

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINOSÁNCHEZ CARRIÓN
HUACHO**



FACULTAD DE EDUCACIÓN

TESIS

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DEL IV CICLO DE
LA ESCUELA 20351 JESUS ELIAS IPINZE JORDAN – SAYAN”**

Presentada por:

Beatriz Rafael Tucto



Mg. Vilma R. Cabillas Oropeza
DOCENTE
C.P.P. N° 0215615596

Asesor:

Mg. Vilma Rosario Cabillas Oropeza

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL EN LICENCIADO EN
EDUCACION FISICA Y DEPORTES**

HUACHO – PERÚ

2021

TESIS

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DEL IV CICLO DE
LA ESCUELA 20351 JESUS ELIAS IPINZE JORDAN – SAYAN”**

DEDICATORIA

A mis padres.

Beatriz Rafael Tucto

AGRADECIMIENTO

A Dios y a mis maestros.

Beatriz Rafael Tucto

ÍNDICE

Dedicatoria.....	III
Agradecimiento.....	IV
Índice.....	V
Resumen.....	VI
Abstrac.....	VII
Introducción.....	VIII

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática	4
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general	6
1.2.2. Problemas específicos	6
1.3. Objetivos de la investigación	7
1.3.1. Objetivo general	7
1.3.2. Objetivos específicos	7
1.4. Justificación de la investigación	8
1.5. Delimitaciones del estudio	9
1.6. Viabilidad del estudio	9

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación	11
2.1.1.	Investigaciones internacionales	11
2.1.2.	Investigaciones nacionales	12
2.2	Bases teóricas	14
2.3	Bases Filosóficas	21
2.4	Definición de términos básicos	22
2.5	Hipótesis de la investigación.....	24
2.5.1	Hipótesis general	24
2.5.2	Hipótesis específicas	24
2.6	Operacionalización de las variables	25

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico	28
3.2	Población y muestra	28
3.2.1	Población.....	28
3.2.2	Muestra.....	229
3.3	Técnica de recolección de datos.....	29
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	29

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1	Análisis de los Resultados.....	28
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	29

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1	Discusión de los Resultados.....	27
-----	----------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	44
6.2	Recomendaciones.....	45

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas.....	47
5.2.	Fuentes hemerográficas	47
5.3.	Fuentes electrónicas.....	48

ANEXOS

	Anexos.....	51
3.4	Matriz de consistencia	54

RESUMEN

La recopilación de los juegos clásicos es una alternativa importante que debe ser aplicado para fomentar el desarrollo de las técnicas motoras pertinentes con el objetivo de determinar la relevancia de la práctica de este tipo de juegos en el mejoramiento del área motriz que se aplicó en los niños del tercer grado del nivel primario, el diseño que se ejecuto fue el descriptivo correlacional porque se medirán dos variables buscando su relacion, el procedimiento fue de observación a la muestra

Población

La población está constituida por todos los participantes que están inmersos dentro de esta institución, este conjunto de componentes es lo que se desea indagar y conocer y tienen los mismos intereses, la población de la escuela es de 432 alumnos.

Muestra

La muestra es una parte representativa de la población que has sido escogida de manera intencional por parte de la investigadora considerando a los niños del IV ciclo de primaria y se hizo la selección con los niños del tercer grado de tres aulas con un total de 63 alumnos.

Los resultados y conclusiones indican la relacion directa entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor en los niños.

Palabras Claves: Juego, habilidades, motricidad.

ABSTRAC

The collection of classic games is an important alternative that should be applied to promote the development of the relevant motor techniques in order to determine the relevance of the practice of this type of games in the improvement of the motor area that was applied in children of the third grade of the primary level, the design that was executed was the correlational descriptive one because two variables will be measured looking for their relationship, the procedure was of observation of the sample

Population

The population is made up of all the participants who are immersed within this institution, this set of components is what we want to investigate and know and have the same interests, the population of the school is 432 students.

Shows

The sample is a representative part of the population that has been intentionally chosen by the researcher considering the children of the IV cycle of primary school and the selection was made with the third grade children from three classrooms with a total of 63 students. .

The results and conclusions indicate the direct relationship between traditional games and motor development in children.

Key Words: Game, skills, motor skills.

INTRODUCCION

Los juegos tradicionales llamados también típicos porque caracterizan a un pueblo y a sus raíces y se ejecutan sin la intervención de tecnologías complejas solo se necesita de su propio cuerpo o de medios que se encuentran en la naturaleza como ramas, hojas, piedras, etc. O materiales de uso cotidiano como cuerdas, ganchos, botones, etc.

La aplicación de los juegos tradicionales es importante en la educación por tal razón debe ser utilizado por los maestros para trabajar la motricidad de los niños, esta propuesta se ha estructurado de acuerdo al esquema de investigación de la universidad que consta de siete capítulos.

El planteamiento es la descripción del problema que se redactara de manera interrogativa, se plantearan los objetivos y expondremos las razones por lo que es importante realizar este análisis que contribuirá a llegar a las soluciones.

En esta parte del trabajo se consideraron la recolección y consulta de fuentes bibliográficas sobre el tema abordado como libros, artículos, folletos, páginas de internet, etc. Que sustentaran la investigación.

En el capítulo tres se definieron los procedimientos técnicos que se aplicaron a la muestra y nos permitió obtener los resultados.

Los resultados se incluyen en esta parte del trabajo donde se evidencia en tablas y figuras estadísticas de manera porcentual.

El capítulo cinco hace referencia a las conclusiones que es el resultado final de la investigación.

En los últimos capítulos se hace referencia a las recomendaciones y referencias de la bibliografía.

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Descripción de la realidad problemática

Nuestro contexto se caracteriza por tener su cultura rica en tradiciones que ha sido comunicados a través del tiempo hasta la actualidad, por esta razón este tipo de juegos son parte de nuestro patrimonio y son rescatados para formar parte de la curricular escolar, aunque todavía los maestros no le dan la importancia sobre los grandes beneficios que se obtiene en el desarrollo del niño, en la institución educativa 20351 en Sayán los docentes no aplican estos juegos en sus planificación de trabajo por falta de conocimiento que existen juegos por los cuales se puede desarrollar las habilidades motoras en los estudiantes, estas actividades lúdicas se le consideran como juegos populares donde hay socialización entre los jugadores sin embargo estos juegos han sido remplazados gradualmente con juegos individuales producto de la tecnología, y más aún se ha acentuado en estos últimos años por la pandemia donde la educación tuvo una reingeniería total donde las clase virtuales han sedentarizado a nuestros niños y ellos se han visto afectados en su libertad de juego limitándolos en muchos casos a llevar un confinamiento en espacios reducidos, estos momentos que ha vivido toda la humanidad ha llevado a reflexionar al maestro en su rol docente.

Sin embargo, es importante y necesario hacer una recopilación de estos juegos y elaborar guías de actividades para ponerlo en práctica en algún momento que se vuelva a la normalidad ejecutando talleres y programas donde se rescaten estos maravillosos juegos con participación de los abuelitos, involucrándolos dentro de la educación de los niños.

En base a este resumen surge la necesidad de implantar estos juegos tradicionales como innovadores dentro de la curricula para desarrollar en nuestros niños su motricidad gruesa de forma espontánea y autónoma.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán?

1.2.2 Problemas específicos.

¿Cómo se relaciona el juego tradicional la rayuela en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán?

¿Cómo se relaciona el juego tradicional san miguel en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán?

¿Cómo se relaciona el juego tradicional juguemos en el bosque en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán?

1.3.1 Objetivo General

Determinar la relación de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación del juego tradicional la rayuela en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

Determinar la relación del juego tradicional san miguel en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

Determinar la relación del juego tradicional jugamos en el bosque en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

1.4 Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Las actividades representativas de un pueblo que se aplican sin injerencia de objetos ni materiales tecnológicos solo se necesita la utilización de nuestro cuerpo o de medios que nos ofrece la naturaleza como piedras, flores, ramas, etc., u otro material cotidiano se denominan juegos tradicionales, que permiten emplear actividades con los niños propias de su región colaborando de esta forma con la preservación de sus costumbres, siendo una fuente importante de transferencia de conocimiento de la cultura y tradiciones de épocas pasadas, es importante la reactivación de estos juegos por muchos motivos uno de ellos es ahondar en las raíces y comprender el presente, un segundo motivo es que ayuda a la práctica pedagógica en las escuelas donde es considerada como una expresión de libertad infantil que contribuye en el desarrollo de las capacidades y habilidades motrices.

Justificación Practica

El objetivo fundamental de este tipo de juego es la interacción que promueve y se puede aplicar de manera individual o grupal y básicamente sus reglas son sencillas y practicas donde el niño encuentra el placer y disfrute en el juego, porque ellos son

autónomos en sus decisiones y deciden la forma de jugar en todo momento, lo interesante es que no necesitan materiales ni planificaciones solo se necesita el espacio y el cuerpo.

Justificación social

El impacto de estos juegos es de sumo interés porque en la actualidad se está incluyendo estos juegos en el trabajo dentro del aula por los grandes beneficios que aporta en el desarrollo motriz, así mismo favorecerá a descubrir habilidades nuevas que no se desarrollaron adecuadamente, la práctica de estos juegos ayuda al desenvolvimiento social porque estos juegos se caracterizan en su mayoría en el trabajo colaborativo, donde todos participan con la finalidad de lograr un objetivo, para ello aúnan fuerzas donde el ganar queda en segundo plano porque lo importante es entretenerse, divertirse y participar

Justificación Metodológica

De acuerdo a las características del diseño de la investigación se aplicaron las fichas de observación a la muestra, así mismo se hizo uso de las fichas bibliográficas y del cuaderno de campo para recolectar la información que nos llevara a los resultados.

1.5 Delimitaciones del estudio

La escuela primaria Jesús Elías Ipinze Jordán 20351 ubicado en el valle de Sayán es una institución pública que está ubicado en la avenida Bartolomé Suarez 174, cuenta con redes sociales y con correo institucional es tipo escolarizada y cuenta con docentes completo poli docente que atiende a genero mixto en el turno de mañana y tarde, actualmente cuenta con 432 alumnos a cargo de 20 docentes distribuidos en 26 secciones aproximadamente, cuenta con una infraestructura adecuada y con todos sus servicios básicos.

1.6 Viabilidad del Problema

El juego tradicional es viable porque apoya al proceso que necesitan los niños en su motricidad gruesa así mismo acrecienta las destrezas físicas y los hábitos en los niños,

forma las capacidades y talentos motivando la superación individual reduce conductas agresivas y violentas y valoriza nuestra cultura, en base a estas consideraciones es importante insertar estos juegos en la educación.

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Nivel Internacional.

López, E. (2018) El autor en su tesis *“Los juegos tradicionales son representativos de la cultura de esta localidad con la intención de mejorar el desarrollo motor grueso de los niños de 3 años del colegio Isidro Ayora de Ambato en Ecuador”* donde menciona que el trabajo realizado se optó por el descriptivo ya que permite estudiar, explicar la realidad actual con relación a situaciones, especifican así mismo la particularidad del hecho en cuestión, así como en fundamento y conclusiones, se empleó para detallar y evaluar con más exactitud el problema advirtiendo la circunstancia, hábitos, postura dominante, por medio de la presentación precisa del trabajo, la población está representada por 20 niños que también son considerados como muestra, concluyendo: Que la motricidad está considerado dentro del desarrollo educativo proporcionando a los niños y docentes prácticas significativas que favorezcan un crecimiento integral por esta razón estas actividades enfocadas al avance de la motricidad deben ser planificadas y programadas bajo esquemas que viabilicen el desarrollo de competencias dirigidas de acuerdo a la edad de los niños y se deben implantar en las rutinas de trabajo diario dentro de la escuela, se aplicó para la evaluación la escala de Nelson Ortiz para medir esta área,

para ello se ha sugerido una serie de juegos tradicionales y se plasmaran en guías de trabajo.

Torres, S. (2013) El autor en su tesis *“Los juegos tradicionales los muestra como actividades pintorescas y entretenidas legítimas de una región que apoya en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los alumnos”* del cuarto grado del colegio Reforma Integral Cerit del país de Ecuador Se cualitativo y un paradigma cuantitativo que favorece a tener un mejor encuadre específico sobre el problema planteado, se ha tomado como referencia el documental bibliográfico donde está registrado el rendimiento y evaluaciones de cada estudiante del año donde se está ejecutando la investigación con una población de 60 alumnos por lo tanto la muestra es el mismo número según los resultados nos indica que: Se estableció que hay diversos tipos de actividades lúdicas tradicionales que se han estado quedando rezagados en el tiempo y con esta investigación las estamos recuperando para el trabajo pedagógico, porque han demostrado tener un desarrollo divertido y entretenido para el desarrollo de sus destrezas tanto finas como gruesas, así mismo se observó que los niños tenían alguna idea previa sobre estos juegos, como resultado del dialogo que se ha propiciado en las familias y se recopiló la información.

Rosada, S, (2017) La tesis titulada *“Las habilidades de motricidad gruesa son capacidades importantes que implica la ejercitación de los músculos grandes mediante las sesiones de educación corporal”* aplicado a los niños de preprimaria del colegio San Gaspar en el país de Guatemala se aplicó a niños de 6 años de dos comunidades indígenas, donde se aplicó una investigación cuasi experimental con diseño cualitativo con la intención de ahondar casos concretos priorizando sus evaluaciones, con una población de 22 niños de una comunidad indígena y 42 de otra concluyendo que los docentes de esta escuela rural demostraron la facilidad al aplicar una guía de actividades relacionados a la

investigación mediante las clase de la disciplina física en los niños de 6 años, utilizando diversos materiales con las que cuenta el colegio, se observó que los párvulos demostraron mayor motivación y entusiasmo en las sesiones de educación física en tanto que los materiales con los que cuenta el colegio fueron de gran utilidad para las docentes y niños, cabe recalcar que estos materiales no eran utilizados por los maestros porque tenían miedo de malograrlos y reponerlos al colegio por tal motivo preferían no utilizarlos y evitar los problemas, pero con la aplicación ya de estos materiales con previas autorizaciones los niños demostraron un mejor desarrollo de sus habilidades motrices gruesas.

Nivel Nacional

García, E. (2018) La tesis de este autor denominado “*Juegos tradicionales que son característico de un contexto son espontáneos y naturales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del jardín Arístides de Celendín*” tubo un diseño experimental con la aplicación de los test por lo tanto es aplicativa donde solo se consideró un solo grupo al cual se le aplico primero una evaluación de entrada para conocer el nivel académico de los estudiantes y posteriormente después de la aplicación de la investigación se aplicó el pos test para ver los resultados del análisis, la población fu de 85 niños que integran esta institución y la muestra de 22 niños solamente de 3 años, la técnica aplicada fue la recopilación y recogida de datos las cuales fueron tabulados en base a la T de Student, concluyendo que se logró influenciar que los juegos tradicionales beneficiaron enormemente en su desarrollo motor de los niños, identificando el nivel de proceso de la motricidad en los niños diagnosticando a la vez las dificultades encontradas,

en tanto en la comparación d las evaluaciones se evidencio que el grupo después de la aplicación de esta propuesta mejoro considerablemente en su desarrollo motor.

Vegustti, J. López, M. (2013) El aporte de los autores en su tesis titulada “*Los juegos tradicionales tienen su inicio en las tradiciones está ligado a un pueblo y sus costumbres están relacionados con la sociedad y su cultura*” este trabajo se aplicó en los niños que están en edades aproximadas de 9 a 12 años en las escuelas que pertenecen a Chiguata en el departamento de Arequipa, la investigación es de tipo mixta, con diseño cualitativo no experimental es decir las variables no serán manipuladas y los datos serán recolectados en un tiempo determinado, en este caso será en el año 2013 donde se inicia el trabajo, respecto a la población se consideraron tres colegios de la zona con un total de 125 niños, pero los niños de entre 9 y 12 años suman un total de 73 niños para el análisis que se aplicó a la muestra fue de 62 niños donde se aplicó la formula respectiva, en tanto los métodos fueron las encuestas a través de la observación y la entrevista, por consiguiente las conclusiones hacen referencia, a que este tipo de juego identifican al ser humano en su vida a través del tiempo por medio de ellas se da la socialización de las primeras culturas precisando la conducta que asumimos delante de una sociedad, también estos juegos ayudan a la transformación y cambios de culturas dejando su legado a las nuevas generaciones, la aplicación de esta investigación a estas instituciones favoreció un intercambio social a través de los juegos incorporando también juegos tecnológicos, respecto a este tema sugerimos que se debe dar bajo la supervisión de un adulto.

Chozo, J. (2018) La tesis titulada “*Las habilidades motoras gruesas que son facultades que favorecen hacer tareas donde tiene participación los músculos gruesos como el torso, los brazos y las piernas y a través de los movimientos el niño de 3 años va desarrollando su autonomía*” en el jardín 209 Lambayeque, es un estudio correlacional

no experimental transversal porque se busca la relación entre estas dos variables donde se hizo la medición a los niños de 3 años de sus habilidades y destrezas gruesas, la población fue de 30 niños y la muestra se consideró los mismos por ser una población pequeña donde se tuvo como referencia a los niños matriculados de ese año, los instrumentos que se aplicaron fueron la observación a través de fichas y luego a las siguientes conclusiones, según la validación de los instrumentos los resultados finales fueron que las habilidades motrices tienen un resultado de 67.7% es decir que estos instrumentos validados tienen un contenido propicio con tendencia a excelente, estos resultados nos indican que a través de las diversas actividades donde el niño trabaja su cuerpo ha demostrado que el niño se vuelve más independiente y comienza a desarrollar su autonomía, por consiguiente se sugiere que el desarrollo de las destrezas motrices debe ser aplicado permanentemente tanto dentro como fuera del aula para desarrollar y afianzar su autonomía.

1.2 Bases Teóricas

Variable Los Juegos Tradicionales

El Juego y su Historia

Estos juegos también conocidos como folklóricos se han transferido a todas las generaciones a través de la historia son los juegos ancestrales de nuestros abuelos han dejado como legado y estos a sus hijos para mantenerlos por siempre en los pueblos como parte de ellos, tenemos referencia que las comunidades peruanas su manera de vida hasta hace un ciclo era netamente agrícola y no existían como ahora los entretenimientos, como la televisión que aún no había sido creada las radios que eran aparatos escasos y los

periódicos y libros poco difundidos, en estas épocas el niño dedicaba su tiempo libre a jugar, sin embargo mientras trabajaba también jugaban por eso que los jóvenes su diversión cuando salían o se juntaban era para practicar los diferentes juegos, es decir estas actividades tenían un lugar especial en la vida de cada persona, por eso se habla de la universalidad lúdica porque el individuo en las diversas ciudades y espacios históricos el juego ha ocupado un lugar importante en las herencias de las costumbres dejadas por nuestros antepasados, en un primer momento el sujeto jugaba con lo que tenía a su alcance o con lo que encontraba en la naturaleza como nueces, piedras, etc., posteriormente empezó a participar en otro tipos de juegos como las luchas las carreras o actividades competitivas con sus pares esto se fue perfeccionando con nuevos instrumentos como pelotas o herramientas musicales, etc., en resumen el juego es imprescindible en la vida del ser vivo y es una herencia rica en nuestra cultura debido a que en la actualidad en algunas regiones sigue repitiéndose estos juegos como patrimonio de nuestro país entre ellos tenemos el trompo, el salta sogas, la rayuela entre otros. MORA Y ROJAS. (2006).

Estos juegos que todavía persisten en nuestros medios son considerados folklóricos y llegaron a nuestro país cuando nos conquistaron los españoles por esta razón también son conocidos a nivel mundial con diversas denominaciones, en nuestro país observamos una fusión de estos juegos que han sido mezclados con las costumbres indígenas y con las costumbres españolas, observando que diversas características de nuestros juegos también se practican en otros países. SÁNCHEZ, N. (2001)

El Juego

El juego está establecido como un encuentro de sí mismo y con nuestros pares, es el recurso a través del cual el hombre construye su personalidad su naturaleza y su existir es decir es el momento apropiado donde el sujeto ofrece su tiempo así mismo y deja volar

su imaginación y empieza a soñar, diversos profesionales lo han enfocado de diversas áreas como la actividad primordial del existir del ser conformada completamente como un recurso valioso de la exposición del comportamiento, favoreciendo el desarrollo de la espontaneidad, la libertad y la creatividad, son momentos que posibilita el descubrimiento de las destrezas y falencias, así mismo por sus gustos por consiguiente el hombre a través del juego aprende a entenderse así mismo conociendo sus debilidades así como sus potencialidades. DEVIS y PEIRÓ (1998)

El juego es la clave fundamental en la instrucción de la persona en conexión con sí mismo y los demás, también está inmerso el mundo que le rodea considerando su equilibrio moral y estético en su interior y el medio donde vive, estas actividades lúdicas es relativo al sujeto muchos consideran que la vida es como un juego donde el hombre asume retos así mismo poniendo en prueba sus destrezas capacidades y creatividad, el juego tiene la función de formar a los niños en su autonomía y es un aspecto trascendental para el ser humano, donde el niño aprende a respetar y aplicar reglas que le conlleven a una mejor convivencia, de los criterios esenciales aplicados para separar los juegos no lúdicos señalan con certeza que él, juego no forma una comportamiento aparte ni un tipo de actividad particular, el sentido verdadero de este juicio debe atribuirse a que el juego tienen libertad. ARDILA, A. (2000).

Importancia del Juego

Los juegos es la modificación social que se da hoy en día en los nuevos patrones educativos muy reveladores para el mejoramiento motor, social y cognitivo de cada niño resultando conveniente para la instrucción personal del sujeto y alcanzar una comprensión individual de la naturaleza y de todo lo que está en su medio, el juego es una necesidad de la persona especialmente del niño y es aprendida a través del descubrimiento, los

movimientos que desarrollan el cuerpo favoreciendo el reconocimiento del tiempo y espacio que ayuda a encontrar en la vida los apropiados ritmos de la vida, conocer sus responsabilidades y límites respetando las reglas y normas para formar parte de una sociedad, los juegos constituyen un núcleo importante para el desenvolvimiento de las potencialidades del hombre esencialmente en la primera infancia surge de la necesidad que tiene el niño para manipular, conocer y experimentar objetos con materiales de su medio que satisfagan su originalidad de conocer y entender el mundo, nuestra cultura peruana tiene una potencial riqueza legada por nuestros ancestros destacando los juegos, la música y la danza, esta comunicación se ha transformado en el factor más importante de nuestro patrimonio social, resulta trascendente conservar y rescatar nuestras tradiciones y vivencias más importantes de nuestra cultura. BARRIGA, F., HERNÁNDEZ, G. (2003)

Juegos Tradicionales

Son juegos representativos de un lugar determinado que se aplican sin la intervención y apoyo de juguetes estructurados solo se necesita nuestro cuerpo como recurso a través del movimiento así mismo se consideran como material auxiliar a los objetos que nos proporciona la naturaleza como piedras, ramas, etc., también se consideran para estos juegos los materiales del hogar como botones, cuerda, hilos, etc., estos ejercicios favorecen a los niños a que tengan contacto con sus raíces únicas de su región, favoreciendo la preservación de nuestra cultura. Tibisay Pozo, Moraiba. (02 de 06 de 1994)

Es un legado de la herencia de los conocimientos de épocas pasadas, la activación de estos juegos implica ahondar en las raíces y comprender el presente, el ejercicio constante que se debe dar en la escuela y la comunidad está constituida como una expresión de independencia en los niños que aporta en el desarrollo de sus capacidades y habilidades

motoras al incentivar el juego dinámico y participativo entre los infantes, actualmente nos enfrentamos a una cultura diferente que propicia el sedentarismo incrementando en los niños la obesidad. CARDONA, M. (1991)

Los juegos tradicionales se han transmitido desde siempre de forma oral y se ha dado en el tiempo llegando a nuestras nuevas generaciones con la principal misión de desenvolver el cuerpo y a través de conocer el entorno, para ello se necesita movimientos permanentes con la intención de mejorar las destrezas concernientes a la velocidad y la fuerza, también consideramos como juegos ancestrales porque son considerados como un pretexto ideal para aprender y conectarse con las habilidades, estos juegos son perfectos porque son parte imprescindible de la vida del hombre y es difícil explicar al ser humano dentro de la sociedad, sin los juegos porque ellos están considerados como una comunicación social que nos conecta con nuestra cultura, estos juegos llamados tradicionales son conocidos porque forman parte de un lugar determinado que actualmente se practica regularmente y aún se conservan la estructura y la esencia de estos juegos que envuelven una mayor cantidad de historia y hechos propios del lugar. CAVIM (2000).

Beneficios de los Juegos Tradicionales

Los recuerdos de la niñez son perdurables en la memoria muchos tenemos los recuerdos en la memoria de los años maravillosos cuando el niño jugaba en las calles sin peligros tenía amigos, vecinos y primos, donde el niño era libre y sus juegos eran espontáneos sin reglas ni barreras, fue una hermosa generación en comparación de los niños de esta época donde el peligro de las calles es eminente y crecen dentro de cuatro paredes atados a la tecnología, actualmente las ciudades se han llenado de carros han desaparecido prácticamente todas las áreas abiertas donde el juego del trompo y la

gallinita están quedando en el olvido, los juegos tradicionales se deben retomar su práctica en los hogares y la escuela por los beneficios que a continuación exponemos:

- **Aviva la socialización:** El juego es el mayor instrumento socializador, los niños por su naturaleza suelen agruparse y organizar sus juegos respetando las normas impuestas por ellos mismos como reforzar las uniones de amistad cuando se relacionan con los demás, así mismo promueven los valores de convivencia. DÍAZ, G. (2000)
- **Desarrollo de la agilidad física:** La tecnología ha aumentado el sedentarismo y la obesidad en la infancia y diversas enfermedades relacionadas como la diabetes, con los juegos tradicionales está más activo y dinámico porque estos juegos propician el movimiento corporal de su cuerpo como correr, esquivar, trepar, saltar, etc., mejorando notablemente la fuerza en los músculos, resistencia, velocidad, coordinación y flexibilidad. DOMÍNGUEZ, L. (1996)
- **Mejora la empatía:** Los juegos tienen la característica de poner al niño en diversas situaciones y enfrentarse a la frustración cuando las cosas no son como el desea, resolviendo forzosamente conflictos pequeños y aprende a ayudar a sus compañeros mutuamente en el momento del juego. DUPEY, ANA MARÍA (2001)
- **La psicomotricidad afianza su coordinación:** A través de los movimientos que propician los juegos tradicionales va desarrollando sus coordinaciones finas y gruesas, así como el control de su fuerza, al lanzar el trompo la pelota está desarrollando la parte gruesa de su cuerpo lo que faculta a los niños a perder la torpeza propia de la etapa infantil, mientras que los yaces o el run run ejercita con mayor precisión la movilidad manual. FERNÁNDEZ, F. (2004)
- **Favorece la creatividad:** Estos juegos son importantes porque a través de la actividad incorpora los componentes simbólicos como cunado coge un palo de

escoba y lo transforma en un caballito favoreciendo notablemente el crecimiento del conocimiento abstracto, para la aplicación de estos juegos no se necesitan materiales estructurados para entretenerse y divertirse al contrario favorece su pensamiento divergente. GERICO, R. (2000)

- **Fortalece la autoestima:** Los juegos tradicionales generalmente propicia las actividades en equipo donde el objetivo es común generando confianza en sí mismo y en los demás y colaborar con el grupo propicia un mejor manejo de los momentos públicos en la adultez. HOLLER, René (2001)
- **Los juegos no tienen fronteras:** Los niños en su mayoría tienen referencia de los juegos tradicionales por esta razón se pueden relacionar con los otros niños a través de estas dinámicas para jugar nos e necesita de elementos comprados solos necesita tener un espacio donde ellos puedan desenvolverse libremente. LACASA, P. (2004)
- **Experiencias y vínculos de amistad:** Los niños que son contemporáneos en la edad se conectan más fácilmente y crean vínculos de amistad que perduran por siempre, porque se crean lazos emocionales y se sienten parte de un grupo social. MAESTRO, F. (2000)

Características de los Juegos Tradicionales

- Permiten el crecimiento de las aptitudes motrices primordiales, genéricas y concretas, así como el perfeccionamiento de las capacidades establecidas
- Evidencia una opción para la ocupación en los niños en sus tiempos de óseo
- Impulsan la creatividad y la imaginación
- Impulsa actitudes de colaboración, deseo de superación, lazos de amistad, cooperación, etc. MONTERO, M. (2001)

Los Juegos Tradicionales y su Clasificación

Los juegos tradicionales se clasifican dentro de una extensa gama de unas categorías lúdica bien definidos para niños y niñas, canciones, cuentos, adivinanzas, etc., algunos de estos juegos sentimos que están desapareciendo por completo una de las cualidades de estos juegos brotan por temporadas y vuelven a reaparecer en algún momento, de esta manera existen juegos que aparecen por temporadas que requiere de mayor movimiento corporal en los periodos de invierno y otros emergen en periodos de verano donde requieren de menor movimiento, estos juegos se caracterizan por estar ligados al género de los niños por ejemplo existen juegos solo para niños como la onda el trompo, etc., y para niñas como la gallinita ciega, la maca, etc., así mismo hay juegos que están relacionados con niños en edades determinadas si son muy pequeños son las canciones y las ananas de cuna si son niños más grandes están los juegos reglados. MORA Y ROJAS. (2006)

Dimensión de la Variable Los Juegos Tradicionales

La Rayuela

El origen de este juego son varios y se encuentran relacionados unos con otros se piensa que se desarrolló en Grecia y el contenido se basa en la historia de la divina comedia donde el personaje principal sale del purgatorio y desea llegar al paraíso para lo cual debe atravesar nueve mundos en serie para lograrlo, la rayuela es considerado como patrimonio de la cultura y fue expandido en los países americano y en una pequeña parte por Europa que lo han denominado con diversos nombres como el avioncito, el sambori, y en el Perú se le conoce como el mundo, esta actividad consiste en brincar con los pies a diversas casillas enumeradas, generalmente se brinca en un solo pie pero cuando hay casillas dobles se hace con los dos, para iniciar el juego se necesita una teja que puede ser

una piedra o un pedazo de madera o una cascar de plátano y se lanza a la casilla correspondiente y se brinca sin pisar esa casilla donde se encuentra la teja, este juego tiene muchos beneficios en la coordinación y en el conocimiento. GERICO, R. (2000).

Estrategias del Juego

El juego empieza arrojando la teja en el recuadro donde está el número uno, y debe caer dentro del recuadro sin tocar las líneas externas si cae en la línea o fuera el jugador pierde su turno, al caer la teja en el primer recuadro se empieza a brincar el mundo sin pisar las líneas, y se necesita de mucho equilibrio para coger la teja y seguir saltando en las casillas con un solo pie hasta llegar a la cuarta casilla donde puede descansar apoyado en sus dos pies, salvo que la teja corresponde a alguna de esas casillas y tiene que seguir brincando con un solo pie hasta llegar a la meta, una vez llegado a la meta se regresa hasta llegar al casillero donde se empezó sin tocar las rayas, si no ha perdido en este primer lance puede continuar en los casilleros siguientes repitiendo al misma estrategia. MAESTRO, F. (2000).

Beneficios pedagógicos de La Rayuela

- Este juego es uno de los clásicos que encontramos en las tradiciones culturales que estimula varias habilidades en los niños como el equilibrio, que es una de los aspectos más relevantes en el proceso de las capacidades y destrezas motoras en la niñez, así mismo ayuda en el desarrollo social, emocional y cognitivo por ser un juego estupendo para desarrollar el, equilibrio porque consiste en saltar

en un solo pie hasta llegar a las casillas indicadas, para ello es importante el equilibrio que se lograra como la práctica.

- Otra fase conectada al equilibrio que favorece el juego del mundo o la rayuela es la parte de la coordinación que mejora la autonomía de los niños porque al saltar permite el desenvolvimiento de la coordinación.
- Beneficia el desarrollo fino del niño es decir la visión y las destrezas manuales y la visión con las destrezas del pie a través del juego, porque activaran su coordinación, así mismo a estas habilidades están relacionadas la fuerza y el lanzamiento en el momento de arrojar la teja con precisión hacia la casilla que corresponde.
- Impulsa la imaginación porque esta habilidad propicia a través de estas actividades expresarse con su mundo interno, porque al saltar sobre estos recuadros es importante imaginar cómo se debería ser previamente y buscar las estrategias para que en el intento no se falle.
- Se debe aprender a respetar su turno y esperar con mucha paciencia que termine la rueda aprendiendo a ser tolerantes y que tengan un respeto mutuo porque estos valores es la puerta para que los sujetos sean personas ideales dentro de la sociedad, por esta razón se debe estimular con estos juegos en la primera infancia porque influirá en las conductas y actitudes cuando sean adultos, de esta forma los niños comprenden que deben ser pacientes y esperar su turno.
- Estas actividades lúdicas promueven la sociabilidad sin embargo es posible que también se juegue individualmente, pero lo más recomendable es que se realice en grupo porque se disfruta mucho mejor a la vez que van aprendiendo a convivir en sociedad. HOLLER, René (2001)

Actividades del Logro con el Juego La Rayuela

- Salta con un pie manteniendo su equilibrio
- Reconoce los números
- Respeta las reglas de juego
- Se socializa fácilmente con sus compañeros.

Juego Tradicional San Miguel

Este juego lo practicaban nuestros antepasados se piensa que sus orígenes nacen en España, donde la temática consistía en que había una madre, los hijos y un ladrón, los hijos que eran los niños estaban sentados juntos uno al lado del otro, la madre tiene que cuidar de los niños que está representada por una niña, en los momentos que la mama está cuidando de sus niños de pronto aparece un ladrón y la distrae al contarle una noticia mala, como “señora señora ! su casa se está quemando” ante esta noticia la madre sale despavorida a buscar a los bomberos, al alejarse la madre ya con una distancia considerable la madre da diez vueltas en su mismo lugar antes de volver al lugar donde dejo a sus hijos, mientras tanto el ladrón trata de raptar a uno de sus hijos, lo jala de los pies pero los supuestos hermanos agarrados del brazo tratan de evitar este rapto y gritan pidiendo ayuda “san miguel san miguel”, cada niño que es raptado se convierte en ladrón, y así sucesivamente el juego termina cuando el ladrón termina llevándose a la madre.

SÁNCHEZ, N. (2001)

Beneficios del Juego San Miguel

- Propicia el trabajo en equipo, donde los niños trabajan estrategias para lograr un objetivo
- Refuerza la fuerza y velocidad en el juego

- Beneficia a mantener activo el cuerpo a través del ejercicio y del movimiento es una manera de enfrentar el sedentarismo y los hábitos malos producto de la mala alimentación en los niños, evitando la obesidad porque estos juegos incentivan a la fuerza muscular.
- Producen vivencias significativas e inolvidables que se dan fuera del hogar, donde los niños se relacionan con los de su misma edad con sus mismos intereses, pensamientos e inquietudes, donde compartir es un aprendizaje que los niños ponen en práctica.
- Incentiva e impulsa la imaginación donde se trasladan a escenarios inimaginables sin necesidad de juguetes sino de los materiales cotidianos, desarrollando a través del movimiento a su propio cuerpo, en este juego prevalece mucho la creatividad porque los argumentos son improvisados y los escenarios son imaginados.
- La empatía es un valor fundamental para la convivencia humana y estos juegos propician roles caracterizados en base a los adultos.
- Los juegos antiguos siempre proporcionaran un entretenimiento sin fronteras en cualquier momento y cualquier lugar no tienen limite ni tiempo para realizarlo, es decir estos juegos pueden improvisarse en cualquier momento, pero siempre siguiendo las reglas establecidas.
- Estas actividades lúdicas favorecen a la seguridad de los niños ayudando a su desenvolvimiento con facilidad creando un vínculo importante entre ellos.

SANTOS, C. Y CORREA, S. (2000)

Actividades del Logro del Juego San Miguel

- Demuestran empatía ante las situaciones de juego
- Demuestra autonomía ante la toma de decisiones

- Resuelve los problemas con mayor facilidad
- Se esmera por lograr el objetivo de su equipo.

Juguemos en el Bosque

Este juego juguemos en el bosque es tradicional muy entretenido y divertido que nuestro padres con seguridad lo han jugado alguna vez cuando eran pequeños y se puede jugar en cualquier momento, es muy común ver a los niños jugar en el patio en sus momentos de recreo, el juego consiste en elegir a un participante que personificara al lobo y los demás niños hacen una ronda y empiezan a cantar “juguemos en el bosque mientras el lobo no está” y en el momento del canto suelen hacerle preguntas al lobo que está dentro de la ronda mientras tanto él va respondiendo hasta que esté listo, el juego se desarrolla hasta el momento donde el lobo sale de su cueva y corre hacia los niños que están jugando, lo divertido es que el lobo dramatiza las acciones de sus respuestas , por ejemplo cuando dice me estoy bañando ejecuta la acción, si el lobo atrapa a un niño este será el lobo después. DEVIS y PEIRÓ (1998)

Beneficios del Juego Tradicional Juguemos en el Bosque

- El juego incurre directamente en el reforzamiento de la inteligencia emocional, porque el niño va desarrollando su capacidad de control de emociones, de motivarse a sí mismo y entender las emociones de los demás
- Este juego favorece el talento impulsando las oportunidades de ver las cosas de diversas maneras potencializando la capacidad de transferir los conceptos, y suponer nuevas perspectivas.
- El jugar es un motivo inagotable de disfrute y alegría donde el niño asume retos y descubre nuevas situaciones que favorezcan el aumento de un cuerpo

equilibrado que es un componente fundamental en la vida de las personas.

DOMÍNGUEZ, L. (1996)

Actividades del Logro en el Juego Tradicional Juguemos en el Bosque

- Demuestran empatía ante las situaciones de juego
- Demuestra autonomía ante la toma de decisiones
- Resuelve los problemas con mayor facilidad
- Se esmera por lograr el objetivo de su equipo.

Variable Las Habilidades Motoras Gruesas

Habilidades Motoras Gruesas

Estas habilidades encierran todas las partes gruesas del cuerpo que están en constante movimiento acompañado de los músculos y también de los huesos de manera armónica en constante coordinación y equilibrio, este control grueso es un término en el proceso de un niño pequeño donde se refinan sus movimientos en los primeros meses de vida que son descontrolados es decir involuntarios en base a que su procedimiento neurológico va madurando y manteniendo el control de la motricidad gruesa para aumentar y preparar su motor fina, fortaleciendo los movimientos corporales pequeños y concisos, según va madurando nuestro cuerpo se va determinando las habilidades de utilizar su propio cuerpo y empezar a tener claras ciertas nociones de su cuerpo con el espacio. Ajuriaguerra, J. d. (29 de abril de 2013)

Las áreas fundamentales de estas habilidades gruesas es la estructura corporal, los esquemas temporal y espacio, el ritmo, el equilibrio y la coordinación son indispensables en el progreso de la infancia hasta los 6 años para ello es imprescindible los conocimientos previos en el proceso de su instrucción de la lectoescritura. Camerino, Castañer y. (2017)

Habilidades Gruesas en los Niños

Según diversos autores hacen referencia que la psicomotricidad es la relación entre la mente y lo motricidad y sostienen que el niño así mismo se construye a partir de su expresión corporal y su desenvolvimiento con el pensamiento, a través de las actividades del movimiento los niños aprenden, buscan soluciones a sus problemas, definen sus actitudes de actuación, piensan y crean considerando que es fundamental las actividades motrices para que su inteligencia se desarrolle y esto debe darse en la primera infancia, de esta manera Piaget dice que las acciones del infante se centran en el conocimiento de su medio apoyado por las experiencias a través de sus sentidos, así mismo el acompañamiento de las tareas y actividades del niño debe tener un itinerario que favorece el placer por pensar y la psicomotricidad es la práctica de ese pensar donde el niño aprende espontáneamente a través de su cuerpo y va concibiendo nociones de su cuerpo en relación con el espacio, donde descubrirá diversas posibilidades para descubrir el mundo. Piaget, J. (29 de abril de 2013)

Otras teorías antiguas también hablaban sobre una educación de los movimientos del esquema corporal como una terapia que necesitaban los niños para reeducarse enfocado especialmente a los problemas que presentaban algunos niños en su aprendizaje y también se incluían a los niños con comportamientos negativos donde las terapias tradicionales no hacían efecto, estos trabajos mayormente se referían a la postura y su desarrollo y a las habilidades de observación para la manipulación de objetos, es decir que por medio de agarrar y coger un objeto se pone en práctica una conversación tónica en el progreso de su postura. Librán, R. G. (12 de Febrero de 2006)

El Juego y la Motricidad

Diversos autores sostienen que las actividades lúdicas son intuitivas y biológicas afirmando que al niño se le prepara para su desarrollo de capacidades y funciones, el área motriz prepara al niño a través de actividades para que en el futuro tenga un mejor desempeño por ejemplo la manera en la que una niña juega con sus muñecas cuando sea adulta así cuidara a un bebe, según Piaget menciona que existen tres estructuras básicas asociadas al juego teniendo en cuenta las etapas evolutivas del hombre en base a su pensamiento es decir considera al juego como un ejercicio simple, a los juegos simbólicos donde se aborda la parte abstractiva y ficción y el juego con reglas que hace referencia a lo colectivo y grupales, es importante conocer que el juego siempre surgirá como una necesidad de relacionarse con los demás por ende es una actividad netamente social y gracias a la colaboración con sus pares alcanzan a tener papeles complementarios así mismo. Postein, A. M. (2016)

Habilidades Motrices en el Niño

En este periodo los infantes alcanzan enormes logros motrices y físicos empiezan a tener capacidad de seguir la música según su ritmo de combinar movimientos y de alternar velozmente las actividades físicas mejorando sus actividades y rendimiento que necesitan mejor concentración, considerando las siguientes actividades:

- Pretende manejar y usar diversos instrumentos y materiales
- Con los ojos vendados esquivo obstáculos superando las dificultades sin tropezarse y sin perder la dirección
- Al ritmo de la música sigue con su cuerpo movimientos coordinados tanto lentos como rápidos
- Recorre un circuito de obstáculos según las consignas del juego como saltar, arrastrarse, etc.

- Juega con una pelota cogiéndolo con sus dos manos haciéndola rebotar por encima de su estatura
- Asume retos con algunos materiales como los zancos y demuestra que puede caminar manteniendo su equilibrio y coordinación
- Lanza objetos y los atrapa con sus dos manos
- Baja y sube una pendiente corriendo y caminando
- Conscientemente alterna sus movimientos
- Rueda aros sobre un circuito determinado sin perder su equilibrio. Herrera, A. M. (27 de abril de 2013)

Habilidades Motrices en Educación Física

El concepto considera una secuencia de tareas motrices que se presentan de manera filogenético es decir es la historia evolutiva de cada persona como marchar, correr, girar o recepcionar, las cualidades particulares referente a una habilidad de la motricidad usualmente son comunes en todos los individuos considerando estas capacidades a los lanzamientos, desplazamientos o giros relacionados directamente con el equilibrio, entonces entendemos por habilidad motriz a los actos naturales motores que se dan de manera espontánea y que cooperan con los esquemas sensomotoras fundamentales y que sirven de soporte para las demás acciones motoras que el hombre desarrolla, es considerada también como una capacidad que adquiere el aprendizaje a través del cuerpo por consiguiente es la capacidad humana del movimiento adquirida por la instrucción, es decir entendemos que este desarrollo es producto del aprendizaje motriz. Gallardo Arismendi, O., & Pregnan de Gallardo, C. (1999)

Juegos Tradicionales Populares

- **Carrera de sacos:** Este juego es de competición ancestral que consiste en que cada participante debe meterse dentro de un saco hasta la cadera y a través de saltos debe llegar al objetivo manteniendo en todo momento el equilibrio y la coordinación, pueden participar hasta 6 integrantes y pierde el que no llega a la meta a tiempo, este juego es recomendado a partir de los 6 años, independientemente de las caídas y obstáculos que presenta el juego en el camino el que llegue a la meta gana. Farfán. (2012)
- **El pañuelo:** Es un juego donde la rapidez y la agilidad es la base para ganar es un clásico donde se elige a un coordinador o arbitro y se forman dos grupos con la misma cantidad de participantes, los equipos se ubicaran a los extremos del patio y cada uno se le consignara un numero quedando el árbitro con un pañuelo en la mano en el centro, una vez que todos estén en su lugar el árbitro o coordinador dirá un numero los participantes que tienen ese número correrán para ver quién gana el pañuelo, el que no coja este pañuelo debe cazar a su contrincante este debe llegara a su lugar y si no logra atraparlo quedara eliminado ganando el que se quede con mayor participantes en el equipo. Egoavil Cuadrado, N. (2015)
- **El escondite:** Este juego se da en grupos donde un niño con los ojos cerrados debe contar hasta el número que se ha acordado por todo el grupo, al terminar de contar debe dar aviso alzando la voz a los demás entonces sale en busca de sus compañeros, ellos se han escondido cuando el niño estaba contando, si el encuentra a un compañero debe tocarlo y será eliminado y así seguirá buscando a los demás, mientras tanto sus compañeros que permanecen escondidos corren todos a lugar designado donde se contó y tocarlos antes de que les agarre. Díaz Manosalva, E. (2017)

- **Saltar la comba:** Este juego también es clásico y muy beneficioso para los pequeños porque permite utilizar movimientos físicos mientras se entretienen y disfrutan consiste en que el niño acompañado de una canción salte una cuerda y lo realiza sin parar es decir salta y salta realizando un magnifico ejercicio para su organismo y debe realizarse en equipo y al aire libre. Pérez Chochos, C. (2015)
- **Gallinita ciega:** Para jugar este juego se necesita un mínimo de 4 integrantes y un pañuelo para vendar los ojos del niño que hará de gallinita la elección de este niño se puede decidir por sorteo, una vez que los ojos estén vendados se le dará vueltas en su mismo lugar cantando una canción muy popular que hasta la actualidad permanece vigente, al término de la canción este deberá encontrar a sus compañeros. DOMÍNGUEZ, L. (1996)
- **El gato y el ratón:** Este juego se da a través de una ronda donde los niños en un círculo están cogidos de las manos se escogerá al azar a dos niños uno hará de ratón y el otro de gato mientras tanto los demás niños cantaran una canción, mientras se canta el niño que hace de ratón tratara de escaparse por los huecos que quedan entre los brazos y piernas de los niños, mientras tanto el gato correrá detrás de él y no lo dejara avanzar al final si el gato logra tocar al ratón pues el gato se convertirá en ratón. Postein, A. M. (2016)

Dimensiones de la Variable Habilidades Motoras Gruesas

El Equilibrio en Educación Física

Es considerado como una importante capacidad motriz su mismo nombre explica que es una situación de inmovilidad del cuerpo, es la habilidad del cuerpo en mantenerse en

una posición firme gracias a las actividades compensatorias que involucran a la motricidad total, es decir cuando el sujeto se encuentra quieto es un equilibrio denominado estático, y cuando está en movimiento es denominado dinámico, generalmente el concepto de equilibrio encierra todos los factores enlazados al dominio de la postura favoreciendo realizar acciones ahorrando la energía según otros autores manifiestan que el equilibrio es mantener la postura a través de correcciones y consiste en las transformaciones tónicas de las articulaciones y los músculos donde se garantiza la conexión permanente entre la gravedad y el eje corporal. Durivage, J. (2009)

Tipos de Equilibrio en Educación Física

Existen dos tipos diferentes de equilibrio en esta disciplina uno es el dinámico donde el cuerpo está en movimiento es decir no está quieto es el momento donde la persona se balancea y vuelve a tomar el reequilibrio, y el otro tipo de equilibrio es el estático es cuando el cuerpo está totalmente inmóvil y lo mantiene así por mayor tiempo un claro ejemplo de este tipo de equilibrio es el yoga, ambos equilibrios llegan a su madurez en niños de 5 años es decir cuando el niño ya puede caminar por sí solo, correr, saltar e incluso hacer otras habilidades, y a los 7 años ya logra una regulación del equilibrio aun cerrados los ojos. Muñoz, C. N. (2011)

Indicadores del logro

- Brinca con un pie sin perder el equilibrio en el juego de la rayuela
- Siguen un circuito en zig zag saltando en un solo pie
- Caminan sobre un riel llevando un objeto en la cabeza
- En el juego del inmóvil se mantiene estáticos por 5 segundos

Juegos de Velocidad en Educación Física

La velocidad son las habilidades físicas que posibilitan hacer un movimiento en un tiempo determinado, generalmente la velocidad se podría decir que acrecienta con la fuerza sin embargo así no es siempre porque existen otros aspectos que lo condicionan como los impulsos nerviosos, en educación física se demuestran en diversos modos:

- Por desplazamiento: que consiste en la distancia que se debe recorrer teniendo en cuenta un determinado tiempo por ejemplo correr cien metros
- De reacción: consiste en que un estímulo debe reaccionar en poco tiempo posible por ejemplo cuando tocamos un silbato nos pone alerta porque es un aviso de salida
- Gestual: es la que implica los movimientos concretos para realizar un movimiento de manera aislada por ejemplo cuando se golpea la pelota con la raqueta. Eneso.
(13 de octubre de 2016)

Beneficios de los Juegos de Velocidad en los Niños

Este tipo de juego son actividades que se basan en la rapidez para lograr alcanzar metas por lo tanto es una propuesta importante para ayudar a superar a los niños por sí mismo y orientarlos en el desarrollo de los juegos fomentando la agilidad el esfuerzo la técnica y la inteligencia, etc., porque la carrera potencializa a los niños un mejor desarrollo manteniéndolos más dinámicos y activos, por ser un juego de competencia produce muchos beneficios en la infancia:

- Aumenta la resistencia y la fuerza
- Perfecciona el funcionamiento del sistema cardiovascular y respiratorio desde la niñez hasta la adolescencia
- La coordinación de la motricidad se desarrolla con mayor eficiencia
- Restablece el tono muscular

- Mejora la velocidad específica con movimientos de ejecución. Pérez Chochos, C. (2015)

Indicadores del Logro

- Demuestra agilidad y velocidad en los juegos de carrera
- Demuestra velocidad en los juegos de los sacos
- Demuestra velocidad en la carrera de los cubos

La fuerza

Esta capacidad es entendida como un elemento funcional importante del ser humano que permite enfrentarnos a una resistencia a través de una tensión de los músculos como levantar pesos o empujar un objeto, esta englobada la fuerza en las habilidades físicas fundamentales que se relacionan con los movimientos posibilitándolo vencer una fuerza, somos conscientes que los niños deben realizar un trabajo más simple y sencillo teniendo en cuenta su proceso evolutivo porque están en pleno desarrollo de sus músculos, en una clase donde se trabaje la fuerza el docente debe conocer a la perfección los músculos más importantes que intervienen en el ejercicio y utilizar correctamente los procedimientos y técnicas para evitar innecesariamente lesiones. Ajuriaguerra, J. d. (29 de abril de 2013)

Juegos de Fuerza para Niños

- **Arrástrame si puedes:** Este juego se realiza en parejas y se ponen en posición de frente con el compañero y tienen que estar detrás de una línea se cogen con las dos manos y la pierna también del mismo lado, luego se tiraran entre ellos haciendo fuerza la intención es que el otro niño traspase esa línea que les limitaba el que logra hacerlo ganara un punto y luego alternaran las manos. Muñoz, C. N. (2011)

- **Pelea de gallos:** Este juego también se deben hacer en parejas deben estar dentro de una circunferencia en cuclillas y así en esta posición deben intentar tumbar al otro con las manos, dentro del círculo pueden moverse en esa posición y el juego culmina cuando un niño logra tirarlo al otro y ponerlo a sus pies. Tibisay Pozo, Moraiba. (02 de 06 de 1994)

Indicadores del Logro

- Demuestra fuerza corporal a través de los juegos
- Demuestra fuerza en los músculos en el juego pelea de gallos
- Demuestra flexibilidad en sus extremidades inferiores al momento del juego.

2.3 Bases Conceptuales

Juegos Tradicionales

Son juegos representativos de un lugar determinado que se aplican sin la intervención y apoyo de juguetes estructurados solo se necesita nuestro cuerpo como recurso a través del movimiento así mismo se consideran como material auxiliar a los objetos que nos proporciona la naturaleza como piedras, ramas, etc., también se consideran para estos juegos los materiales del hogar como botones, cuerda, hilos, etc., estos ejercicios favorecen a los niños a que tengan contacto con sus raíces únicas de su región, favoreciendo la preservación de nuestra cultura. Tibisay Pozo, Moraiba. (02 de 06 de 1994)

El Juego

El juego está establecido como un encuentro de sí mismo y con nuestros pares, es el recurso a través del cual el hombre construye su personalidad su naturaleza y su existir es

decir es el momento apropiado donde el sujeto ofrece su tiempo así mismo y deja volar su imaginación y empieza a soñar, diversos profesionales lo han enfocado de diversas áreas como la actividad primordial del existir del ser conformada completamente como un recurso valioso de la exposición del comportamiento. DEVIS y PEIRÓ (1998)

Habilidades Motoras Gruesas

Estas habilidades encierran todas las partes gruesas del cuerpo que están en constante movimiento acompañado de los músculos y también de los huesos de manera armónica en constante coordinación y equilibrio, este control grueso es un término en el proceso de un niño pequeño donde se refinan sus movimientos en los primeros meses de vida. Ajuriaguerra, J. d. (29 de abril de 2013)

Habilidades Gruesas en los Niños

Según diversos autores hacen referencia que la psicomotricidad es la relación entre la mente y la motricidad y sostienen que el niño así mismo se construye a partir de su expresión corporal y su desenvolvimiento con el pensamiento, a través de las actividades del movimiento los niños aprenden, buscan soluciones a sus problemas, definen sus actitudes de actuación, piensan y crean considerando que es fundamental las actividades motrices para que su inteligencia se desarrolle y esto debe darse en la primera infancia. Piaget, J. (29 de abril de 2013)

Habilidades Motrices en Educación Física

El concepto considera una secuencia de tareas motrices que se presentan de manera filogenético es decir es la historia evolutiva de cada persona como marchar, correr, girar o recepcionar, las cualidades particulares referente a una habilidad de la motricidad usualmente son comunes en todos los individuos considerando estas capacidades a los

lanzamientos, desplazamientos o giros relacionados directamente con el equilibrio, entonces entendemos por habilidad motriz a los actos naturales motores que se dan de manera espontánea y que cooperan con los esquemas sensomotoras fundamentales y que sirven de soporte para las demás acciones motoras que el hombre desarrolla . Gallardo Arismendi, O., & Pregnan de Gallardo, C. (1999)

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

2.4.2 Hipótesis Especificas

El juego tradicional la rayuela se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán

El juego tradicional san miguel se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán

El juego tradicional juguemos en el bosque se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

2.5 Operalización de variable

Variable	Concepto	Dimensión	Indicadores	Instrumento
“Los Juegos Tradicionales”	Son juegos representativos de un lugar determinado que se aplican sin la intervención y apoyo de juguetes estructurados solo se necesita nuestro cuerpo como recurso a través del movimiento así mismo se consideran como material auxiliar a los objetos que nos proporciona la naturaleza como piedras, ramas, etc. Tibisay Pozo, Moraiba. (02 de 06 de 1994)	Juego La Rayuela	-Salta con un pie manteniendo su equilibrio -Reconoce los números -Respeto las reglas de juego -Se socializa fácilmente con sus compañeros.	Observación
		Juego San Miguel	-Demuestran empatía ante las situaciones de juego -Demuestra autonomía ante la toma de decisiones -Resuelve los problemas con mayor facilidad -Se esmera por lograr el objetivo de su equipo.	
		Juego Juguemos en el Bosque	-Demuestran empatía ante las situaciones de juego -Demuestra autonomía ante la toma de decisiones	Observación

<p>Las Habilidades Motoras Gruesas</p>	<p>Estas habilidades encierran todas las partes gruesas del cuerpo que están en constante movimiento acompañado de los músculos y también de los huesos de manera armónica en constante coordinación y equilibrio, este control grueso es un término en el proceso de un niño pequeño donde se refinan sus movimientos en los primeros meses de vida. Ajuriaguerra, J. d. (29 de abril de 2013).</p>	<p>El Equilibrio</p>	<p>-Resuelve los problemas con mayor facilidad -Se esmera por lograr el objetivo de su equipo.</p> <p>-Brinca con un pie sin perder el equilibrio en el juego de la rayuela -Siguen un circuito en zig zag saltando en un solo pie - Caminan sobre un riel llevando un objeto en la cabeza -En el juego del inmóvil se mantiene estáticos por 5 segundos</p> <p>-Demuestra agilidad y velocidad en los juegos de carrera -Demuestra velocidad en los juegos de los sacos -Demuestra velocidad en la carrera de los cubos</p> <p>- Demuestra fuerza corporal a través de los juegos -Demuestra fuerza en los músculos en el juego pelea de gallos -Demuestra flexibilidad en sus extremidades inferiores al momento del juego.</p>	<p>Observación</p>
---	--	-----------------------------	---	--------------------

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño metodológico

En este punto de la tesis hemos buscado la organización pertinente de los procesos que nos conduzcan a la meta satisfactoriamente determinando que pruebas y métodos serán las más adecuadas para lograr los objetivos, para alcanzar este fin se han diseñado los instrumentos que aborden los fenómenos y problemas en base al análisis, se ha elaborado la guía para la observación de la muestra que nos ha permitido apreciar de forma sistemática el objeto de estudio este instrumento consiste en un manera grafica de representación el cual fue aplicado a los niños seleccionados de manera no probabilística en la muestra, el diseño que se ha optado fue el descriptivo correlacional.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población está constituida por todos los participantes que están inmersos dentro de esta institución, este conjunto de componentes es lo que se desea indagar y conocer y tienen los mismos intereses, la población de la escuela es de 432 alumnos.

3.2.2 Muestra

La muestra es una parte representativa de la población que has sido escogida de manera intencional por parte de la investigadora considerando a los niños del IV ciclo de primaria y se hizo la selección con los niños del tercer grado de tres aulas con un total de 63 alumnos.

3.3 Técnicas de recolección de Datos

Para que el análisis sea confiable se ha requerido de una diversidad de técnicas para lograr recopilar la información pertinente lo cual ha sido útil para abordar las interrogantes que se plantearon en el instrumento a través de la observación y algunas entrevistas a los docentes.

3.4 Técnicas para el Procesamiento de Información

Para obtener los resultados se empleó el SPSS en su última versión (25.0).

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
La rayuela		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
San Miguel		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Juguemos en el bosque		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Los juegos populares		12	Bajo	12 -23
			Moderado	24 -35
			Alto	36 -48

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
El equilibrio		4	Bajo	4 -7

		Moderado	8 -11
		Alto	12 -16
La fuerza	4	Bajo	4 -7
		Moderado	8 -11
		Alto	12 -16
La velocidad	4	Bajo	4 -7
		Moderado	8 -11
		Alto	12 -16
Las habilidades motoras gruesas	12	Bajo	12 -23
		Moderado	24 -35
		Alto	36 -48

CONFIABILIDAD

La variable Juegos tradicionales

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,712	12

La variable Habilidades motoras gruesas

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,789	12

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Analisis descriptivo por variables y dimensiones

Tabla 3

Juegos tradicionales					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	16	25,4	25,4	25,4
	Bajo	4	6,3	6,3	31,7
	Moderado	43	68,3	68,3	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

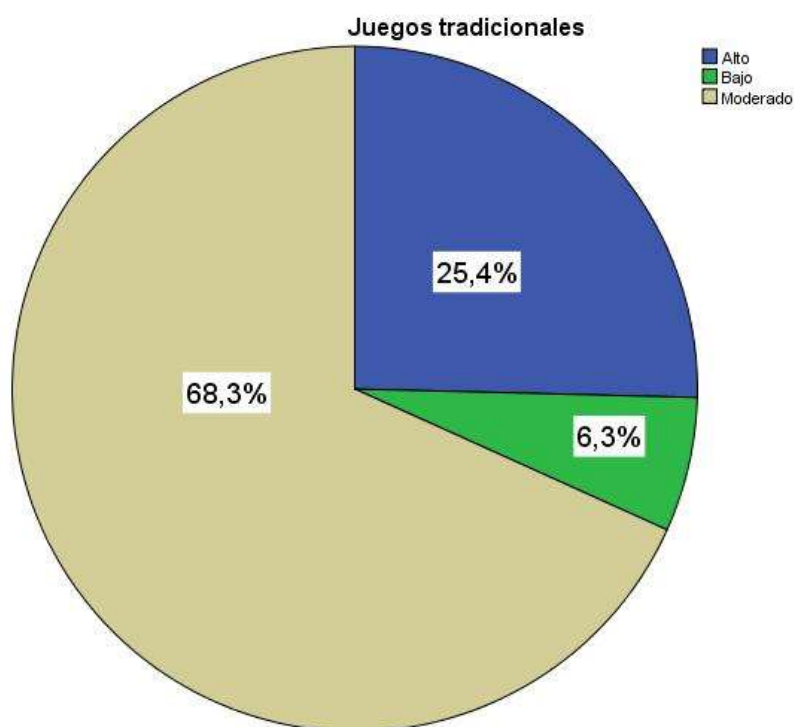


Figura 1

De la fig. 1, un 68,3% de los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable juegos tradicionales, un 25,4% adquirieron un nivel alto y un 6,3% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 4

La rayuela				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	17	27,0	27,0
	Bajo	5	7,9	34,9
	Moderado	41	65,1	100,0
	Total	63	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

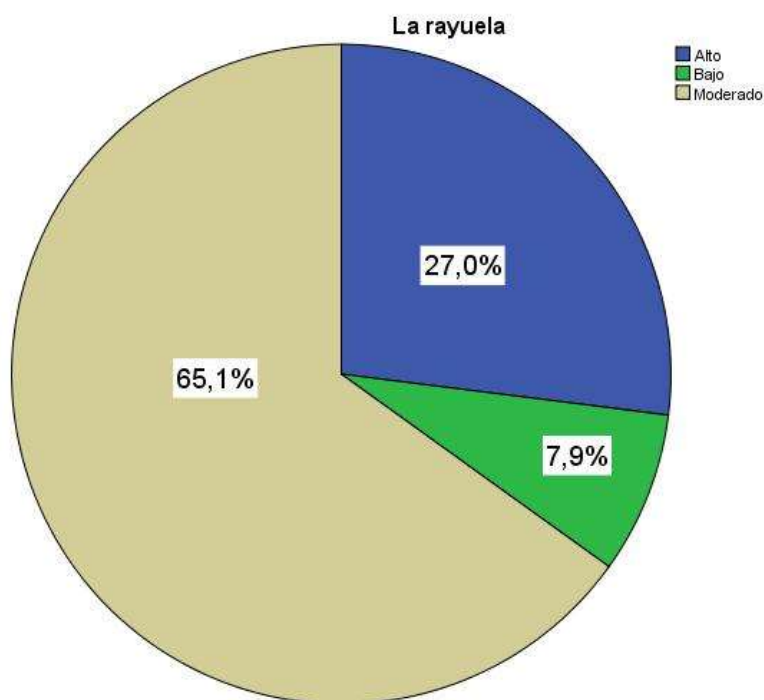


Figura 2

De la fig. 2, un 65,1% de los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán alcanzaron un nivel moderado en el juego tradicional “la rayuela”, un 27,0% adquirieron un nivel alto y un 7,9% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 5

San Miguel					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válidos	Alto	20	31,7	31,7	31,7
	Bajo	4	6,3	6,3	38,1
	Moderado	39	61,9	61,9	100,0
	Total	63	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

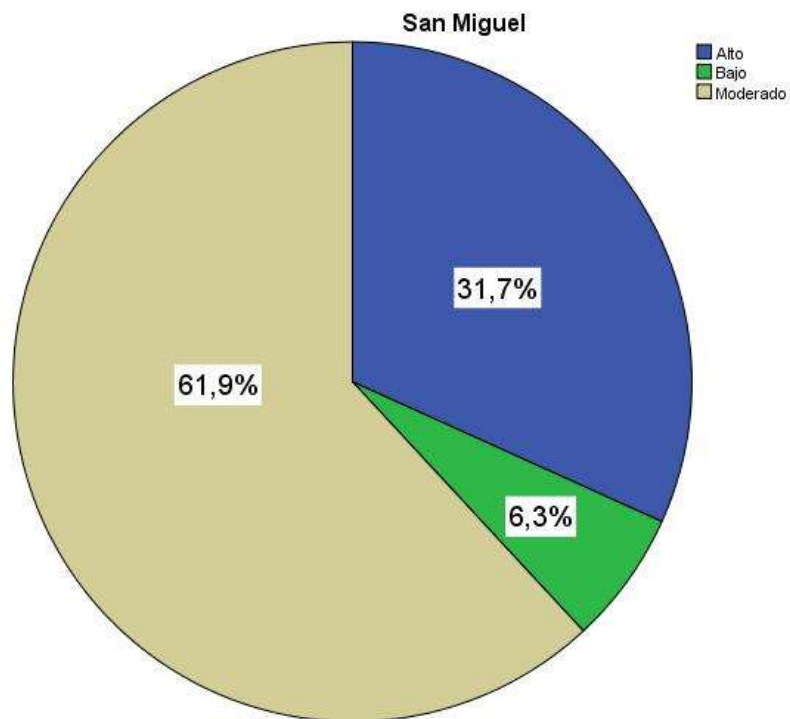


Figura 3

De la fig. 3, un 61,9% de los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán alcanzaron un nivel moderado en el juego tradicional “San Miguel”, un 31,7% adquirieron un nivel alto y un 6,3% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 6

Juguemos en el bosque				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	22	34,9	34,9
	Bajo	5	7,9	42,9
	Moderado	36	57,1	100,0
	Total	63	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

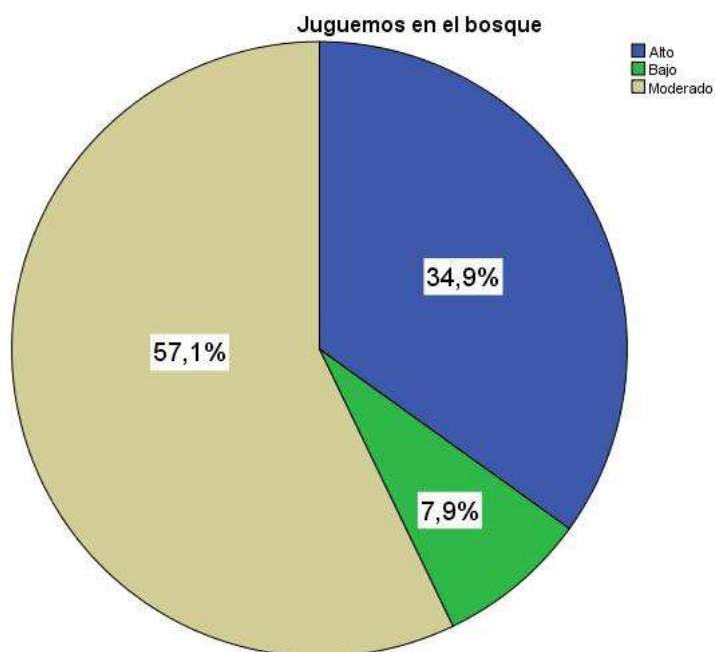


Figura 4

De la fig. 4, un 57,1% de los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán alcanzaron un nivel moderado en el juego tradicional “Juguemos en el Bosque”, un 34,9% adquirieron un nivel alto y un 7,9% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7

Las habilidades motoras gruesas				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	13	20,6	20,6
	Bajo	10	15,9	36,5
	Moderado	40	63,5	100,0
	Total	63	100,0	100,0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

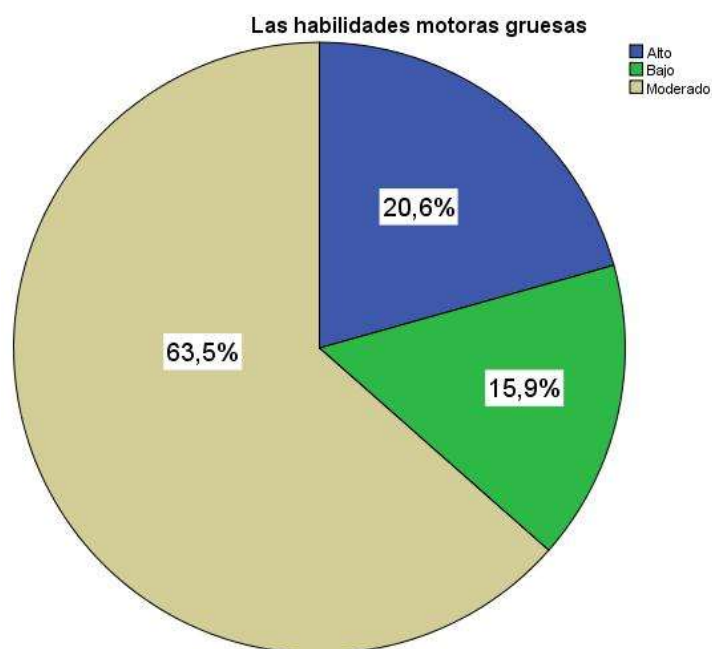


Figura 5

De la fig. 5, un 63,5% de los estudiantes del niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán alcanzaron un nivel moderado en la variable Habilidades motoras gruesas, un 20,6% adquirieron un nivel alto y un 15,9% obtuvieron un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán.

H₀: Los juegos tradicionales no se relacionan con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán.

Tabla 8

Los juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas

Correlaciones

		Juegos tradicionales	Las habilidades motoras gruesas
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,471**
	Las habilidades motoras gruesas	N	63
		Coefficiente de correlación	,471**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	63

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

La tabla 8 muestra una correlación de $r = 0,471$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán. La correlación es de intensidad moderada.

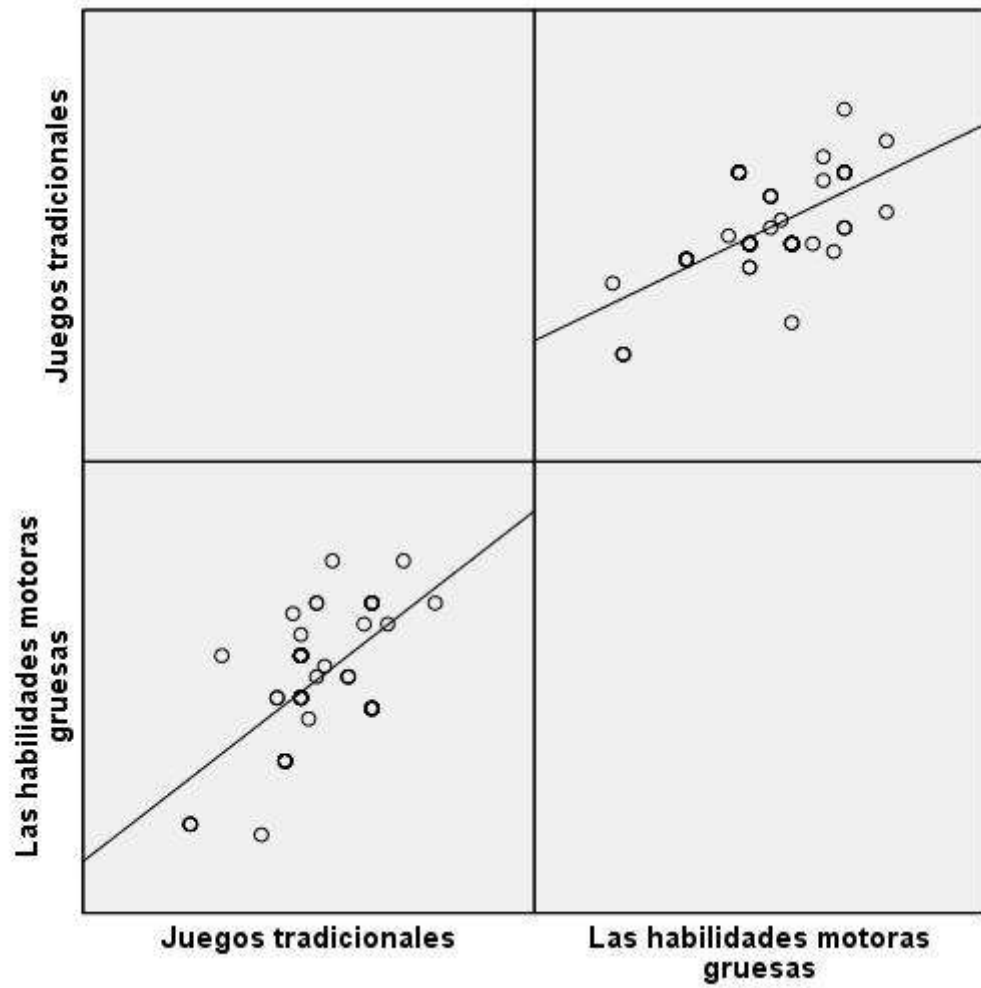


Figura 6. Los juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas.

Hipótesis específica 1

H1: El juego tradicional la rayuela se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán

H0: El juego tradicional la rayuela no se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán

Tabla 9

El juego tradicional la rayuela y las habilidades motoras gruesas

		Correlaciones	
		La rayuela	Las habilidades motoras gruesas
Rho de Spearman	La rayuela	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,519
	Las habilidades motoras gruesas	N	.
		Coeficiente de correlación	63
	Sig. (bilateral)	63	
	N	,000	
		63	1,000
		,000	.
		63	63

La tabla 9 muestra una correlación de $r = 0,519$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre el juego tradicional la rayuela y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán. La correlación es de intensidad moderada.

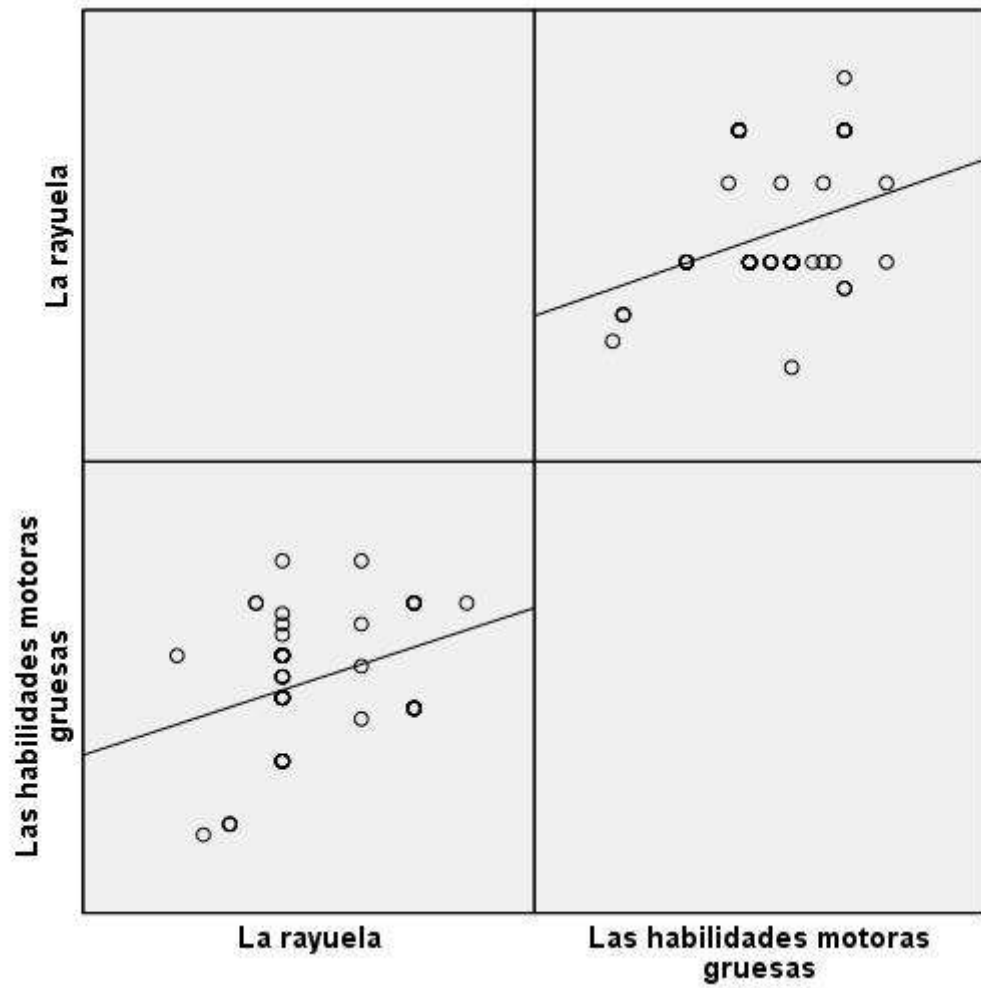


Figura 7. El juego tradicional la rayuela y las habilidades motoras gruesas.

Hipótesis específica 2

H2: El juego tradicional san miguel se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán.

H0: El juego tradicional san miguel no se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán.

Tabla 10

El juego tradicional San Miguel y las habilidades motoras gruesas

		Correlaciones		
		San Miguel	Las habilidades motoras gruesas	
Rho de Spearman	San Miguel	Coefficiente de correlación	1,000	,433**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N	63	63	
	Las habilidades motoras gruesas	Coefficiente de correlación	,433**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
	N	63	63	

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

La tabla 10 muestra una correlación de $r = 0,433$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre el juego tradicional San Miguel y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán. La correlación es de intensidad moderada.

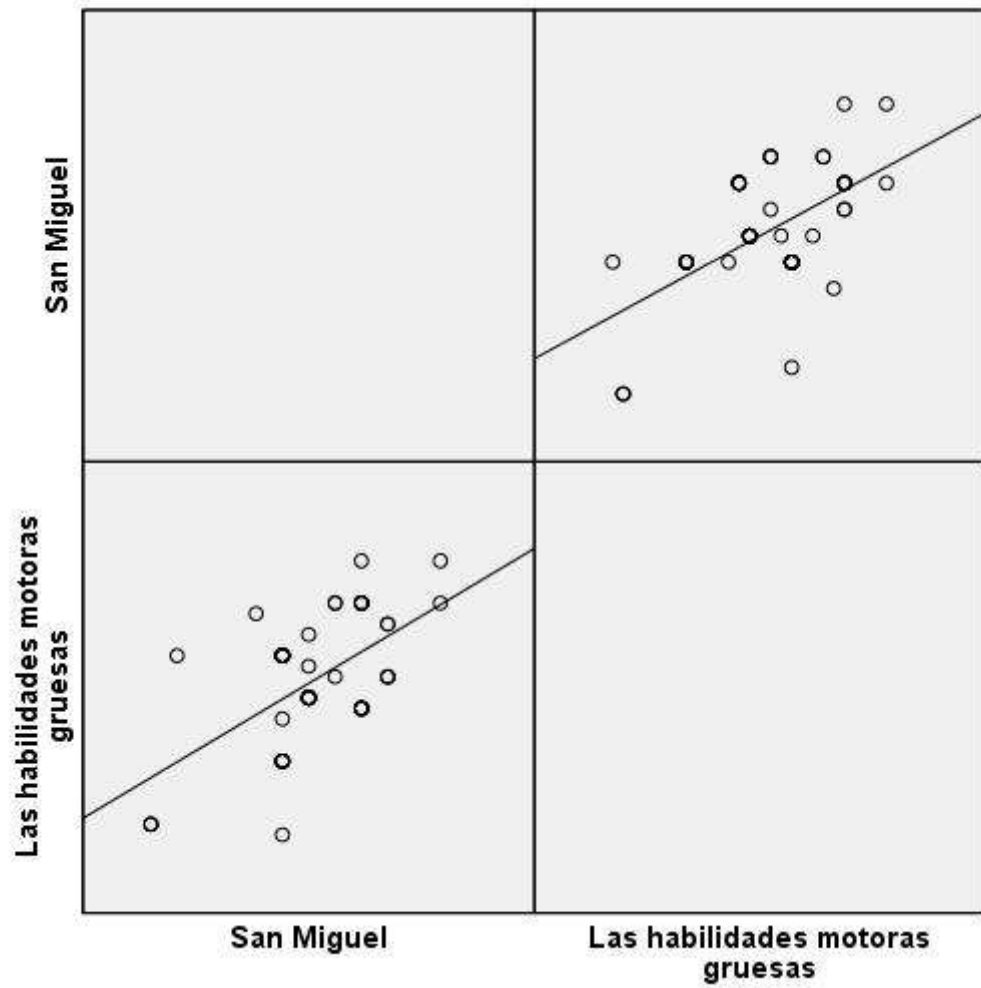


Figura 8. El juego tradicional San Miguel y las habilidades motoras gruesas

Hipótesis específica 3

H3: El juego tradicional juguemos en el bosque se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán

H0: El juego tradicional juguemos en el bosque no se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán.

Tabla 11

El juego tradicional Juguemos en el bosque y las habilidades motoras gruesas

Correlaciones

		Juguemos en el bosque	Las habilidades motoras gruesas
Rho de Spearman	Juguemos en el bosque	1,000	,617**
	Las habilidades motoras gruesas	,617**	1,000
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	63	63
	Coeficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	63	63

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

La tabla 11 muestra una correlación de $r= 0,617$, con un valor $Sig<0,05$, lo que admite la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe una relación significativa entre el juego tradicional Juguemos en el bosque y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán. La correlación es de intensidad buena.

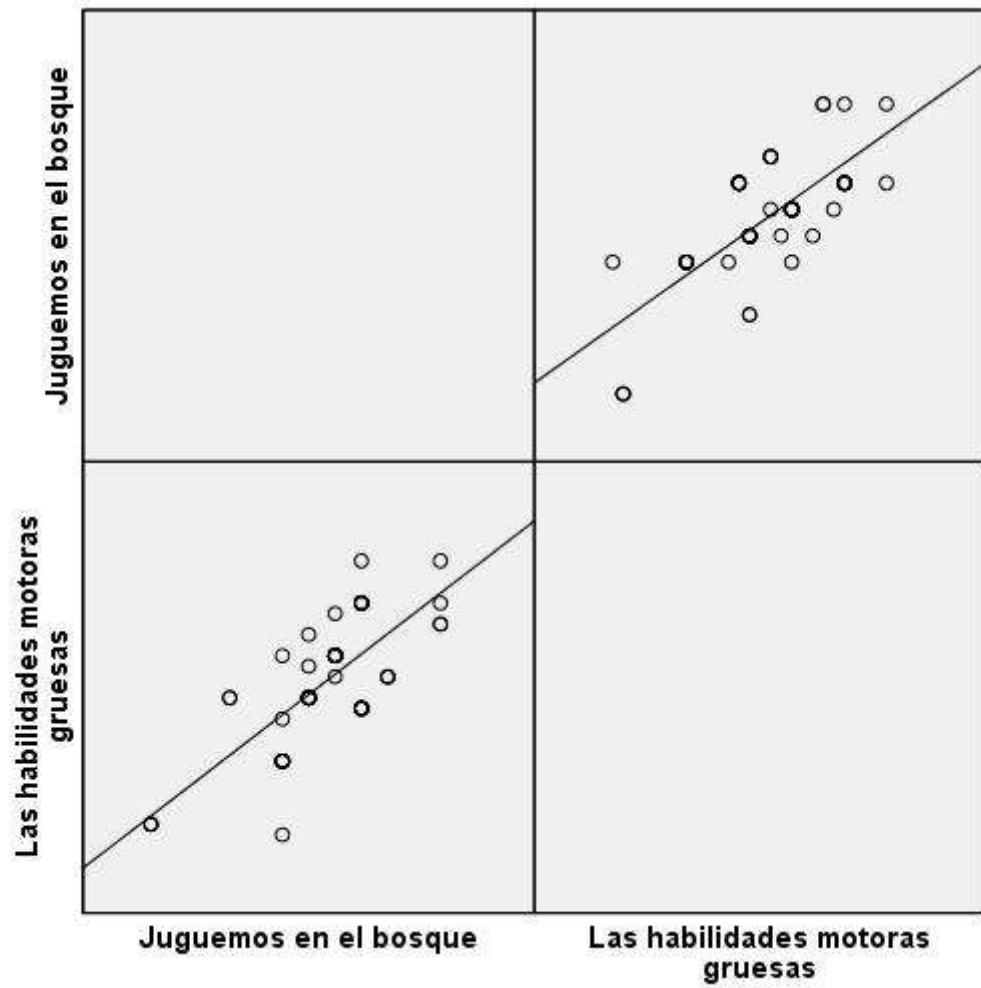


Figura 9. El juego tradicional Juguemos en el bosque y las habilidades motoras gruesas

CAPITULO V

DISCUSION

5.1 Discusión

López, E. (2018) Que la motricidad está considerado dentro del desarrollo educativo proporcionando a los niños y docentes prácticas significativas que favorezcan un crecimiento integral, se aplicó para la evaluación la escala de Nelson Ortiz para medir esta área, para ello se ha sugerido una serie de juegos tradicionales y se plasmaran en guías de trabajo, para **Torres, S. (2013)** Se estableció que hay diversos tipos de actividades lúdicas tradicionales que se han estado quedando rezagados en el tiempo y con esta investigación las estamos recuperando para el trabajo pedagógico, así mismo para **Rosada, S, (2017)** se observó que los párvulos demostraron mayor motivación y entusiasmo en las sesiones de educación física en tanto que los materiales con los que cuenta el colegio fueron de gran utilidad para las docentes y niños, pero con la aplicación ya de estos materiales con previas autorizaciones los niños demostraron un mejor desarrollo de sus habilidades motrices gruesas, en tanto **García, E. (2018)** se logró influenciar que los juegos tradicionales beneficiaron enormemente en su desarrollo motor de los niños, identificando el nivel de proceso de la motricidad en los niños diagnosticando a la vez las dificultades encontradas, en tanto en la comparación de las evaluaciones se evidencio que el grupo después de la aplicación de esta propuesta mejoro considerablemente en su desarrollo motor, el aporte de **Vegustti, J. López, M. (2013)** la aplicación de esta investigación a estas instituciones favoreció un intercambio social a través de los juegos incorporando también juegos tecnológicos, respecto a este tema sugerimos que se debe dar bajo la supervisión de un adulto, y finalmente **Chozo, J. (2018)** estos resultados nos indica que a través de las diversas actividades donde el niño trabaja su cuerpo a demostrado que el niño se vuelve más independiente y comienza a desarrollar su autonomía.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- 1. Primera:** Existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán. La correlación es de intensidad moderada.
- 2. Segunda:** Existe una relación significativa entre el juego tradicional la rayuela y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán. La correlación es de intensidad moderada.
- 3. Tercera:** Existe una relación significativa entre el juego tradicional San Miguel y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán. La correlación es de intensidad moderada.
- 4. Cuarta:** Existe una relación significativa entre el juego tradicional Juguemos en el bosque y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán. La correlación es de intensidad buena.

6.2 Recomendaciones

Se sugiere que los docentes de Educación Física implementen su repertorio de actividades en base a los juegos tradicionales en los primeros ciclos educativos con la intención de mejorar la motricidad gruesa en los niños, esta selección de juegos deben ser motivadores y de interés de los estudiantes.

La rayuela es un juego ancestral que se debe incluir dentro de las actividades curriculares por las características de este juego que viabilizan el logro de las áreas integrales, en la parte motora fortalece las habilidades motrices, asimismo desarrolla el área cognitiva y propicia espacios de socialización en los niños.

Según los resultados de los juegos propuestos han sido positivos, por tal razón sugerimos la aplicación dentro de las actividades de trabajo.

CAPÍTULO V:

FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Fuentes Bibliográficas:

ARDILA, A. (2000). Psicofisiológica de los Procesos Complejos. México: Trillas.

BARRIGA, F., HERNÁNDEZ, G. (2003) Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo.

CARDONA, M. (1991). Algunos juegos de los niños de Venezuela. Caracas: Monte Ávila Editores.

CAVIM (2000). El Deporte. Historia, reglamentos. Juegos Nacionales y Recreación Tomo II. Caracas

DEVIS y PEIRÓ (1998). Los Juegos y el Niño. Buenos Aires: Americana.

DÍAZ, G. (2000). Elementos para una Educación en Valores. Uruguay: Ediciones de la Organización de Estados Iberoamericanos.

DOMÍNGUEZ, L. (1996). Juegos Infantiles. Caracas: Co-Bo.

DUPEY, ANA MARÍA (2001). Secretos de los Juegos Escolares. Buenos Aires: Paidós.

Durivage, J. (2009). Educación y Psicomotricidad. México: Trillas.

Díaz Manosalva, E. (2017). Juegos tradicionales para erradicar la agresividad en estudiantes de 5° grado de la I.E. N°. 80734-Chuquiten. CHUQUITEN.

Egoavil Cuadrado, N. (2015). El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los. Lima.

Farfán. (2012). Juego, coopero y aprendo. Lima.

FERNÁNDEZ, F. (2004). Las Tareas de la Profesión de Enseñar. Madrid: Siglo XXI

GERICO, R. (2000). Juegos y deportes populares, Autóctonos y Tradicionales. En temario de oposiciones de profesorado de E.G. B, Zaragoza, España: Ed. SEPID. 121

Gallardo Arismendi, O., & Pregnan de Gallardo, C. (1999). La Educación física y la expresión corporal en el jardín infantil. Santiago de Chile: Andrés Bello.

- HOLLER, René (2001). El Juego y la Socialización. Alemania: Kreissel.
- LACASA, P. (2004). Modelos Pedagógicos Contemporáneos. Madrid: Visor.
México: McGraw-Hill. — BAUZER, E. (1997). Juegos Educativos. Buenos Aires: Ruy Díaz.
- MAESTRO, F. (2000). Los Juegos Tradicionales en la Educación Primaria en Jornadas sobre los Juegos Tradicionales en Educación. Aragón, España
- MONTERO, M. (2001), Ideología, Alienación e Identidad Nacional. Caracas: Ediciones de la Universidad Central de Venezuela.
- MORA Y ROJAS. (2006). El Juego como Estrategia de Enseñanza en el diseño de un Proyecto Pedagógico de Aula.
- Muñoz, C. N. (2011). El esquema corporal en educación física. PaidereX
- Postein, A. M. (2016). Cuerpo, juego y movimiento en el Nivel Inicial. Propuesta de Educación Física y Expresión Corporal. Homosapiens.
- Pérez Chochos, C. (2015). Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del cantón Ambato. Ecuador.
- SANTOS, C. Y CORREA, S. (2000). Cuando de jugar se trata. Juegos Infantiles. La Habana: Editorial Científico-Técnica.
- VALLEJO (2005). Los Juegos Tradicionales de Ciudad Bolívar (Libro Complementario).

Fuentes Hemerográficas:

López Velasco, Erika Fernanda “*Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*” Universidad Técnica de Ambato. Ecuador mayo, 2018

Torres Chancusi Segundo Gabino “*Los Juegos Tradicionales y su incidencia en las Habilidades y Destrezas de los Estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la Ciudad de Latacunga, Provincia de Cotopaxi*” Universidad técnica de Ambato. Ambato-Ecuador 2013

Silvia Lissette Rosada Hernández "*Desarrollo de Habilidades de Motricidad gruesa a través de la Clase de Educación Física, para niños de Preprimaria.*" Sede Regional de la Antigua la Antigua Guatemala, abril de 2017 Silvia Lissette Rosada Hernández carnet 20578-15 tesis de grado. Universidad Rafael Landívar. la antigua Guatemala, abril de 2017 Sede Regional de la Antigua

García Cortegana, Elena Lileth “*Juegos Tradicionales y Motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*” Universidad San Pedro. Celendín – Perú 2018

Jenny Shirley Vegusti Chama y María Elvira López Roque “*Influencia Socio-Cultural de los Juegos Tradicionales en los niños de 9 a 12 años en los Colegios del Distrito de Chiguata, Provincia de Arequipa en el año 2013*”. Universidad Nacional de San Agustín. Arequipa– Perú 2015

Juana Rosa Chozo Calvay “*Habilidades Motoras Gruesas y el Desarrollo de la Autonomía en los niños de tres años*” Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo- Perú 2018.

Fuentes Electrónicas

Ajuriaguerra, J. d. (29 de abril de 2013). Psicomotricidad en los niños. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>

Camerino, Castañer y. (2017). Equilibrio y Recepciones. Obtenido de <http://equilibrioyrecepciones.blogspot.com/2013/05/el-equilibrio-segun-algunosautores.html>

Eneso. (13 de octubre de 2016). Desarrollar la motricidad gruesa. Recuperado de <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

Herrera, A. M. (27 de abril de 2013). Psicomotricidad en los niños. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.html>

Librán, R. G. (12 de Febrero de 2006). Diccionario de términos de Expresión Corporal. Obtenido de <http://expcorporal.blogspot.com/2006/02/03-ritmo.html>

Piaget, J. (29 de abril de 2013). Psicomotricidad en los niños. Obtenido de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>

Tibisay Pozo, Moraiba. (02 de 06 de 1994 Juegos infantiles tradicionales populares de Venezuela: primera aproximación a un inventario. Recuperado el 26 de 12 de 2014, de: <http://search.proquest.com/docview/748557509?accountid=36765>

ANEXOS

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Los Juegos Tradicionales

Juego La Rayuela

1- ¿Salta con un pie manteniendo su equilibrio?

SI NO

2- ¿Reconoce los números?

SI NO

3- ¿Respeto las reglas de juego?

SI NO

4- ¿Se socializa fácilmente con sus compañeros?

SI NO

Juego San Miguel

1- ¿Demuestran empatía ante las situaciones de juego?

SI NO

2- ¿Demuestra autonomía ante la toma de decisiones?

SI NO

3- ¿Resuelve los problemas con mayor facilidad?

SI NO

4- ¿Se esmera por lograr el objetivo de su equipo?

SI NO

Juego Jugemos en el Bosque

1- ¿Demuestran empatía ante las situaciones de juego?

SI NO

2- ¿Demuestra autonomía ante la toma de decisiones?

SI NO

3- ¿Resuelve los problemas con mayor facilidad?

SI NO

4- ¿Se esmera por lograr el objetivo de su equipo?

SI NO

Guía de observación dirigida a los niños

Variable Las Habilidades Motoras Gruesas

El Equilibrio

1- ¿Brinca con un pie sin perder el equilibrio en el juego de la rayuela?

SI NO

2- ¿Siguen un circuito en zig zag saltando en un solo pie?

SI NO

3- ¿Caminan sobre un riel llevando un objeto en la cabeza?

SI NO

4- ¿En el juego del inmóvil se mantiene estáticos por 5 segundos?

SI NO

La Velocidad

1- ¿Demuestra agilidad y velocidad en los juegos de carrera?

SI

NO

2- ¿Demuestra velocidad en los juegos de los sacos?

SI

NO

3- ¿Demuestra velocidad en la carrera de los cubos?

SI

NO

La Fuerza

1- ¿Demuestra fuerza corporal a través de los juegos?

SI

NO

2- ¿Demuestra fuerza en los músculos en el juego pelea de gallos?

SI

NO

3- ¿Demuestra flexibilidad en sus extremidades inferiores al momento del juego?

SI

NO

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN LOS NIÑOS DEL IV CICLO DE LA ESCUELA 20351 JESUS ELIAS IPINZE JORDAN – SAYAN “</p>	<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego tradicional la rayuela en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán?</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego tradicional san miguel en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán?</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego tradicional juguemos en el bosque en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación del juego tradicional la rayuela en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán</p> <p>Determinar la relación del juego tradicional san miguel en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán</p> <p>Determinar la relación del juego tradicional juguemos en el bosque en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los juegos tradicionales se relacionan con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS</p> <p>El juego tradicional la rayuela se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán</p> <p>El juego tradicional san miguel se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán</p> <p>El juego tradicional juguemos en el bosque se relaciona con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán –Sayán</p>	<p>Los Juegos Tradicionales</p> <p>-La Rayuela</p> <p>-San Miguel</p> <p>-Juguemos en el bosque</p> <p>Las Habilidades Motoras Gruesas</p> <p>-El Equilibrio</p> <p>-La Fuerza</p> <p>- La Velocidad</p>	<p>INVESTIGACIÓN</p> <p>Descriptiva Correlacional</p> <p>DISEÑO</p> <p>No experimental</p>	<p>MÉTODO</p> <p>Científico</p> <p>TÉCNICAS</p> <p>Aplicación de Fichaje durante el estudio, análisis bibliográficos y documental</p> <p>Ficha de Observacion</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población: 432</p> <p>MUESTRA</p> <p>63 estudiantes del tercer grado</p>

--	--	--	--	--	--	--	--

