo establecido en el presente año desde el 17 al 21 de julio.

Por tal motivo, se expide la presente constancia de aplicación del instrumento de investigación, para que pueda continuar con la realización de su tesis, para optar el título profesional.

Cusco, 08 de Agosto del 2023.



GOBIERNO REGIONAL DEL CUSCO  
Dirección Regional de Educación - Cusco  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUSCO  
1000 ROSARIO CUSCO

DIRECCION  
ROSARIO  
CUSCO

*[Handwritten Signature]*

Dra. JUDITH CORTES RIVERA  
DIRECTORA

.....

**Firma**





**Opinión de Aplicabilidad:**

- Aplicable (  )
- Aplicable después de corregir (  )
- No aplica (  )

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR:**

.....  
DR:  Leonardo Chile Letona

DNI: 24004691

CELULAR: 986300313



**Opinión de Aplicabilidad:**

- Aplicable ( X )
- Aplicable después de corregir ( )
- No aplica ( )

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR:**

  
.....  
DR: *Carlos Sumofino Cordero*  
DNI: *23833299*  
CELULAR: *956395014*



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

### 1. DATOS GENERALES

#### 1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ROSARIO, CUSCO – 2023.

#### 1.2. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN:

Evaluar la correlación que existe entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel Primario de la Institución Educativa Rosario, Cusco – 2023.

#### 1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

Cuestionario de Encuesta.

#### 1.4. NOMBRE DE LA INVESTIGADORA:

- Judith Yadira Calderón Huaman

### 2. DATOS DEL EXPERTO:

2.1. NOMBRES Y APELLIDOS: FREDDY FRANK GONZALES QUISPE

2.2. ESPECIALIDAD: Educación Física

2.3. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA: FED - UNSAAC

2.4. LUGAR Y FECHA: 13-07-23 FACULTAD DE EDUCACIÓN.

### 3. INSTRUCCIONES

Señor experto sírvase a dar lectura a la Ficha de Validación de Instrumento Cuestionario de Encuesta, para proseguir con la valoración de la misma.

Valore en una escala del 0 al 1 los siguientes ítems correspondientes al Cuestionario de Encuesta. Señale con una X su respuesta en la casilla correspondiente. Si considera necesario hacer alguna modificación o introducir otro(s) ítem(s), indíquelo en la casilla de observaciones o directamente en el casillero de apreciación de los ítems.

#### Observaciones:

.....NINGUNA.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Opinión de Aplicabilidad:**

- Aplicable ( X )
- Aplicable después de corregir ( )
- No aplica ( )

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR:**



.....  
DR: FREDDY FRANK GONZALES QUISPE

DNI: 01344003

CELULAR: 961783614.

Anexo 4: En esta imagen se puede observar que la tesista da una breve explicación de la forma correcta de responder el cuestionario a los estudiantes del 5to de primaria sección A.





Anexo 5: En esta imagen se puede observar que los estudiantes del 5to de primaria sección B realizan el llenado del cuestionario.





ANEXO 6: En esta imagen se puede observar que la tesista responde a las dudas que tienen los estudiantes de 5to de primaria sección C.



ANEXO 7: En esta imagen se puede observar que los estudiantes de 5to de primaria sección D realizan el llenado del cuestionario.

