



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**El juego popular para fortalecer las capacidades motrices en los niños de la Institución
Educativa Niño Divino - Santa María**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autora

Atenas Karla Julca Saenz

Asesora

Dra. Julia Marina Bravo Montoya

Huacho – Perú

2025



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte Especialidad: Educación Inicial y Arte

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Julca Saenz, Atenas Karla	45869827	18/01/2024
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Bravo Montoya, Julia Marina	15724272	0000-0002-2286-1827
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CODIGO ORCID
Cabillas Oropeza, Vilma Rosario	15615596	0000-0001-7119-8227
Gavedia García De Hajar, Gladys Margot	15855951	0000-0003-2514-4572
Ocrospoma Valdivia De Soto, Katerine Pamela	15737010	0000-0002-2680-2218

“EL JUEGO POPULAR PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIÑO DIVINO - SANTA MARÍA”

INFORME DE ORIGINALIDAD

19% INDICE DE SIMILITUD	19% FUENTES DE INTERNET	5% PUBLICACIONES	8% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	www.clubensayos.com Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
4	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
5	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	dspaceudual.org Fuente de Internet	1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%

DEDICATORIA

Gracias a Dios porque ha sido mi pilar y conseguir este título hoy es uno de mis sueños más preciados. Gracias a mi Padre, el me dio el apoyo y la motivación para seguir adelante, fue el sol que me inspiró para levantarme con mayor entusiasmo y culminar esta etapa. Gracias a mi hijo que es mi motor para seguir cumpliendo metas.

Atenas Karla Julca Saenz

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios por esta oportunidad de vida y la fuerza que a veces me falta para el crecimiento personal y profesional. Gracias a mis padres por su apoyo incondicional, su trabajo y su ejemplo de humanidad, me hacen creer que todavía hay padres que predicán con valores. También agradezco de manera sincera y fraterna a las autoridades, docentes y niños de la institución Educativa “Divino niño” en el Distrito de Santa María , quienes me brindaron un tiempo valioso durante el proceso de enseñanza y me apoyaron en la culminación de mis estudios.

A mi asesora de tesis, la Dra. Julia Marina Bravo Montoña siempre me ha brindado tiempo de calidad, paciencia y aprendizaje continuo, además de ser un ejemplo a seguir de trabajo, amor y dedicación.

Atenas Karla Julca Saenz

ÍNDICE

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

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática.....	14
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general.....	15
1.2.2. Problemas específicos.....	15
1.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.3.1. Objetivo general.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la investigación.....	16
1.5. Delimitaciones del estudio.....	16
1.6. Viabilidad del estudio.....	17

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1	Antecedentes de la investigación.....	20
2.1.1.	Investigaciones internacionales.....	20
2.1.2.	Investigaciones nacionales.....	21
2.2	Bases teóricas.....	23
2.3	Bases Filosóficas.....	34
2.4	Definición de términos básicos.....	35
2.5	Hipótesis de la investigación.....	37
2.5.1	Hipótesis general.....	37
2.5.2	Hipótesis específicas.....	37
2.6	Operacionalización de las variables.....	37

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	Diseño metodológico.....	40
3.2	Población y muestra.....	40
3.2.1	Población.....	40
3.2.2	Muestra.....	40
3.3	Técnica de recolección de datos.....	40
3.4	Técnicas para el Proceso de la Información.....	40

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1	Análisis de los Resultados.....	45
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	50

CAPÍTULO V:

Discusión

5.1	Discusión de los Resultados.....	55
-----	----------------------------------	----

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	56
6.2	Recomendaciones.....	57

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas.....	58
5.2.	Fuentes hemerográficas.....	59
5.3.	Fuentes electrónicas.....	60

ANEXOS

	Anexos.....	62
3.4	Matriz de consistencia.....	64

RESUMEN

Los juegos populares a través del tiempo se han transmitido formando parte importante de la cultura de todas las comunidades que reflejan las vivencias de nuestros ancestros, es necesario recuperar nuestra identidad y costumbres, en tal sentido es labor de los docentes insertarlos en la educación logrando beneficios incalculables en las áreas curriculares y fortalecer la parte motriz de los niños.

El estudio realizado, es de tipo descriptiva puesto que su objetivo principal es mostrar una realidad, en el este caso los juegos populares y su relación con las capacidades motrices en niños del nivel inicial, sin intentar influenciar o cambiar alguna de las variables, además es de tipo correlacional puesto que se muestra la relación existente entre ambas variables.

Población: La población estuvo constituida por los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María, que sumaron un total de: 90 niños.

Muestra: La muestra es un subconjunto de la población, la cual es considerada como representativa, en la presente investigación está conformada por un total de: 90 niños.

Técnica de recolección de datos

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación fueron las fichas de observación, que se mostraran en la parte de los anexos.

Palabras Claves: Juegos, motricidad, aprendizaje.

ABSTRAC

Popular games over time have been transmitted as an important part of the culture of all communities that reflect the experiences of our ancestors. It is necessary to recover our identity and customs. In this sense, it is the job of teachers to insert them into education, achieving benefits. incalculable in the curricular areas and strengthen the motor skills of children.

The study carried out is descriptive since its main objective is to show a reality, in this case popular games and their relationship with motor skills in children at the initial level, without trying to influence or change any of the variables, it is also correlational type since the existing relationship between both variables is shown.

Population: The population was made up of children from the Niño Divino Educational Institution - Santa María, who totaled: 90 children.

Sample: The sample is a subset of the population, which is considered representative, in this research it is made up of a total of: 90 children.

Data collection technique

The instrument used to obtain the necessary information for our research work was the observation sheets, which were shown in the annexes.

Keywords: Games, motor skills, learning

INTRODUCCIÓN

Investigaciones basadas en instituciones educativas de educación inicial del viejo mundo han demostrado que los juegos de diferentes tipos son una pieza clave que se le puede plantear al maestro para desarrollar y ejercitar la motricidad en los estudiantes.

En nuestro país, la currícula escolar recomienda el uso del juego libre para desarrollar movimientos finos y gruesos dentro del aula de clases, en el patio de recreo o cualquier espacio en el cual se pueda jugar, esto señala, que en el nivel inicial es muy importante pensar en el juego como una gran estrategia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que además, el juego ayuda en el desarrollo de la personalidad del niño.

Por lo expuesto, el ministerio de educación del Perú, resalta la importancia del juego en sectores como parte importante del aprendizaje del estudiante, cabe mencionar además que el juego es muy influyente en el desarrollo de las habilidades motrices de la persona sobre todo durante su niñez y etapa preescolar.

Por su parte, la motricidad es un aspecto muy relevante en los primeros años de vida, lamentablemente en muchas instituciones educativas no se le brinda la importancia necesaria, la psicomotricidad permite al niño mejorar en su aprendizaje, a su vez fortalece su personalidad, contribuye a la autonomía y le permite aprender de una manera equilibrada y feliz, en la actualidad, existen altos índices de sedentarismo en la niñez, juventud y adultez, además del tiempo de duración de las clases de educación física en las instituciones educativas es muy corto como para incitar un estilo de vida sano y activo, por lo que al llegar a la adultez, el

sedentarismo, puede causar serias enfermedades en el corazón, por lo que el presente estudio busca mostrar la importancia del juego para el buen desarrollo de la motricidad en los niños.

CAPITULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática.

Hoy en día, luego de pasar recientemente por una pandemia por el Covid-19, el cual nos tuvo por meses en aislamiento total obligatorio, sin poder salir, y posterior a ello, un aislamiento preventivo, en el cual los niños salían por apenas media hora al parque y tres veces por semana a realizar algún tipo de actividad física, situación que hasta la actualidad se viene estudiando debido al impacto que tuvo en la salud física y emocional de los niños, debido a que existió poca actividad física, poco contacto con la naturaleza y las pocas relaciones sociales existentes.

Por lo tanto, se evidencia que existe una evolución y ejercicio de movimientos, capacidades y destrezas a ritmo más lento, dando como resultado una sociedad en la que se plantean problemas de salud debidos al excesivo sedentarismo de nuestros niños y jóvenes, admitiendo entonces la necesidad de respetar el movimiento durante la infancia y desde los primeros años de vida, se inicie a consolidación de hábitos de educación física.

La infancia y niñez son etapas importantes para el desarrollo motor de la vida, ya que durante esta etapa se afianzan las funciones motoras, en tal sentido, la educación física toma un mayor protagonismo en la formación de la persona, por lo que durante el nivel inicial deberán ejercitarse las capacidades físicas, las habilidades psicomotoras, los patrones de movimiento, etc., pero considerando que esto debe ser trabajado por un especialista con conocimientos claros y sólidos.

Mencionado esto, es claro que el encargado será un docente de educación física con los conceptos claros sobre los tiempos de desarrollo del niño para aplicar las estrategias más adecuadas que faciliten el aprendizaje del niño, para este caso su desarrollo motor.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Problema general.

¿Cómo el juego popular fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María?

2.2.2. Problemas específicos.

¿Cómo el juego popular “Juego de canicas”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María?

¿Cómo el juego popular “Juego de avioncito”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María?

¿Cómo el juego popular “Juego de corta árboles”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1 Objetivo general.

Determinar cómo el juego popular fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María

1.3.2 Objetivos específicos.

Determinar cómo el juego popular “Juego de canicas”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María

Determinar cómo el juego popular “Juego de avioncito”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María

Determinar cómo el juego popular “Juego de corta árboles”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María

1.4. Justificación de la investigación.

Justificación teórica.

El desarrollo de la motricidad en los niños, representa una pieza fundamental en su crecimiento y desarrollo integral ya que le genera habilidades que durarán para toda la vida, conforme el niño va creciendo, se van adquiriendo determinadas habilidades motrices, por lo tanto, si colocamos un foco desde una edad temprana en este aspecto, los niños crecerán con habilidades motrices que le ayuden a desenvolverse de una mejor forma en los diferentes ámbitos sociales, culturales, pedagógicos, entre otros.

Por otro lado, se describe una estrategia pedagógica dirigida al uso de juegos populares, que significan una importante herramienta para incitar el aprendizaje en los niños, potenciando su ejercicio motor y permitiendo la continua práctica de valores, identidad cultural, puesto que su transmisión es de generación en generación, dando resultados positivos en la educación de los niños.

Justificación práctica.

El presente estudio busca hacer frente a la carencia de motricidad en los niños, brindando una estrategia de enseñanza basada en el juego, utilizándolo como un vehículo que estimula más allá del desarrollo de un simple ejercicio, de manera que pueda desarrollar capacidades sin que los niños se percaten, gracias a los beneficios que el juego significa frente al convencional ejercicio.

Debido a que el desarrollo de juegos populares es propia de generaciones pasadas, como son la padres y abuelos, la reconstrucción de reglas, normas y hasta de materiales de apoyo debe ser motivo de trabajo en equipo, que integre generaciones, que fomente la comunicación entre los integrantes de la familia que en la actualidad por diversas razones se está perdiendo.

La recuperación de las tradiciones que significan los juegos de nuestros antepasados de manera que se preserve la cultura y se resista al impacto negativo de la globalización, por otra parte, lo fácil de las reglas de los juegos tradicionales, su bajo costo en materiales, y breve duración los hacen ideales para su implementación en las escuelas por lo que se recomienda su mayor difusión y práctica.

Justificación metodológica.

El diseño utilizado para el presente estudio es el descriptivo, no experimental, el cual es considerado como el más indicado para mostrar los beneficios que significan el uso de los juegos populares en los niños del nivel inicial, durante su proceso de enseñanza y aprendizaje a base de juegos tradicionales, para la recaudación de información se utilizaron fichas de observación.

Delimitación espacial

El estudio se desarrolló con los niños de la institución educativa niño divino, ubicado en el distrito de Santa María, provincia de Huaura.

Delimitación temporal

Se obtuvo los datos del periodo laboral del año 2023.

Viabilidad del estudio.

Informativa.

La investigación tuvo como sustento a fuentes de información confiable, lo que incluye antecedentes nacionales e internacionales que respaldan la gran importancia de su aplicación.

Económica.

La investigación fue cubierta en su totalidad por la autora.

Administrativa.

La investigación se pudo desarrollar gracias al apoyo del personal que labora en la institución inicial N° 20799 Daniel Alcides Carrión y de sus estudiantes.

Técnica.

El estudio pudo reunir los datos gracias a la aplicación de fichas de observación, mismo que nos permitieron obtener la información que posteriormente fue analizada estadísticamente para llegar a las conclusiones expuestas al final de la tesis.

CAPITULO II:
MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la Investigación.

2.1.1. Internacionales.

Bello & Taborda (2021), desarrollaron su investigación denominada: *“Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 6 y 7 años del grado primero I.T.I Francisco José de Caldas”*, planteándose como principal objetivo: *“Determinar la incidencia de la aplicación de los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 5 y 6 años del grado primero en el IED Francisco José de Caldas”*, su tesis fue de tipo mixto, puesto que se desea observar y además demostrar la influencia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los niños, el enfoque fue también mixto a que es cualitativa y cuantitativa, la muestra estuvo conformada por un total de 36 niños de entre seis y siete años de edad, a quien se les aplicó como instrumento a la ficha de observación, finalmente plantearon las siguientes conclusiones: luego de hechas las intervenciones indicadas en el proyecto, se evidenciaron resultados satisfactorios, comprobándose que los juegos tradicionales tienen una gran incidencia en el desarrollo motor de los niños, los juegos tradicionales son una importante herramienta para las clases de educación física, puesto que existe una gran aceptación y despiertan una gran motivación en los estudiantes.

Alarcón (2019), desarrolló su trabajo de investigación titulado: *“El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años”*, teniendo como objetivo principal: *“determinar la influencia del juego en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 3 años”*, el estudio fue de tipo no experimental, descriptivo, así como transversal y correlacional, debido a que permitió elaborar las observaciones y análisis de los datos obtenidos, permitiendo determinar el grado de influencia de las dos variables en estudio, la población estuvo conformada por un total de 50 niños de tres años de edad, pero se sumaron además cuatro maestros, quienes fueron los encargados brindar sus apreciaciones en cuanto al juego y la

motricidad de sus estudiantes, finalmente el autor pudo plantearse las siguientes conclusiones: el juego influye significativamente en el ejercicio y desarrollo de la motricidad en los niños de tres años de edad, considerando las dimensiones ejercicio motor, aprendizaje, coordinación motora y proceso de aprendizaje.

López (2018), realizó su trabajo de investigación titulado: *“Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”*, teniendo como principal objetivo: *“Determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”*, la investigación fue de tipo descriptiva, correlacional, no experimental, para la muestra tomó en cuenta a un total de 20 niños de entre tres y cuatro años de edad, pertenecientes al nivel inicial, por último el autor planteó las siguientes conclusiones: la motricidad al formar parte del proceso de enseñanza, deberá brindar a los niños y a la maestra, experiencias significativas que faciliten el desarrollo integral del niño, por lo cual, todas las actividades del desarrollo motriz deberán ser planificadas, pensadas, estructuradas y organizadas de la misma manera que las demás actividades académicas, al momentos de hacer el diagnóstico de la motricidad gruesa en los niños de tres a cuatro años de edad de la institución en mención, se observó que existía un leve retraso según el desarrollo motor de los demás niños de su edad.

2.1.2. Nacionales.

Córdova (2018), desarrolló su trabajo de investigación al que denominó: *“Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018”*, teniendo como objetivo general: *“Determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel”*, su muestra estuvo conformada por un total de diez estudiantes pertenecientes al primer grado de primaria, a quienes se les aplicó un test previos y uno posterior, se empleó el método hipotético y

deductivo para el desarrollo de la tesis, el enfoque fue el cualitativo y el diseño fue el experimental, y el tipo fue pre – experimental, finalmente el autor llegó a las siguientes conclusiones: el programa de juegos tradicionales estuvo compuesto por trece sesiones de aprendizaje, las cuales fueron evaluadas constantemente, se utilizaron juegos que resaltaban la práctica de la coordinación estática, la cual potencia en promedio la edad motora influyendo directamente en el desarrollo motor de los niños, por su parte el uso de juego que resaltan la práctica de coordinación dinámica de las manos no significó un aumento en la coordinación motora directa en el desarrollo motriz de los niños del primer grado.

Choce & Conde (2018), desarrollaron su tesis llamada: *“Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Ooyolo, Paucar de Sara Sara”*, teniendo como objetivo principal: *“caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial”*, el método que los autores utilizaron fue la recopilación bibliográfica y se basaron en la técnica educativa *“Aprendo jugando”*, su investigación siguió la técnica lógica, sintética y deductiva, la información de referencia se obtuvo mediante fichas textuales, resúmenes de información bibliográfica y de medios electrónicos como es el internet, finalmente los autores se plantearon las siguientes conclusiones: el juego popular es de importancia pedagógica puesto que facilita el ejercicio de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial, como evidencia de su aplicación dentro del salón de clases, se observó que la mitad no niño no han alcanzado desarrollar su motricidad fina, mientras que la otra mitad alcanzaron su desarrollo motor grueso, los juegos populares facilitan del desarrollo de habilidades motrices sino también permiten que los niños comprendan, desarrollen habilidades, destrezas y actitudes ya que es una actividad interminable en el estudiante sobre todo durante su niñez.

García (2018), Realizó su trabajo de investigación titulado “*Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*” su objetivo principal fue “*Determinar los efectos de la propuesta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de tres años de educación Inicial de la Institución Educativa de aplicación IESPP. “Aristides Merino Merino” de la provincia de Celendín*”, la muestra estuvo conformada por un total de 22 estudiantes de tres años de edad, la tesis fue de tipo aplicativo y experimental, el diseño es el pre experimental y la metodología fue la inductiva, deductiva, puesto que se utilizaron un pre y un post test, la recolección de datos fue la ficha de observación, instrumento que permitió al autor llegar a las siguientes conclusiones: los maestros tienen la responsabilidad de elegir los mejores juegos tradicionales para potenciar el desarrollo motriz de los estudiantes, y a que éstos deben motivarlos e invitarlos al movimiento, se recomienda que los padres de familia participen también de esos juegos en casa para ejercitar aún más las destrezas y habilidades de sus hijos.

2.2. Bases teóricas

El juego

El juego es una acción humana, realizada siguiendo reglas establecidas por los mismos participantes, acompañada por sentimientos de alegría, euforia, nervios, miedo y tensión, por lo que el juego, es un ejercicio recreativo sometido a una serie de reglas y en la cual se puede ganar o perder, según las habilidades y capacidades del jugador. (Leyva, 2018)

El juego es una manera de expresión del niño desde temprana edad, permite que aprenda a autorregular su conducta y a usar su libertad, es necesario identificar al juego como una herramienta mediante la cual, el maestro se vale para intervenir dentro del salón de clases, pero para el niño, es significado de disfrute, gozo y placer. (Trigueros, 2015).

El juego es una manifestación del niño, significa una forma natural de aprender, de escenificar su mundo y de relacionarse con su entorno, el niño gracias al juego expresa sus anhelos, deseos, emociones, sentimientos, etc., por ello el juego es la actividad más relevante en la infancia, el juego significa para un niño, lo que el trabajo significa para una persona adulta. (Saco, Romero, & Fernández, 2014)

El juego es una acción libre, la cual es ejecutada lejos de la vida corriente y puede absorber completamente al jugador, sin la existencia un interés material, la cual se realiza en un determinado tiempo y espacio, con reglas, por lo tanto, el juego es una actividad recreativa, realizada por seres humanos para disfrutar y divertirse pero también la actualidad son utilizados para enseñar dentro de las instituciones educativas, sobre todo en el nivel inicial. (Leyva, 2018)

Características de los juegos

- Jugar es placentero y divertido
- Se juega sin tener una determina meta o finalidad extrínseca, puesto que la motivación es intrínseca y no se encuentran al servicio de otros objetivos, es más el juego, significa un disfrute de caminos que un esfuerzo dirigido a un determinado fin.
- El juego es una actividad espontánea y voluntaria, no se realiza de manera obligada.
- El juego necesita de la participación constante y activa por parte de cada uno de los jugadores.
- El juego no tiene conexiones sistemáticas.
- El juego ayuda a fortalecer en el niño, su personalidad y su autoestima
- El juego se vincula estrechamente con la creatividad, con la solución de problemas, con el aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de roles sociales y otros importantes fenómenos a nivel cognoscitivo y social. (Saco, Romero, & Fernández, 2014)

Las características mencionadas, permiten comprender que el juego se desarrolla bajo una serie de reglas, mismas que deben ser respetadas por todos los participantes en pro de una adecuada realización de la actividad, la falta de alguna norma significará la sanción del transgresor, en las reglas inicialmente impuestas, deben dejar claro los parámetros a seguir por los participantes, sus limitaciones, el objetivo y cuando una persona es la o los perdedores. (Leyva, 2018)

Capacidades que se aprende mediante el juego

- El niño experimenta con otros compañeros y elementos.
- El niño almacena información en su memoria.
- El niño empieza a analizar causas y efectos.
- Empieza a resolver problemas y conflictos positivos.
- el niño enriquece su vocabulario.
- Aprende a manejar sus reacciones y a controlar sus impulsos emocionales.
- Adapta sus hábitos, conductas y reacciones a su entorno social.
- El niño aprende a interpretar nuevos acontecimientos.
- Enriquece las ideas positivas relacionadas a su auto concepto.
- Los juegos ayudan a desarrollar en el niño su motricidad fina y gruesa. (Cruzado, 2016).

Los juegos son necesarios para el desarrollo del cuerpo humano, así como para el desarrollo del intelecto y la personalidad de niño, tan importantes como la alimentación, la vivienda, la vestimenta, el ejercicio, el descanso, etc., en otras palabras, el juego, además de ser divertido, ayuda a incentivar el desarrollo físico y mental del ser humano, otro aporte importante del juego es el ejercicio físico, lo que favorece la resistencia física. (Paredes, 2015).

Clasificación de los juegos

Hoy en día, existen un sin número de juegos, ya que a la par del avance de la tecnología y la ciencia nacen nuevas formas de jugar, de igual manera, el ser humano de acuerdo a su grado de conocimiento va estableciendo juegos nuevos considerando la realidad y el contexto actual (Saco, Romero, & Fernández, 2014), los juegos se clasifican en cuatro categorías:

- Los juegos que consideran la idea de competencia, de desafío, que se desarrolla entre varios competidores o a uno mismo, en un contexto que considera igual de oportunidades desde un inicio.
- Los juegos de simulación o simulacro.
- Los juegos dramático o ficción, en los cuales, el o los participantes aparentan ser otra cosa de lo que realmente sucede.
- Juegos basados en sentimientos de vértigo y que busca alterar por un momento el equilibrio y estabilidad de percepción y de imponer la idea lúdica, lo que se conoce como un pánico voluptuoso. (Saco, Romero, & Fernández, 2014)

Alrededor del mundo, existen una amplia cantidad de modalidades de juego, los cuales se diferencian por el método y por las herramientas aplicadas para su adecuado desarrollo, pero sin duda, el objetivo principal sigue siendo el mismo, divertir a las personas que lo practican (Alva, 2019), entre las principales conocidos tenemos a:

Juegos activos

Los juegos activos son aquellos en los cuales al menos dos personas comparten tiempo, interactuando entre ellos de forma física, mental y muscularmente, lo que se traduce como la relación entre la mente, junto a su entorno muscular generando un buen funcionamiento del cuerpo humano. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Juegos pasivos

Son juegos en los cuales, el desempeño físico no es necesario, para este tipo de juegos uno o varias personas desarrollan actividades que requieren razonamiento, análisis y creatividad, estos juegos son por lo general de observación, de mesa, utilizan tableros, naipes, dados, textos, etc., por lo tanto su elemento principal es intelecto sumado a la imaginación. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Juegos cooperativos

En estos juegos, se considera el aporte de cada uno de los integrantes del equipo, quienes tienen un objetivo en común, así como el logro de cada uno, puesto que el éxito de un integrante significa el logro para todo el equipo, en otras palabras todos los participantes que componen un equipo, ni compiten entre ellos, sino que todos se apoyan ya sea para ganar o al menos participar, un claro ejemplo es el fútbol, vóley, los juegos de mesa, que utilizan tableros, fichas, cartas, imágenes, cabe mencionar que sus reglas dependen del tipo de juego que se elija, ya que los juegos de mesa necesitan de más habilidad mental y razonamiento, mientras que muchos otros solo se determinan por el azar. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen por característica principal el ser regionales, ser propios de una ciudad o incluso de un país, por lo general, éstos se desarrollan sin la necesidad de utilizar herramientas como los juguetes o elementos tecnológicos, sólo necesitan utilizar el propio cuerpo, elementos sencillos fácilmente encontrados en la naturaleza como son piedras, flores, tierra, etc., o elementos domésticos como son los botones, las tablas, cajas, etc., este tipo de juego incluye a las escondidas, el trompo, avión, etc. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Juegos populares:

Los juegos populares son creados dentro de una cultura y se transmiten de generación en generación como una parte cultural de las ciudades o las poblaciones en donde se desarrollan,

éstos juegos reflejan el sentir, las necesidades, las costumbres y las experiencias de esas localidades, además ayudan a educar a las generaciones venideras, éstos juegos normalmente nacen espontáneamente, basados en la creatividad, la imaginación y motivadores, en estos juegos podemos mencionar los juegos del mundo y los juegos de la venta de ollitas de barro, ambos típicos de la región de Cuzco. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Los juegos populares son aquellos que pasan de padres a hijos y que forman parte de la cultura de las comunidades y por lo general reflejan sus necesidades y experiencias, es importante mencionar que el juego popular es sobretodo juego, y por ende se ejercitarán las orientaciones de este gran ámbito de la conducta humana. (Durivage, 2014)

El juego está incluido en el acervo cultural de manera innata al igual que el arte, la gastronomía, arquitectura o formas de vida, tradicional significa tradición que significa comunicación, transmisión, composiciones literarias, costumbres, ritos, realizados de padres a hijos al correr de los tiempos, por lo tanto, el juego tradicional es aquel que perdura en el tiempo y se transmite de forma oral, que por lo general no se encuentran muy reglamentados y las reglas son hechas por los propios jugadores en acuerdos colectivos. (Gastiaburú, 2018)

Los juegos populares son innatos de una determinada región, pero con el tiempo atraviesa por cambios sociales y de los nuevos juguetes industrializados y cada vez más sofisticados. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Características de los juegos populares

- Estos juegos no tienen muchas reglas a la hora de su desarrollo y la forma de realizarlos pueden variar según la zona en la que se juegue.
- Se juegan en cualquier lugar y momento debido a la poca utilización de materiales para su desarrollo
- Sirven en muchas ocasiones para iniciar contacto entre niños de diversos estratos sociales.

- Facilitan el aprendizaje oriundo de una propia región.
- Favorece la liberación de energías y preocupaciones.
- Favorece la aceptación y el cumplimiento de normas.
- Ejercitan la competencia lingüística, lo que incluye la escucha y el habla.
- Las reglas son muy sencillas.
- Son realizados por los niños sólo por el placer de jugar, por lo que ellos mismos deciden el momento, el lugar y cómo jugar. (Saco, Romero, & Fernández, 2014)

Dimensiones de la variable juegos populares.

Juego de canicas

El juego consiste en que al menos dos niños acuerden reglas del juego, luego trazan un pequeño círculo en el piso con la ayuda de una tiza o un palo si fuese piso de tierra, al medio del círculo se colocarán las bolitas de los dos participantes, de una manera equitativa, cada participante respetando su turno establecido previamente por sorteos, inicia sacando las bolas del otro que están dentro del círculo, finalmente el juego acaba cuando todas las bolitas son sacadas, el ganador será el participante que sacó más bolitas. (Lavega, 2017)

Juego de avioncito

Conocido también como el juego de mundo, este juego necesita de al menos dos o cuatro niños, se inicia diseñando la figura de un avión o una imagen humana llamada mundo, se hace un sorteo previo para establecer el orden de los participantes, la actividad consiste en tirar un piedra de forma plana a todos los casilleros pero de forma ordenada, al caer en un cuadro, el participante tendrá que saltar cuadro por cuadro evitando pisar las rayas, si en caso pisara perderá un turno, la persona ganadora será aquellas que cierre más cuadrados. (Lavega, 2017)

Juego de corta árboles

Para ese juego, se necesita un grupo de al menos cinco niños, los cuales se colocaran en grupo como si fuesen el árbol plantado, dos niños serán los leñadores, éstos simularan que cortan el árbol y empiezan a sacar a niños por niño, los cuales a su vez se agarraran fuertemente para intentar impedirlo, el juego acaba cuando el último participante es sacado de su sitio. (Lavega, 2017)

Variable: Capacidades motrices

Motricidad

Se define como el grupo de funciones nerviosas y musculares que generan la movilidad y la coordinación de los miembros superiores e inferiores, así como el movimiento y la locomoción, para comprender que es la motricidad, definimos primero al movimiento, para conocer sus patrones. (Llorca, Vega, & Navarro, 2018)

El movimiento hace referencia a los cambios observables de la posición de una parte del cuerpo humano, a diferencia, de un patrón de movimiento que se traduce como una serie de movimientos con relación entre ellos, pero debido a su simplicidad no se consideran como patrones de movimiento básico como lo es subir o bajar una pierna o brazo, por otro lado, un patrón básico es más complejo ya que engloban una combinación de diferentes patrones de movimiento de uno o más partes del cuerpo como lo que se generan al caminar, correr, saltar, reptar, etc. (Muñoz, 2013)

Los patrones de movimiento han sido divididos en cuatro grupos complejos: desplazamientos, saltos, giros y manipulaciones, algunos estudiosos mencionan que deberían

unirse los desplazamientos junto con los saltos en una misma categoría llamada locomoción, así como también unir el equilibrio con los giros, en una misma categoría llamada estabilizaciones y manipulaciones que considera a los lanzamientos y a las recepciones, pero lo importante es que las dos formas de clasificar trabajan lo mismo. (Nista-Piccolo, 2015)

Dimensiones de la variable capacidades motrices

Motricidad Gruesa

La motricidad gruesa hace referencia al control de los movimientos en general del cuerpo, mediante el control muscular o de masa, los cuales llevan a la persona desde la dependencia total hasta el desplazamiento autónomo, la motricidad gruesa permite el control de la cabeza, sentarse, girar, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota, trepar, entre otros (Otonez & López Pastor, 2017).

Sin embargo, para que un niño tenga las condiciones adecuadas para realizar correctamente los movimientos antes mencionados, el niño deberá de pasar por todas las etapas del desarrollo del movimiento, el proceso inicia, con los movimientos reflejos que significan movimientos involuntarios hechos durante los primeros meses de vida, cerca de los dos años de vida pasa a realizar movimientos más conscientes pero débilmente estructurados conocidos como movimientos rudimentarios los cuales consisten en alcanzar, apretar, sostener, soltar, controlar las manos y el cuello, mantenerse de pie, etc. (Pacheco, 2015)

El desarrollo motor, nace de la sensibilidad, se ejercita durante todo el desarrollo de la persona, de ahí que el movimiento se produce a raíz de la coordinación del esquema corporal con la estructuración de espacio y del tiempo, de esta manera se crea el vínculo con vida emocional, social y afectiva, es importante resaltar, que gracias a la práctica, es posible

mejorar, potenciar y afinar los movimientos para poder transformarlo en una verdadera destreza motora. (Ramos, 2019)

Clasificación de la motricidad gruesa.

Dominio Corporal Dinámico:

La coordinación motriz es la capacidad para realizar acciones que engloban una diversidad de movimiento dentro de los cuales interviene la actividad de distintas partes de cuerpo, órganos, grupos de músculo, así como la inhibición de otras partes del propio cuerpo. (Picq & Vayer, 2016)

Función tónica.

Es una actividad a nivel muscular que es sostenida y que prepara a la persona para una actividad motriz básica, hace referencia a algo similar a un estado de atención del propio cuerpo humano que lo permite estar preparado a la acción, fundamentalmente, el tono se define como el estado permanente de una pequeña contracción, situación en la cual se encuentran los músculos estriados con el objetivo de preparar al cuerpo para el desarrollo de actividades motora y posturales. (Picq & Vayer, 2016)

Postura y Equilibrio

La postura consiste básicamente en la suma del tono muscular con el equilibrio en la propioceptividad o conocida también como sensibilidad profunda, la postura y el equilibrio significan en conjunto el sistema postural que se traduce como el conjunto de estructuras anatómicas y funcionales que se direccionan al mantenimiento de las relaciones corporales con el mismo cuerpo y con el espacio, con el objetivo principal de generar posiciones que permitan una determinada actividad, o que posibilite el correcto aprendizaje. (Picq & Vayer, 2016)

Coordinación viso – motora

Es la realización de movimientos afinados por el control de la vista, la visión del objeto cuando esta estático o en movimiento es lo que genera la ejecución de forma precisa de movimientos para agarrar con las manos un objeto determinado o de patearlo con el o los pies, del mismo modo, es la visión del objeto lo que genera el movimiento o el impulso dirigido de acuerdo al peso, tamaño y dimensiones del objeto que la persona desea agarrar o lanzar. (Picq & Vayer, 2016)

Esquema Corporal

Lo primero que el ser humano percibe con los años, es su propio cuerpo, experimentando sensaciones de satisfacción, dolor, es decir las sensaciones táctiles a través de su piel, los movimientos, sensaciones visuales y auditivas, el esquema corporal se entiende como la organización de diferentes sensaciones referentes al mismo cuerpo en relación con la información que recibe del exterior, tiene una importante función en el desarrollo infantil ya que esta organización se inicia conforme a las distintas posibilidades de acción. (Picq & Vayer, 2016)

Relajación

La relajación permite mejorar la postura de la persona, esto se genera gracias a la supresión de las tensiones musculares superfluas al mismo momento que ayuda a la elaboración de la imagen corporal mediante la experimentación de un estado tónico determinado. (Picq & Vayer, 2016)

Motricidad Fina

Incluye a las diversas actividades realizadas por el niño, las cuales necesitan de precisión y sobre todo de coordinación, se piensa que la motricidad fina inicia en el niño

aproximadamente al año y medio de vida, sin algún aprendizaje previo, evidenciándose cuando el niño coloca sus juguetes dentro de una caja o tina. (Rigal, & Pozo, 2017)

La motricidad fina necesita de un alto grado de maduración puesto que existen distintos grados de dificultad y de precisión, la motricidad fina, conocida también como la pinza digital, puesto que está íntimamente relacionado con la habilidad motriz de los dedos y de las manos, en otras palabras, este tipo de motricidad hace referencia a la movilidad de las manos con un eje principal en actividades que incluyen el manejo de las cosas, direccionada a la capacidad motora necesaria para la manipulación de los objetivos, que permitirán la creación de formas y figuras nuevas, que con la práctica permitirán el perfeccionamiento de la habilidad manual. (Campo, 2013)

El ejercicio motriz de la pinza digital, es una parte importante de la educación psicomotora en la etapa escolar, su objetivo es que el niño adquiera con el tiempo destrezas y habilidades en el uso de sus manos y dedos, la motricidad fina se puede clasificar como: coordinación visual-manual, coordinación facial, motricidad fonética y la motricidad gestual. (Rigal, & Pozo, 2017)

2.3. Bases filosóficas

El juego representa para el niño, una gran posibilidad para explorar y conocer el mundo que lo rodea, que para su edad es muy complejo y no logra entender con claridad, el juego para el niño constituye una gran compensación ante la discrepancia que existe entre la consciencia del propio desamparo y el poco desarrollo de destrezas y por otro lado representa su necesidad por dominar el entorno en el que se desenvuelven. (Arce, 1982)

Haciendo referencia a los diferentes recursos de aprendizaje mencionados y aplicados por Piaget, es superior el uso que el niño hace del proceso mental de la asimilación previo al de la acomodación, por lo que el niño tiende a acomodar la realidad que percibe pero la adecua a sus

conocimientos, vivencias y esquemas, pero siempre teniendo en cuenta su imaginación, creatividad. (Arce, 1982)

El juego no es una actividad característica privativa exclusiva del ser humano, ya que los animales también juegan, pero, sin embargo, el ser humano es el único que lo sigue haciendo aún en la edad adulta, aunque por momentos las madres juegan con sus crías, cabe mencionar que en la medida que las especies evolucionan más, juegan más, a diferencia de los insectos que son seres que provienen desde años muy remotos, que por ejemplo no juegan. (Arce, 1982)

2.4. Definición de términos básicos.

El juego

El juego es una acción humana, realizada siguiendo reglas establecidas por los mismos participantes, acompañada por sentimientos de alegría, euforia, nervios, miedo y tensión, por lo que el juego, es un ejercicio recreativo sometido a una serie de reglas y en la cual se puede ganar o perder, según las habilidades y capacidades del jugador. (Leyva, 2018)

Juegos activos

Los juegos activos son aquellos en los cuales al menos dos personas comparten tiempo, interactuando entre ellos de forma física, mental y muscularmente, lo que se traduce como la relación entre la mente, junto a su entorno muscular generando un buen funcionamiento del cuerpo humano. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Juegos pasivos

Son juegos en los cuales, el desempeño físico no es necesario, para este tipo de juegos uno o varias personas desarrollan actividades que requieren razonamiento, análisis y creatividad, estos juegos son por lo general de observación, de mesa, utilizan tableros, naipes,

dados, textos, etc., por lo tanto su elemento principal es intelecto sumado a la imaginación.
(Atuncar y Gonzáles, 2017)

Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tienen por característica principal el ser regionales, ser propios de un país, por lo general, éstos se desarrollan sin la necesidad de utilizar herramientas como los juguetes o elementos tecnológicos, sólo necesitan utilizar el propio cuerpo, elementos sencillos fácilmente encontrados en la naturaleza. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Juegos populares:

Los juegos populares son creados dentro de una cultura y se transmiten de generación en generación como una parte cultural de las ciudades o las poblaciones en donde se desarrollan, éstos juegos reflejan el sentir, las necesidades, las costumbres y las experiencias de esas localidades. (Atuncar y Gonzáles, 2017)

Motricidad

Se define como el grupo de funciones nerviosas y musculares que generan la movilidad y la coordinación de los miembros superiores e inferiores, así como el movimiento y la locomoción, para comprender que es la motricidad, definimos primero al movimiento, para conocer sus patrones. (Llorca, Vega, & Navarro, 2018)

El movimiento

Hace referencia a los cambios observables de la posición de una parte del cuerpo humano pero debido a su simplicidad no se consideran como patrones de movimiento básico como lo es subir o bajar una pierna o brazo. (Muñoz, 2013)

Motricidad Gruesa

Hace referencia al control de los movimientos en general del cuerpo, mediante el control

muscular o de masa, los cuales llevan a la persona desde la dependencia total hasta el desplazamiento autónomo, la motricidad gruesa permite el control de la cabeza, sentarse, girar, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota, trepar, entre otros (Otonez & López Pastor, 2017).

Motricidad Fina

Incluye a las diversas actividades realizadas por el niño, las cuales necesitan de precisión y sobre todo de coordinación, se piensa que la motricidad fina inicia en el niño aproximadamente al año y medio de vida, sin algún aprendizaje previo, evidenciándose cuando el niño coloca sus juguetes dentro de una caja o tina. (Rigal, & Pozo, 2017).

2.5. Formulación de hipótesis.

2.5.1. Hipótesis general

El juego popular fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María.

2.5.2. Hipótesis específicas

El juego popular “Juego de canicas”, fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María

El juego popular “Juego de avioncito”, fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María.

El juego popular “Juego de corta árboles”, fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María

CAPITULO III:
METODOLOGIA

3.1. Diseño de investigación.

3.1.1. Tipo de investigación.

El estudio realizado, es de tipo descriptiva puesto que su objetivo principal es mostrar una realidad, en el este caso los juegos populares y su relación con las capacidades motrices en niños del nivel inicial, sin intentar influenciar o cambiar alguna de las variables, además es de tipo correlacional puesto que se muestra la relación existente entre ambas variables.

3.2. Población y muestra.

3.2.1. Población

La población estuvo constituida por los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María, que sumaron un total de: 90 niños.

3.2.2. Muestra

La muestra es un subconjunto de la población, la cual es considerada como representativa, en la presente investigación está conformada por un total de: 90 niños.

3.3. Técnica de recolección de datos

El instrumento utilizado para obtener la información necesaria para nuestro trabajo de investigación fueron las fichas de observación, que se mostraran en la parte de los anexos.

3.4. Operacionalización de variables.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumentos
<p align="center">LOS JUEGOS POPULARES</p>	<p align="center">Los juegos populares son creados dentro de una cultura y se transmiten de generación en generación como una parte cultural de las ciudades o las poblaciones en donde se desarrollan, éstos juegos reflejan el sentir, las necesidades, las costumbres y las experiencias de esas localidades. (Atuncar y Gonzáles, 2017)</p>	<p align="center">Juego de canicas</p> <p align="center">Juego de avioncitos</p> <p align="center">Juego de corta árboles</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El niño disfruta y de jugar a las canicas. 2. El niño tira con avidez las canicas. 3. El niño demuestra una buena coordinación óculo motora al jugar. <ol style="list-style-type: none"> 1. El niño tiene equilibrio para saltar en un pie. 2. El niño recoge la piedra sin caerse. 3. El niño salta sin pisar las líneas del avión. <ol style="list-style-type: none"> 1. El niño se sujeta bien a sus compañeros para no perder el juego 2. El niño mantiene el equilibrio al representar a un árbol. 3. El leñador jala con avidez a sus compañeros- 	<p align="center">Ficha de observación</p>

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Juego de canicas		4	Bajo Moderado Alto	4 -6
Juegos de avioncito		4		7 -9
Juego de corta arboles		4		10 -12
El juego popular		12		12 -19 20 -27 28 -36

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Motricidad fina		4	Bajo Moderado Alto	4 -6
Motricidad gruesa		4		7 -9
Capacidades motrices		8		10 -12
				8 -12
			13 -17	
			18 -24	

CONFIABILIDAD

La variable El juego popular

Alfa de Cronb.	Items
0,812	12

La variable Capacidades motrices

Alfa de Cronb.	Items
0,876	8

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo por variables y dimensiones

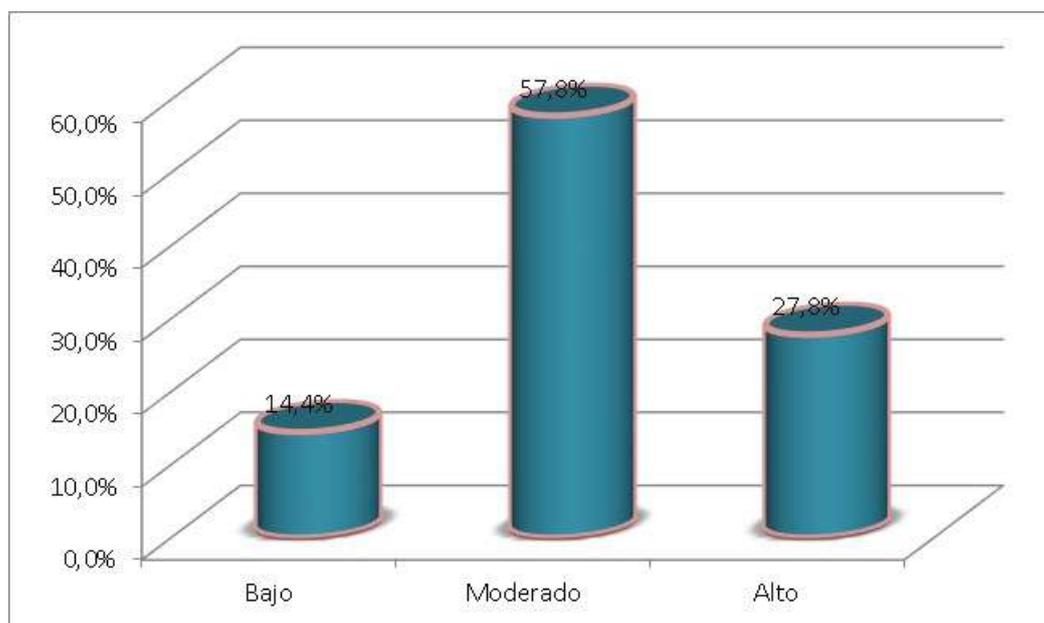
Tabla 3

El juego popular

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	13	14,4%
Moderado	52	57,8%
Alto	25	27,8%
Total	90	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E: Niño Divino- Santa María.

Fig. 1



En la tabla y figura los niños de la I.E: Niño Divino- Santa María evidencian un 57,8% de nivel moderado en los juegos populares, el 27,8% muestran un nivel alto y un 14,4% exponen un nivel bajo.

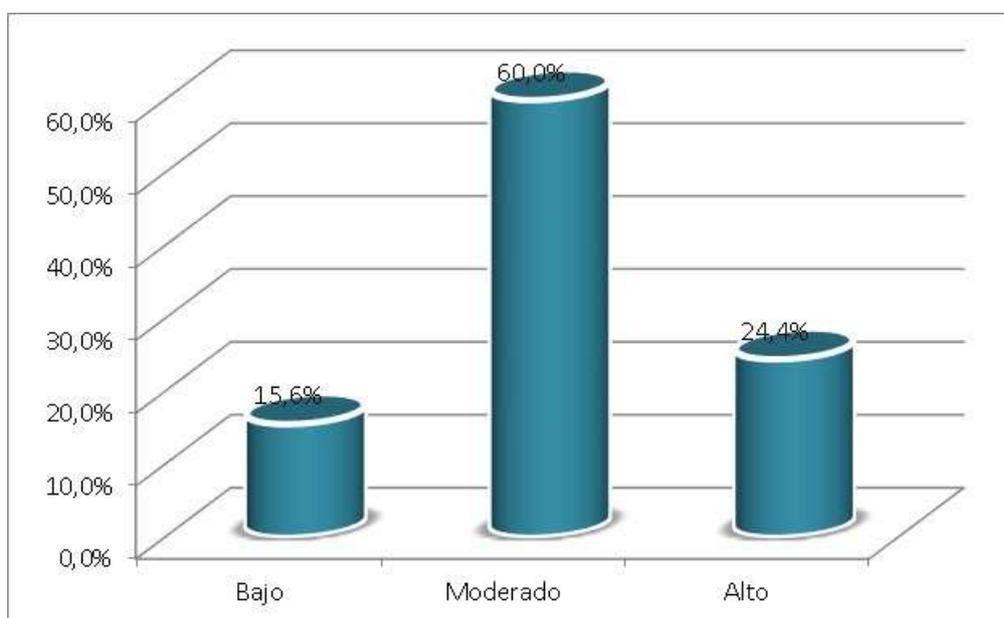
Tabla 4

Juego de canicas

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	14	15,6%
Moderado	54	60,0%
Alto	22	24,4%
Total	90	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E: Niño Divino- Santa María.

Fig. 2



En la tabla y figura los niños de la I.E: Niño Divino- Santa María evidencian un 60,0% de nivel moderado en los juegos populares de canicas, el 24,4% muestran un nivel alto y un 15,6% exponen un nivel bajo.

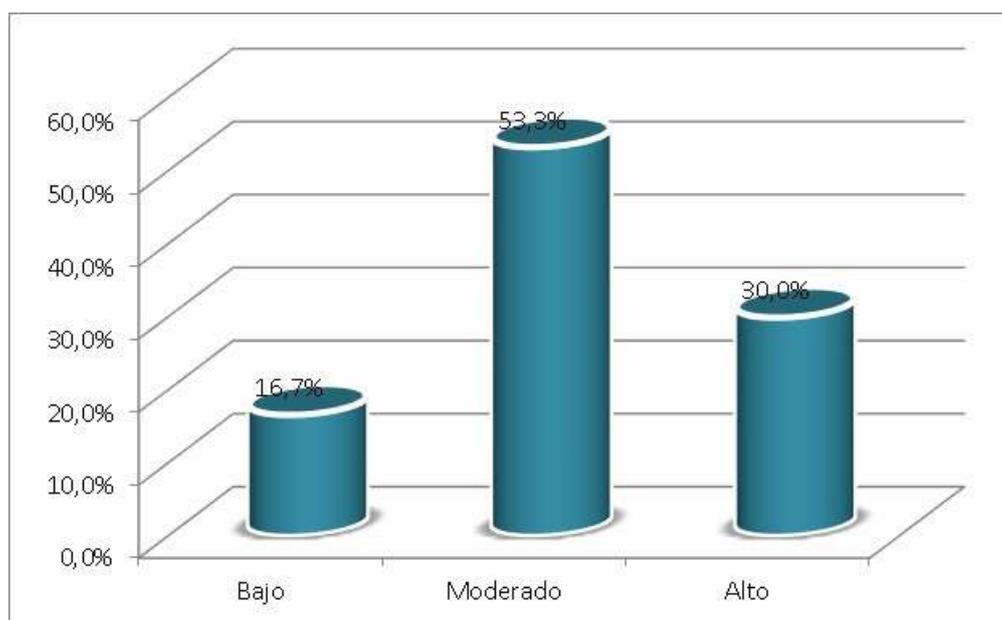
Tabla 5

Juegos de avioncito

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	15	16,7%
Moderado	48	53,3%
Alto	27	30,0%
Total	90	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E: Niño Divino- Santa María.

Fig. 3



En la tabla y figura los niños de la I.E: Niño Divino- Santa María evidencian un 53,3% de nivel moderado en los juegos populares de avioncito, el 30,0% muestran un nivel alto y un 16,7% exponen un nivel bajo.

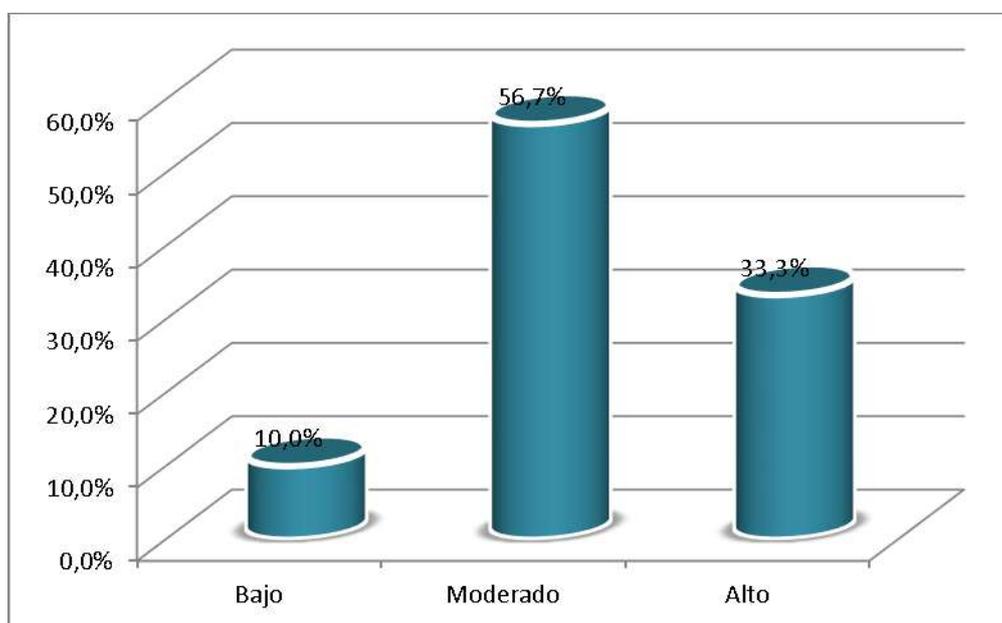
Tabla 6

Juego de corta arboles

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	10,0%
Moderado	51	56,7%
Alto	30	33,3%
Total	90	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E: Niño Divino- Santa María..

Fig. 4



En la tabla y figura los niños de la I.E: Niño Divino- Santa María evidencian un 56,7% de nivel moderado en los juegos populares de corta arboles, el 33,3% muestran un nivel alto y un 10,0% exponen un nivel bajo.

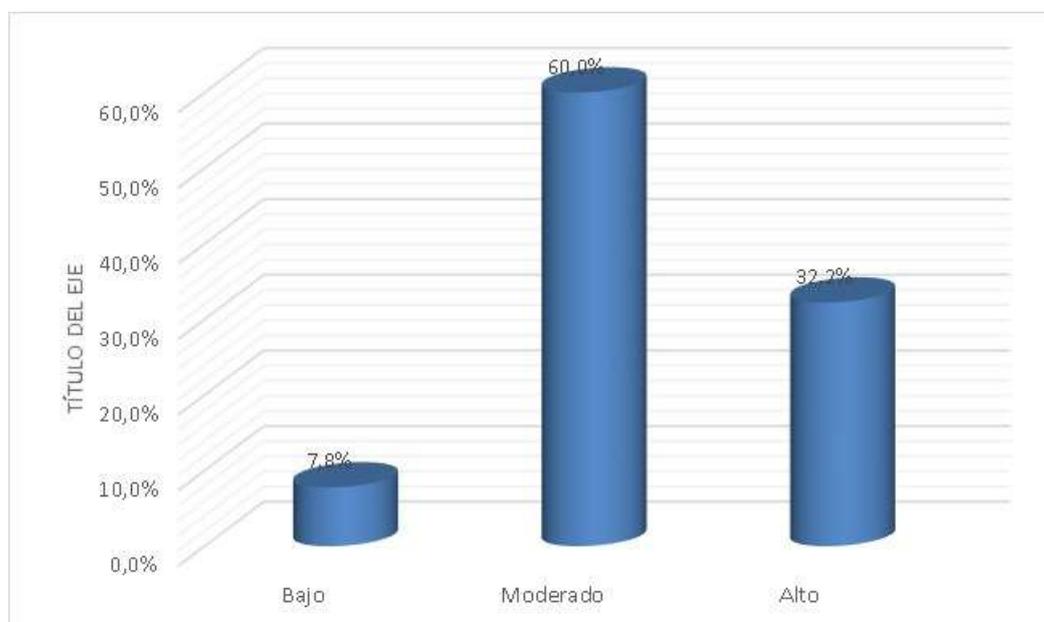
Tabla 7

Capacidades motrices

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	7,8%
Moderado	54	60,0%
Alto	29	32,2%
Total	90	100,0%

Fuente: Ficha de observación en niños de la I.E: Niño Divino- Santa María.

Fig. 5



En la tabla y figura los niños de la I.E: Niño Divino- Santa María evidencian un 60,0% de nivel moderado en las capacidades motrices, el 32,2% muestran un nivel alto y un 7,8% exponen un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: El juego popular fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

H₀: El juego popular no fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

Tabla 9

El juego popular y capacidades motrices

Correlaciones

			El juego popular	Capacidades motrices
Rho de Spearman	El juego popular	Coef. Correlación	1	0,729
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	90	90
	Capacidades motrices	Coef. Correlación	0,729	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	90	90

La tabla evidencia la correlación 0,729 de intensidad buena entre las variables. El juego popular fortalece las capacidades motrices, notándose que el nivel de significancia es menor al 0,05, llegándose a aceptar la hipótesis alternativa y descartando la nula.

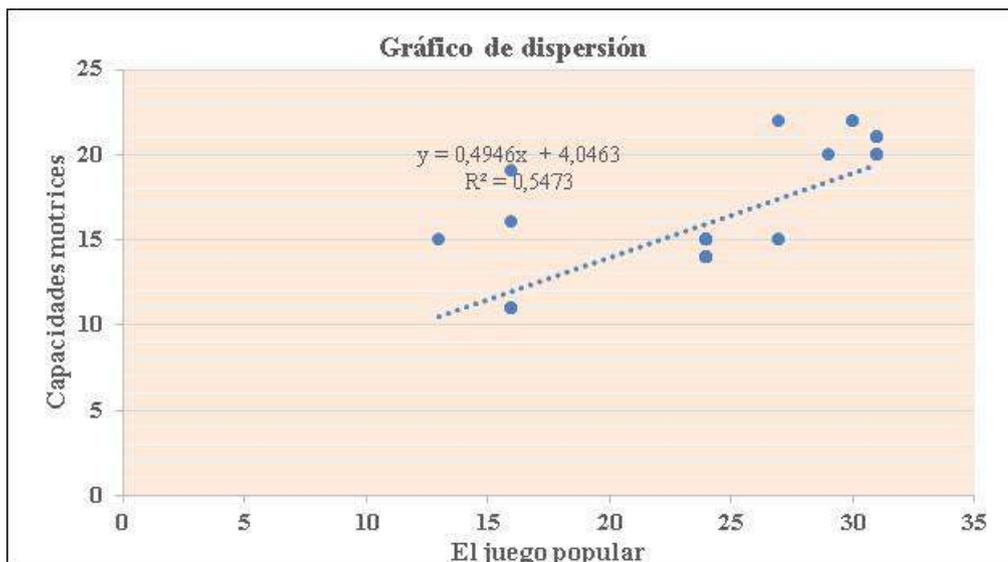


Figura 6.

Hipótesis específica 1

H1: El juego popular “juego de canicas” fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

H0: El juego popular “juego de canicas” no fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

Tabla 10

Juego de canicas y capacidades motrices

			Juego de canicas	Capacidades motrices
Rho de Spearman	Juego de canicas	Coef. Correlación	1	0,535
		Sig. (bilateral)	.	0,00
		N	90	90
	Capacidades motrices	Coef. Correlación	0,535	1
		Sig. (bilateral)	0,00	.
		N	90	90

La tabla evidencia la correlación 0,535 de intensidad buena entre la dimensión juego de canicas que fortalece la variable capacidades motrices, notándose que el nivel de significancia es menor al 0,05, aceptando la hipótesis alternativa y descartando la nula.

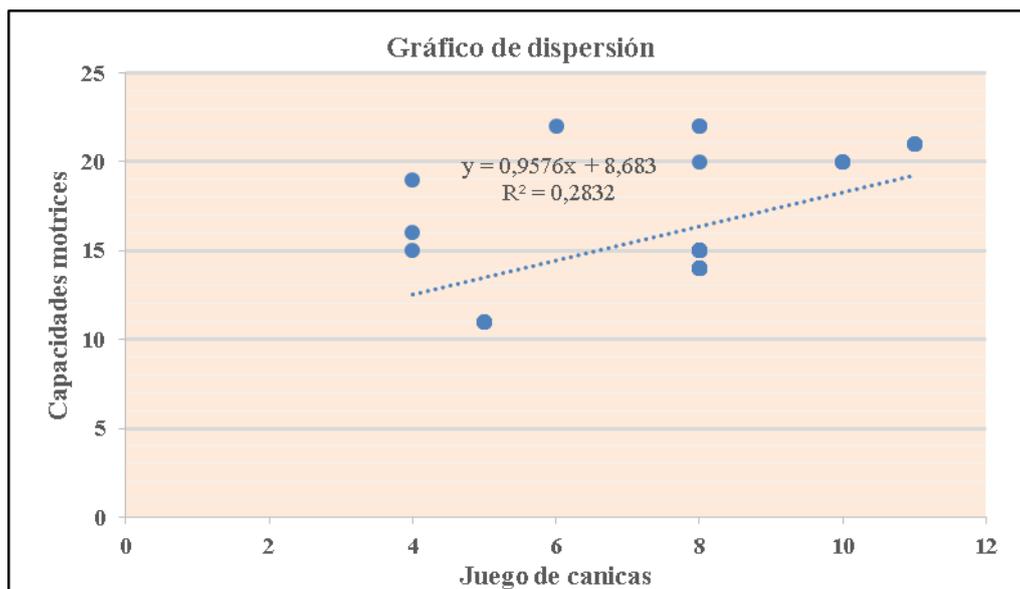


Figura 7.

Hipótesis específica 2

H2: El juego popular “juego de avioncito” fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

H0: El juego popular “juego de avioncito” no fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

Tabla 11

Juegos de avioncito y capacidades motrices

Correlaciones

				Juegos de avioncito	Capacidades motrices
Rho de Spearman	Juegos de avioncito	Coef. Correlación	1	0,634	
		Sig. (bilateral)	.	0,00	
		N	90	90	
	Capacidades motrices	Coef. Correlación	0,634	1	
		Sig. (bilateral)	0,00	.	
		N	90	90	

La tabla evidencia la correlación 0,634 de intensidad buena entre la dimensión juego de avioncito que fortalece la variable capacidades motrices, notándose que el nivel de significancia es menor al 0,05, aceptando la hipótesis alternativa y descartando la nula.

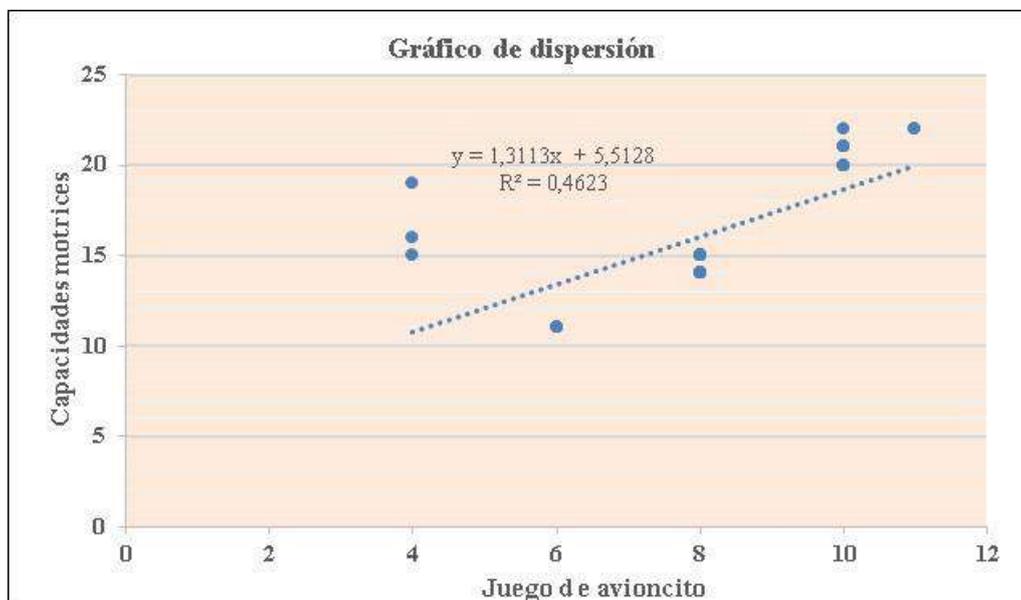


Figura 8.

Hipótesis específica 3

H3: El juego popular “juego de corta arboles” fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

H0: El juego popular “juego de corta arboles” no fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

Tabla 12

Juego de corta arboles y capacidades motrices

Correlaciones

				Juego de corta arboles	Capacidades motrices
Rho de Spearman	Juego de corta arboles	Coef. Correlación		1	0,840
		Sig. (bilateral)		.	0,00
		N		90	90
	Capacidades motrices	Coef. Correlación		0,840	1
		Sig. (bilateral)		0,00	.
		N		90	90

La tabla evidencia la correlación 0,840 de intensidad buena entre la dimensión juego de corta arboles que fortalece la variable capacidades motrices, notándose que el nivel de significancia es menor al 0,05, aceptando la hipótesis alternativa y descartando la nula.

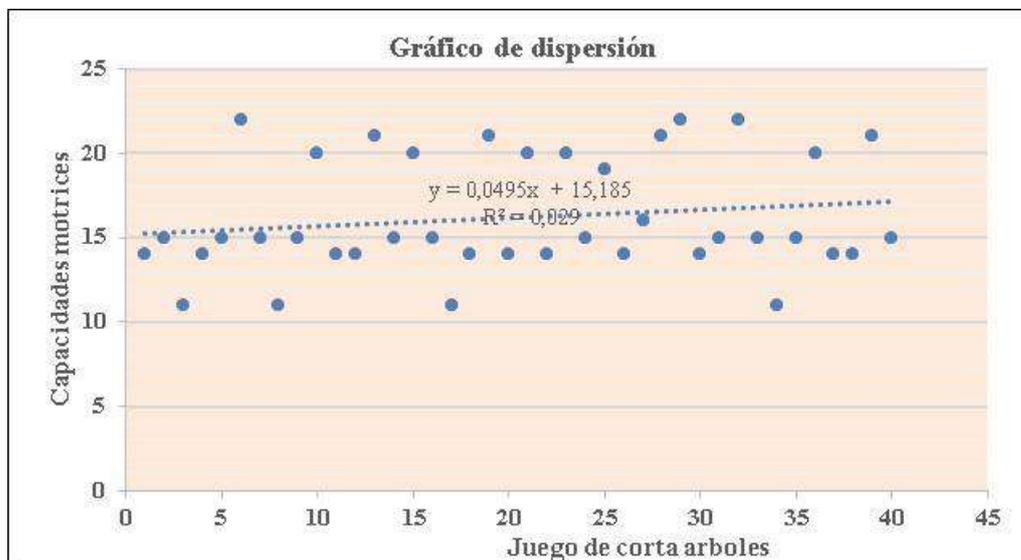


Figura 9

CAPITULO V
DISCUSION

5.1 Discusión

Bello & Taborda (2021), los juegos tradicionales son una importante herramienta para las clases de educación física, puesto que existe una gran aceptación y despiertan una gran motivación en los estudiantes, Alarcón (2019), el juego influye significativamente en el ejercicio y desarrollo de la motricidad en los niños de tres años de edad, considerando las dimensiones ejercicio motor, aprendizaje, coordinación motora y proceso de aprendizaje, López (2018), todas las actividades del desarrollo motriz deberán ser planificadas, pensadas, estructuradas y organizadas de la misma manera que las demás actividades académicas, al momento de hacer el diagnóstico de la motricidad gruesa en los niños de tres a cuatro años de edad de la institución en mención, se observó que existía un leve retraso según el desarrollo motor de los demás niños de su edad, Córdova (2018), el uso de juego que resalta la práctica de coordinación dinámica de las manos no significó un aumento en la coordinación motora directa en el desarrollo motriz de los niños del primer grado, Chocce & Conde (2018), se observó que la mitad no niño no han alcanzado desarrollar su motricidad fina, mientras que la otra mitad alcanzaron su desarrollo motor grueso, los juegos populares facilitan del desarrollo de habilidades motrices sino también permiten que los niños comprendan, desarrollen habilidades, destrezas y actitudes ya que es una actividad interminable en el estudiante sobre todo durante su niñez, García (2018), los maestros tienen la responsabilidad de elegir los mejores juegos tradicionales para potenciar el desarrollo motriz de los estudiantes, y a que éstos deben motivarlos e invitarlos al movimiento, se recomienda que los padres de familia participen también de esos juegos en casa para ejercitar aún más las destrezas y habilidades de sus hijos

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

1. **Primera:** El juego popular ha fortalecido positivamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.
2. **Segunda:** El juego de canicas ha fortalecido positivamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.
3. **Tercera:** El juego de avioncito ha fortalecido positivamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.
4. **Cuarta:** El juego de corta arboles ha fortalecido positivamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino- Santa María.

6.2 Recomendaciones

Para trabajar la motricidad con los niños se recomienda comenzar con los juegos que propicia la interacción con su contexto, posibilitando las habilidades de cooperación y comunicación cultural.

Estimular a los infantes de inicial a mejorar sus habilidades motrices y ese estímulo se da mediante los juegos porque son prácticas que incitan el aprendizaje desarrollando diversas áreas del ser humano como el afectivo, social, motor y psicológico.

Se recomienda considerar a los juegos populares como base trascendental en el periodo preescolar donde se capaciten a los maestros para que opten diversas estrategias sobre el fortalecimiento de la motricidad que es un eje transversal porque articula todas las áreas.

CAPITULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes bibliográficas

- Arce, C. (1982) *Juego con sus niños*. Barcelona. España: Editorial Martínez Roca Cruzado,
- L. (2016). *Programa juegos preferidos para mejorar la expresión oral en niños de 4º grado de primaria* . Lima, Perú: Editorial Sorochuco.
- Durivage, J. (2014). *Educación y Psicomotricidad*. Barcelona. España: Editorial Las Trillas.
- Llorca, M., Vega, M. & Navarro, A. (2018). “*Psicomotricidad y globalización del currículo de la educación infantil*”. Málaga. España: Editorial Aljibe.
- Muñoz, L. (2013). *Educación Psicomotriz*. Armenia – Colombia.: Editorial Kinesis
- Nista-Piccolo, V. (2015). *Movimiento y expresión corporal en educación infantil*. Madrid. España: Narcea Ediciones
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial: Algunas consideraciones conceptuales*. Quito - Ecuador: Editorial Runayupay.
- Picq, L., & Vayer, P. (2016). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona. España: Editorial ECM.
- Ramos, F. (2019). *Introducción a la práctica de la educación psicomotriz*. Madrid. España: Editorial Pablo del Río.
- Rigal, R. & Pozo, L.(2017). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Barcelona: INDE publicaciones.
- Saco, F., Romero, P. & Fernández, J. (2014) *Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación*. Mérida. México: Editorial Junta Extremadura

Trigueros, C. (2015). *El juego tradicional en la escuela del siglo XXI*. Barcelona. España: Editorial En Navarro

Fuentes hemerográficas

Alarcón, L. (2019), “*El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años*”. (Tesis de posgrado). Universidad de Cali. Colombia.

Bello, D. & Taborda, C. (2021), “*Los juegos tradicionales como propuesta pedagógica para cualificar el desarrollo motor en niños de 6 y 7 años del grado primero I.T.I Francisco José de Caldas*”. (Tesis de posgrado). Universidad Libre. Colombia.

Córdova, R. (2018), “*Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*” (Tesis de posgrado). Universidad César Vallejo.

Chocce, E. & Conde, D. (2018), “*Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Ooyolo, Paucar de Sara Sara*” (Tesis de posgrado), Universidad Nacional de Huancavelica. Perú.

García, E. (2018), “*Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín*” (Tesis de posgrado). Universidad San Pedro. Perú

Lavega, P. (2017). El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices. *Revista Conexões*, 5(1), 27-41.

Leyva, A. M, (2018). “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”. (Tesis de posgrado). Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá

López, L. (2018), “*Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*” (Tesis de posgrado). Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.

Otonez, R., & López Pastor, V. (2017). Un programa de cuentos motores para trabajar la motricidad en educación infantil. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz*, 9, 27-44

Paredes. (2015). *La actividad lúdica y su incidencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes "Las Rosas"*. (Tesis de posgrado). Universidad de Ambato. Ecuador.

Fuentes electrónicas.

Alva, E. (2019). *Uso de los juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686, Marcash-Huari, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11530>

Atuncar, D., y Gonzáles, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi"*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica].
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1518/TESIS%20ATUNCAR%20SARAVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gastiaburú. G.(2018). *Programa juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor de niños de tres años de una institución educativa del Callao*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].
<http://repositorio.usil.edu.pe/handle/123456789/1194.pdf>

Campo, L. (2013). Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla (Colombia). Salud Uninorte. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/817/81715089008.pdf>

FICHA DE OBSERVACION

APLICACIÓN: JUEGOS POPULARES

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

- **Juego de canicas**

El niño disfruta y de jugar a las canicas.

SI () NO ()

El niño tira con avidez las canicas.

SI () NO ()

El niño demuestra una buena coordinación óculo motora al jugar.

SI () NO ()

- **Juego de avioncito**

El niño tiene equilibrio para saltar en un pie.

SI () NO ()

El niño recoge la piedra sin caerse.

SI () NO ()

El niño salta sin pisar las líneas del avión.

SI () NO ()

- **Juego de corta árboles**

El niño se sujeta bien a sus compañeros para no perder el juego

SI () NO ()

El niño mantiene el equilibrio al representar a un árbol.

SI () NO ()

El leñador jala con avidez a sus compañeros-

SI () NO ()

FICHA DE OBSERVACION

APLICACIÓN DE CAPACIDADES MOTORAS

Lea detenidamente cada ítem y marque con un X la respuesta correcta:

● MOTRICIDAD GRUESA

El niño tiene buena postura y equilibrio

SI () NO ()

El niño lanza y recibe bien el balón

SI () NO ()

El niño salta, se agacha y reptar sin dificultad.

SI () NO ()

● MOTRICIDAD FINA

El niño realiza la pinza digital

SI () NO ()

El niño realiza actividades manuales sin dificultad como jugar con plastilina, armar bloques,
etc.

SI () NO ()

El niño dibuja y pinta agarrando bien el lápiz.

SI () NO ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
EL JUEGO POPULAR PARA FORTALECER LAS CAPACIDADES MOTRICES EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NIÑO DIVINO - SANTA MARÍA	PROBLEMA GENERAL ¿Cómo el juego popular fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María?	OBJETIVO GENERAL Determinar cómo el juego popular fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María	HIPÓTESIS GENERAL El juego popular fortalece significativamente las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María	VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES - juego de canicas - juegos de avioncito - juego decorta arboles	INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Fichas de observación	TRABAJADORES Población: 90 MUESTRA Muestra: 90
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cómo el juego popular “Juego de canicas”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María? ¿Cómo el juego popular “Juego de avioncito”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María? ¿Cómo el juego popular “Juego de corta árboles”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar cómo el juego popular “Juego de canicas”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María Determinar cómo el juego popular “Juego de avioncito”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María Determinar cómo el juego popular “Juego de corta árboles”, fortalece las capacidades motrices en los niños de la Institución Educativa Niño Divino - Santa María	HIPÓTESIS ESPECÍFICA El método Singapur basado en el uso de material concreto, se relaciona significativamente con el área matemática en los niños del inicial N° 20799 Daniel Alcides Carrión – Chancayllo El método Singapur basado en el uso de material pictórico, se relaciona significativamente con el área matemática en los niños del inicial N° 20799 Daniel Alcides Carrión – Chancayllo El método Singapur basado en el pensamiento abstracto, se relaciona significativamente con el área matemática en los niños del inicial N° 20799 Daniel Alcides Carrión – Chancayllo	VARIABLE DEPENDIENTE Las matemáticas - MOTRICIDAD FINA - MOTRICIDAD GRUESA		INSTRUMENTOS: Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	