

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN



TESIS

**LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I 324
NIÑA VIRGEN MARIA - HUACHO**

Presentado por

ARAUJO BERNAL CORAIMA YULEYSI

PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

Asesor: HIJAR GUZMAN JAVIER RAYMUNDO

Huacho - Perú

2018

TESIS
LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I 324 NIÑA VIRGEN
MARIA - HUACHO

MIEMBROS DEL JURADO

MG. RICARDO DE LA CRUZ DURAN
PRESIDENTE

DRA. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA
SECRETARIO

MG. ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL
VOCAL

DR. JAVIER RAYMUNDO HIJAR GUZMAN
ASESOR

DEDICATORIA

Con mi más profundo cariño dedico este trabajo de investigación a toda mi familia y especialmente a mi madre Lyda Bernal Cornelio como signo de gratitud por todo su apoyo durante mi etapa universitaria.

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación va dirigido con una expresión de gratitud a mi madre que ha dado todo su esfuerzo para que pueda convertirme en una profesional, a mis distinguidos maestros que con mucho entusiasmo me guiaron durante mis estudios universitarios.

Y a mi querida universidad, por que en sus aulas recibí las más gratas enseñanzas que nunca olvidare.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de juegos tradicionales nos introduce al maravilloso mundo infantil, que está lleno de imaginación y fantasía; hablar de juegos tradicionales es referirse a aquellos juegos que perduran en su esencia desde hace mucho tiempo sufriendo pocos cambios, pasando de generación en generación de los abuelos a los padres y de los padres a los hijos. El presente proyecto está organizado en cinco unidades.

En el primer capítulo, está estructurada y organizada la investigación del problema. El planteamiento del problema, la formulación del problema. Las preguntas directrices, los objetivos, la justificación, las limitaciones y el marco teórico.

En el segundo capítulo, está detallado el marco teórico, enfocando los antecedentes del problema que son los resultados más importantes de las más recientes investigaciones realizadas sobre la temática del problema, la fundamentación teórica que un conjunto de conocimientos acumulados, la definición de términos básicos, la fundamentación legal y la caracterización de las variables.

En el tercer capítulo, está la metodología que enfoca lo que es el diseño de la investigación del paradigma cualitativo –social con un soporte bibliográfico de libros, textos, módulos, revistas e internet; aquí se encuentra la población y la muestra, la operacionalización de las variables técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad de los instrumentos, técnicas para el procesamiento y análisis de resultados.

En el cuarto capítulo, está la presentación de los resultados, análisis de Interpretación y discusión de resultados.

En el quinto capítulo están las conclusiones y recomendaciones.

ÍNDICE

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA	9
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	10
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	10
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	10
1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	11
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
1.4. JUSTIFICACIÓN	12

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	15
2.2 BASES TEÓRICAS - CIENTÍFICAS	20
2.3 BASES PSICOLÓGICAS – PEDAGÓGICAS	42
2.4 DEFINICIONES CONCEPTUALES.....	44
2.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	45
2.5.1 HIPÓTESIS GENERAL.....	45
2.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	45

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO	47
3.1.1 TIPO DE LA INVESTIGACIÓN.....	47
3.1.2 ENFOQUE.....	47
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	47
3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES E INDICADORES....	49

3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	51
3.4.1	TÉCNICAS A EMPLEAR	51
3.4.2	DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS	52
3.5	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	52
3.5.1	PROCESAMIENTO MANUAL	52
3.5.2	PROCESAMIENTO ELECTRÓNICO	52
3.5.3	TÉCNICAS ESTADÍSTICAS	53
CAPÍTULO IV: RECURSOS, PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA		
4.1	RECURSOS.....	54
4.1.1	HUMANOS	54
4.1.2	MATERIALES	54
4.2	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	55
4.3	PRESUPUESTO.....	55
CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA		
5.1.	FUENTES BIBLIOGRAFICAS	56
5.2.	FUENTES ELECTRÓNICAS	57
	ANEXOS.....	59
	MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	69
	TABLA DE DATOS.....	70

RESUMEN

El propósito de esta investigación es determinar la influencia de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E 324 Niña Virgen Maria-Huacho. Específicamente poniendo énfasis en la recuperación de los juegos tradicionales como alternativa lúdica que incentiva la participación de los estudiantes y su integralidad en el desarrollo de las áreas cognitiva, motriz y socio afectiva.

El proyecto estuvo enmarcado en el tipo de investigación descriptivo cuyo propósito fue determinar el nivel de influencia de los juegos tradicionales. Se emplearon una serie de técnicas e instrumentos de recolección de datos como la aplicación de encuesta para el docente con 11 Items, el fichaje para el estudio y el desarrollo y evaluación de las actividades programadas. En esta investigación no hubo ningún criterio de exclusión y se consideraron a los niños de 3 años de ambos sexos, matriculados en el año académico 2018.

Para la elaboración, cumplimiento y validez de los objetivos planteados se utilizó la prueba de hipótesis: Chi cuadrado, análisis e interpretación de datos y se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciences-SPSS Version 21.

El proyecto precisa el desarrollo de los juegos tradicionales como: el juego de la rayuela, el juego con canicas y el juego del trompo como instrumentos lúdicos no solamente útiles como ejercicio corporal o recreación, si no fundamentales en el desarrollo intelectual y psicosocial del niño.

De esta manera se puede concluir que la investigación dio un espacio para el análisis y reflexión sobre la importancia de los juegos tradicionales en las instituciones educativas, permitiendo a los estudiantes adquirir las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura. Así como también se llegó a la conclusión que si existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E investigada.

Por último se recomienda capacitación en la aplicación de estrategias metodológicas por parte de las docentes las cuales le permitan fomentar a través de actividades lúdicas el desarrollo tanto físico, cognitivo, social y afectivo de los niños y niñas.

Así como también que exista una mayor relevancia en la transmisión y la enseñanza de los juegos tradicionales como una herramienta muy útil dentro del ámbito educativo y fuera de él, con el fin de potenciar al máximo no solo las capacidades motrices sino las diversas destrezas y habilidades que posee cada niño.

PALABRAS CLAVES:

- Juegos tradicionales
- Psicomotricidad
- Alternativa lúdica
- Integralidad
- Descriptivo
- Desarrollo
- Habilidades
- Destrezas
- Socioafectiva
- Motriz
- Cognitiva
- Chi cuadrado
- psicosocial

CAPITULO I.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

"Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños de ciudad para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un espectro amplio." (MORENO MARTÍNEZ, Ramiro, 1998. Pág. 29)

Pero al mismo tiempo este trabajo busca conseguir que en los educandos se vayan creando actitudes de pertenencia y valoración por ese legado cultural e histórico que posee su población o localidad, formándose así un ser con una responsabilidad y sensibilidad hacia los otros.

"juegos y juguetes populares practicados por niños el cual son en esencia, sobrevivencias de formas de recreación de épocas pasadas, siendo hallados generalmente (con algunas modificaciones locales de nombre o de desarrollo en las diferentes regiones geográficas)". (Bauzer, 1997, p. 28) Así mismo, los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo intelectual y psicosocial del niño, ya que el juego "forma en el individuo cualidades y valores necesarios para su futura vida en sociedad. (Correa. 2000, p. 19).

Numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos y juguetes que son identificados como juegos tradicionales, o manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzándoles los valores culturales del ser humano.

Tomando en cuenta el estudio presentado se hace necesario dar solución a esta problemática, la elaboración de una guía que recopile juegos tradicionales de la comunidad que aporten al desarrollo de la psicomotricidad en los niños.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo influye el juego la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?

¿Cómo influye el juego las canicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?

¿Cómo influye el juego el trompo en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la influencia del juego la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Determinar la influencia del juego con canicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Determinar la influencia del juego del trompo en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

1.4 Justificación de la Investigación

1.4.1 Justificación teórica.

Debido la situación problemática que vinculan al aprendizaje de estudiantes, es de suma trascendencia ampliar y profundizar las bases teóricas de estos dos temas, enfatizando la recuperación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

1.4.2 Justificación práctica.

Los juegos tradicionales cobran mayor vigencia, por cuanto son accesibles, de bajo costo y fácilmente operativos. Por ello, es necesario tomarlo como factor influyente de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

1.4.3 Justificación metodológica.

Como alternativa a las actividades lúdicas, los juegos tradicionales incentivan la intervención de los estudiantes con mayor nivel de motivación, en tanto tienen relación con su propia vivencia. Todos necesitan estimular las áreas cognitiva, motriz y social afectiva de allí su integralidad en la formación y participación de los estudiantes.

1.4.4 Justificación social

La comunidad educativa debe estar preparada para participar y hacer participar a docentes, estudiantes y padres familia para lograr que los juegos tradicionales sean parte de las instituciones educativas de nivel inicial.

1.5 Delimitaciones del estudio.

1.5.1 Delimitación espacial.

La investigación se desarrolló con los estudiantes de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho . Se consideraron como componentes de la muestra a los estudiantes matriculados en el ciclo académico 2018, de ambos sexos.

1.5.2 Delimitación temporal.

La investigación se realizó durante el segundo semestre del año académico 2018, donde se incluye el trabajo de gabinete, trabajo de campo. La redacción de informe final para la sustentación respectiva se realizó en el año 2017.

1.5.3 Delimitación teórica

La investigación estuvo enfocada a conocer la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

1.6 Viabilidad del estudio.

1.6.1 Evaluación Técnica

En esta investigación de tesis se consideraron los elementos necesarios para su desarrollo, de acuerdo a lo establecido por la oficina de grados y títulos de la facultad de educación.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Debido a su naturaleza de investigación experimental netamente académica, no ha generado impacto ambiental negativo en ninguno de los componentes del ecosistema.

1.6.3 Evaluación Financiera

El presupuesto de la investigación y su financiamiento estuvo debidamente garantizado por la investigadora.

1.6.4 Evaluación Social

Se constituyó un equipo de trabajo debidamente implementado, tanto a nivel teórico como metodológico, para su participación pertinente.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

INTERNACIONALES

VALDERRAMA, E. (2014), realizo un trabajo de investigacion "Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica" de la universidad del valle Santiago de Cali Colombia, teniendo como objetivo general: Diseñar una propuesta escolar en el ámbito del uso del tiempo libre que genere condiciones para la apropiación de juegos tradicionales por parte de un grupo de niños de escuela pública de 5 años, con el fin de mejorar sus relaciones interpersonales y su identidad cultural, el tipo de investigación fue correlacional de tipo descriptivo con una muestra de 36 alumnos de ambos sexos, se utilizo como instrumento la entrevista y la encuesta.

CONCLUSIONES

No es fácil abrir el debate sobre las reglas de convivencia en el desarrollo del juego mismo. No basta saber jugar el juego, ni saber cómo proponerle al grupo jugar, la parte de la reflexión en clase requiere por parte del maestro consultar las competencias ciudadanas y entrelazar juego y valores, preguntarse cuál valor se adecúa más a cada juego y explorar en qué consiste el valor, su sustento teórico. También se necesita plantear muy bien las preguntas u otras formas de llevar al niño a la reflexión. Elaborar el orden de la secuencia didáctica también es complicado, hay que cuidarse de no repetir las preguntas o las tareas, hay que estar atento a la tarea que se puso en la sesión anterior para ver qué se hace con ella en la siguiente, mantener el juego en dos sesiones y tratar de profundizar en la

segunda sesión sin alejarse del valor que se está tratando. La selección de los juegos tampoco fue al azar, se necesitó analizar las respuestas de los niños para decidir qué juegos se tomarían para la propuesta metodológica: las bolas, el yermis, el escondite, la lleva y el ponchado. La elección de los juegos estaba justificada, no solo por el conocimiento del juego y del grupo, sino también por los espacios, los tiempos y los materiales de la escuela. Este tipo de trabajo necesitó muchas revisiones de la escritura, lecturas comprensivas para corregir la redacción y llegar a tener un texto que se entendiera. La elaboración de este trabajo de grado sirvió para ratificar que los juegos tradicionales pueden ser elementos facilitadores de la convivencia pues a través de ellos los niños interactúan con los demás y su adecuado manejo puede contribuir a sus aprendizajes para vivir en sociedad. Para la convivencia necesita de normas, esas mismas que van ligadas a los valores que se adquieren en la socialización del juego y en la resolución de los conflictos que necesariamente aparecen. Como dicen autores como Huizinga, cuando el niño juega se aparta de la realidad, pero comparte con otros (pues no juega solo) y de esa forma aprende lúdicamente; característica principal del área de educación física. Muchos juegos tradicionales aplican al ámbito pedagógico institucional, ya sea en la clase de educación física o en proyectos transversales, porque tienen actividad física y ayudan al desarrollo de destrezas motoras al tiempo que sirven para aprender conceptos, para enfrentarse a la toma de decisiones, para desarrollar la atención y vivenciar la importancia de las normas.

Carballo, B. y Zárraga, S. (2004) realizaron un trabajo de investigación para el Instituto Universitario de Tecnología “Rodolfo Loero Arismendi” que titularon el Juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño y niña de las Familias de la Comunidad Ezequiel Zamora. Esta investigación esta enmarcada en

el tipo descriptiva, aplicada con diseños de campo y modalidad proyecto factible donde se utilizo para su elaboración los métodos deductivos y analíticos. El propósito de este trabajo fue determinar la influencia de los juegos didácticos como herramienta para la estimulación del aprendizaje del niño y niñas, de las familias, de la comunidad Ezequiel Zamora a través del análisis de los aspectos teóricos que implican los juegos didácticos que se aplican para el desarrollo cognitivo del niño y la niña en el hogar. La población objeto de estudio estuvo conformada por 20 madres de la muestra por la totalidad de la población. En el mismo orden de ideas, esta basado en la teoría genética de Jean Piaget. Para darle el sentido práctico a la investigación, las autoras diseñaron una propuesta con el fin de orientar a los adultos significativos para fomentar los juegos didácticos como herramienta para la estimulación del aprendizaje del niño y la niña de las familias de la comunidad Ezequiel Zamora de la ciudad de Punto Fijo Estado Falcón donde se trazaron la meta del 100% de los adultos significativos puedan identificar los juegos didácticos que estimulen el desarrollo del aprendizaje del niño y la niña en el hogar así como en los padres conocieran su rol en la estimulación del aprendizaje de los niños a través de los juegos didácticos.

Llegaron a la conclusión de que a través de las actividades lúdicas el niño–niña exterioriza su curiosidad y satisfacen la necesidad de averiguar y descubrir la ayuda a ganar confianza en si mismo recomiendan a los adultos significativos del sector Ezequiel Zamora a participar con sus niños con diferentes actividades lúdicas que permitan el desarrollo cognitivo del menor.

Díaz, E. (2003) presentó una tesis de grado para la Universidad Nacional Abierta la cual tituló: Estimulación de psicomotricidad mediante el juego para el niño y la niña en edad preescolar. Trabajo de investigación que tuvo por objeto determinar la influencia de la ejercitación a través del juego de la estimulación de la psicomotricidad

en el niño y la niña preescolar el mismo se aplicó en función de una muestra de 70 alumnos seleccionada en forma aleatoria de una población de 220 niños que asisten al Jardín de Infancia “Los Taques”. El mismo significa una vez desarrollado, un importante aporte orientado a mejorar la calidad de la educación en dicha institución. En lo teórico se ubica dentro del enfoque conductista, que sostiene que el aprendizaje puede ser estimulado por factores externos al individuo, favoreciendo cierta conducta. En lo metodológico se ubica dentro de los estudios descriptivos, incorporando un diseño de campo. La técnica y los instrumentos de colección de datos seleccionados fueron respectivamente la observación y la escala de estimación. La variable independiente es ejercitación a través del juego la variable dependiente; psicomotricidad en el niño y niña preescolar. Concluyó que las actividades lúdicas son determinantes en el desarrollo psicomotor del niño/ña de educación inicial ya que al participar en juegos al aire libre, él estimula y ejercita las destrezas motrices gruesas y al trabajar en juegos tranquilos y actividades en aula, cabe subrayar, que el aporte medular de dicho antecedente consiste en que se muestra la evidencia de la relación estrecha entre ludoteca Itinerante desarrollo psicomotor, atención educativa no convencional y permite visualizar algunos elementos que contribuyan con el desarrollo psicomotor de niño y niña entre 0 a 3 años.

NACIONALES

Pérez C, Clemencia R, (2014), en su tesis titulada “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 américo” de la Universidad Nacional Federico Villarreal Lima Peru, tiene como objetivo Determinar la influencia de los juegos tradicionales infantiles de persecución en el desarrollo de la

motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América” Lima, El presente trabajo de investigación se realizó con un enfoque cuanti-cualitativo, ya que se cuenta con técnicas de evaluación y valoración, busca comprensión de hechos sociales y psicológicos, poseerá una perspectiva global, buscando las causas de los hechos de estudio para lograr la comprobación de la hipótesis. El enfoque cualitativo será de apoyo para la elaboración del marco teórico. El enfoque cuantitativo, porque los datos serán sometidos a un análisis e interpretación estadística.

CONCLUSIONES

- Al diagnosticar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad a través del Test de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de alerta en el área Motora Gruesa, evidenciando un retraso en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.
- Se identificó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años son los juegos tradicionales infantiles de persecución siendo los siguientes:
 - Rayuela
 - Gato y ratón
 - Yermis
 - El rey dice
 - Los países
 - Ensacados
 - La Soga
- Las maestras no cuentan con una guía para estimular con juegos tradicionales infantiles de persecución con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

2.2 Bases teóricas

2.3 VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

2.3.1 HISTORIA DEL JUEGO

Los juegos folklóricos o tradicionales, han pasado de una generación a otra, a lo largo de la historia. Son los juegos que los abuelos enseñaron a los padres y éstos a sus hijos y así sucesivamente, para permanecer por siempre en la idiosincrasia del pueblo. Sabemos que la forma de vida del pueblo venezolano, hasta hace menos de 100 años, era agrícola y no había entretenimientos como ahora. La televisión aún no se había inventado, los aparatos de radio eran escasos, los libros, revistas y periódicos poco difundidos.

Según Bauzer (1997), existe la universalidad del juego ya que el hombre en las diferentes ciudades y momentos históricos ha ocupado su tiempo libre en el juego convirtiéndose estos en una herencia de tradiciones que se van traspasando de una generación a otra: Al principio, el hombre jugaba con nueces, carozos de frutas, piedras y armas (...) cansado comenzó a participar en luchas, carreras y otras competencias con su semejante, al paso del tiempo habrá sido el perfeccionismo del juego y la creación de otros (como pelotas, muñecas e instrumentos musicales, etc) (p. 28).

Por consiguiente, el juego ha sido parte de nuestra herencia cultural tradicional, debido a que los mismos hoy día son repetitivos en las diferentes regiones, del mundo, por ejemplo, el juego del “Saltar la cuerda”, “la monedita” y el “el trompo”, entre otros. En el folleto SIDETUR (Siderúrgica del Turbio) (1997), titulado: Juegos Tradicionales, señala lo siguiente: La mayoría de los juegos y

juguetes infantiles que hoy en día consideramos tradicionales, llegaron a América durante la conquista española. Es por ello, que mucho de estos pasatiempos también son conocidos en varios países de nuestro continente, aunque con diferentes denominaciones. No obstante, sobre la historia hay poco, la información sólo abarca descripción de los juegos y la mención de los países en los cuales se supone tuvieron origen (p. 4).

2.3.2 DEFINICIÓN DE JUEGO

(Domínguez, 1996. p. 12). “El juego no solamente es útil como ejercicio corporal, como recreación de la mente, como elemento cooperador en las disciplinas sociales, sino también para encauzar las tendencias del instinto, ya que éste es el que hace escoger al niño, entre esos pasatiempos, el que más le agrada, o sea el que más le conviene y armoniza con la parte biológica”.

Es importante para el concepto de juego conocer la etimología del mismo así: Proviene del término latino ludus, que significa cultismo lúdico. Por otro lado, en el latín vulgar el término jocus con un significado más cercano al de broma, burla o diversión. NUÑES de Almeida (1998) al reseñar la historia de la educación lúdica, identifica que pensadores sobre la relación entre el juego y la educación pueden rastrearse desde la Grecia antigua. Resalta entre ellos los pensamientos de: HERBERT SPENCER (1820-1903)

Según KARL GROSS (1861-1946) “El juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. Afirma además que el juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona. Estas teorías son las precursoras de los principios funcionalistas de la etiología moderna”.

HUIZINGA 1938 Homo ludens. (Alianza) define al juego como; “La acción o actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados en el tiempo y el espacio, que siguen una regla libremente aceptada, pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de hacer algo diferente de lo que se es en la vida corriente”.

Para RÜSELL 1985 El juego de los niños (Herder) Definición desde la perspectiva de la psicología “Es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma”.

Y para ELKONIN 1980 Psicología del juego (Visor) Enfoque sociológico propia de la escuela rusa. “Es una actividad en la que se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones sociales”. Según estas definiciones “El juego es la actividad que realizan especialmente los niños en forma libre y espontánea, que siguen reglas y que les proporciona placer, alegría y ayuda a las relaciones sociales”.

En los últimos años, el juego ha sido visto desde lo pedagógico y psicológico; varios estudios afirman que “el juego es una necesidad vital para que el niño desarrolle sus habilidades sobre todo en sus primeros años de vida”.

PESTALOZZI (1746 – 1827) Según él: La escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de responsabilidad y fortalece las normas de cooperación.

PIAGET, Jean: Para él: Los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energía en los niños, sino medios que contribuyen a enriquecer en el desarrollo

intelectual. Los juegos se vuelven más significativos en la medida de su desarrollo, puesto que a partir de la libre manipulación de elementos variados él pasa a reconstruir objetos y reinventar las cosas “la actividad lúdica es la cura forzosa de actividades intelectuales y sociales superiores”, y por ello es indispensable en la práctica educativa.

2.3.3 JUEGOS TRADICIONALES O POPULARES

Según Morera María, (2008, pág. 2), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno.

En el Peru, los juegos que se compartían con el grupo de vecinos y amigos del barrio o del pueblo, existen en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo. ORQUERA Sofía (2008) en su “Guía Juegos Tradicionales”, señala:

El juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la “casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, etc.” son ensayos para acciones posteriores. (Pág. 36)

Entonces los juegos tradicionales son una manifestación lúdica de tradiciones y costumbres de cada cultura, pueblo o nación, los mismos que pasan de generación en generación a través de la práctica. Son un fenómeno social que la comunidad considera incorporados a su patrimonio del cual se siente copartícipe. Evidencian una identidad cultural propia que se perenniza a través del tiempo, está enraizado en lo más profundo de los pueblos, pero a la vez se encuentra amenazada por la extinción y el olvido. Quienes disfrutaban del buen hábito de los juegos tradicionales recuerdan: tomarse de las manos en una ronda, o entrelazarse entonando “ferrocarril carril, carril, dame la paz, la paz, la paz, pasos a tras a tras a tras”, dando giros y reversas al compás de la canción, o al simple movimiento de “chupillita, chupillita que es de la chiquilla”; sencillos juegos que fortalecieron el conocimiento y afianzaron la confianza en el compañero de juego, entonces hay que darle merecida importancia a los juegos tradicionales por el desarrollo kinestésico.

SEGOVIA Fausto (1981) en su “Manual de Recreación Educativa” propone: “Los Juegos Tradicionales recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo” (Pág. 58). La maestra de educación infantil tiene la enorme responsabilidad de transmitir a los niños la confianza, afectividad, respeto y el conocimiento, por tanto, debe jugar con sus niños, porque así fortalece la relación con ellos, los conoce y la conocen, se gana su confianza, ellos receptan con mayor gusto los conocimientos en el aula. La maestra debe ser quien facilite e incentive el juego, establezca reglas y responsabilidades, arbitre el desarrollo de los mismos y encamine

el surgimiento de líderes entre sus educandos, teniendo como herramienta la gran gama de juegos tradicionales ecuatorianos existentes. Los padres de familia no están al margen del proceso de enseñanza- aprendizaje de los hijos, por eso esta investigación hará que su participación sea directa a la hora de transmitir los conocimientos sobre juegos populares y su importancia en desarrollo del movimiento corporal.

2.3.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Las características de los juegos tradicionales se los resumen en: Significan un medio de transmisión de valores y cultura.

- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento. Reglas flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- Son un disfrute para la familia.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.

La práctica de juegos populares no necesita del empleo de grandes cantidades de recursos económicos, ni materiales; es una actividad libre, que se puede hacer en cualquier momento y lugar, hace recobrar la identidad cultural, une a la familia, involucra con otros, hace más sociales, fomenta el desarrollo corporal, lingüístico, afectivo y cognitivo.

El valor educativo del juego Por medio de la utilización del juego se puede fomentar la creatividad, mejorar la salud (física, mental y emocional), fortalecer los valores y actitudes, incrementar las destrezas y habilidades de todas las poblaciones sin distinción de raza, credo, edad, discapacidad o identidad sexual. Se evidencia el valor que tiene el juego como medio receptor y trasmisor del conocimiento empírico, creado por el niño.

CORTES Javier(2008), en su obra Un Vistazo a la Naturaleza Pedagógica del Juego en el salón de clase menciona: La propuesta no es cambiar el fondo de las clases, es incluir al juego como instrumento didáctico, es intentar estructurar una metodología que privilegie el movimiento espontáneo de los estudiantes, en donde las reglas y la dinámica de la clase estén bien claras y en donde la evaluación haga parte del proceso enseñanza aprendizaje y sea un proceso que observe la capacidad de cada uno de los jóvenes para resolver problemas e involucrarse en un niveles más elaborados (pag.57). El juego continúa desempeñando un papel muy importante en el desarrollo integral de los infantes, es un medio de formación para las personas adolescentes, es un factor de unión entre las personas jóvenes y adultas; es un recuerdo para los ancianos, es una fortaleza adentro y fuera del aula de clases, ya que mediante este se establecen reglas, se valoran las aptitudes y actitudes, se fomenta el trabajo en

grupo, el compañerismo, la sociabilidad, la convivencia y se promueve la formación de nuevos conocimientos.

2.3.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO TRADICIONAL EN NIÑOS/AS DE 3-5 AÑOS

La importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturización del alumno y la alumna, las señala Maestro (2000):

- Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar.
 - Se favorece la relación transgeneracional, al favorecer la relación con personas de mayor edad.
 - Favorecen la socialización, el conocimiento de sus iguales de forma “natural”. Son un medio
 - relación para la consecución de nuestros objetivos. Favorecen la coeducación
 - Estimulan la sana competencia, al igual que la cooperación.
 - Favorecen las relaciones interpersonales
 - Favorecen el trabajo en parejas y en grupo
 - Favorecen la comunicación e inserción social. Propician el disfrute y la diversión (p. 4)
-
- Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular y coordinación psicomotriz), como en el mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.

- Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo. Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de la una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.
- El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es el tránsito de situaciones adultas: por ejemplo: al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- El juego proporciona el contexto apropiado en el que se pueden satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.
- Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.
- A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

2.3.6 Ventajas de los juegos tradicionales

Según Guillermo del Rio García en su trabajo de grado que tiene como tema “El juego tradicional como herramienta para el desarrollo de la interculturalidad en el ámbito escolar”, menciona las ventajas que se puede resumir en las siguientes:

- Son de fácil acceso y adaptable a las características de cada grupo infantil y de su contexto cultural y social.
- Su aprendizaje es rápido.
- Mejora las relaciones sociales en los diferentes entornos ya sean sociales y culturales.
- Se puede jugar en cualquier lugar.
- Los niños son los protagonistas desde el inicio del juego.
- Es una estrategia multidisciplinaria.
- Motiva a la participación en las clases.
- Son cortos, repetitivos y dinámicos, de fácil entendimiento.
- Se juegan en grupos

La práctica de los juegos tradicionales debe ser sistemática y no solo en el ámbito educativo de los infantes, se los deben realizar en el hogar, en la comunidad; siendo actividades recreativas favorecen a la independencia y contribuyen al desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas. Es necesario fomentar en los pequeños el juego activo, participativo y relacional enfrentando así a una cultura en la que predomina la tecnología la misma que estimula el sedentarismo, incrementando así desfases en el desarrollo motor, social, cognitivo y en el lenguaje de los niños(as)

2.3.7 CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Otro de los aspectos que denota el valor cultural y educativo de los juegos tradicionales es el uso de los materiales. En relación a ello, Gerico (2000) afirma lo siguiente: Una de las características más comunes en los juegos infantiles es la falta de utilización de material específico de ellos, pero cuando este es imprescindible, el mismo material sirve para varios juegos. Es sencillo, siempre y cuando sea fabricado por el propio jugador, o con elementos reciclados del propio entorno o cedido por los mayores cuando pierden para ellos su utilidad. De esa forma los juegos tradicionales estimulan la creatividad, pues las normas que siguen el juego, los materiales y melodías que se utilizan son adaptables al espacio físico y circunstancia de cada momento. Cada uno de ellos se desarrolla teniendo en cuenta las reglas escogidas por los participantes, siempre y cuando sean adaptables a las condiciones de cada lugar y los materiales (p. 56).

En relación a lo señalado, es pertinente acotar lo que afirma Cardona (1991) cuando plantea que: En todos los países del mundo, los juegos infantiles constituyen manifestaciones muy características del respectivo folklore.....desde niño los juegos que son inculcados por los padres y en la escuela son juegos que se pueden identificar como tradicionales ya que forma parte del folklore nacional (p. 22).

En ese sentido, los juegos tradicionales utilizados en el ámbito educativo a los educandos coadyuvando en la formación integral, el desarrollo de su personalidad y la consecución de una forma de conciencia que les permita exaltar los valores nacionales, fortalecer el pensamiento histórico y consolidar la soberanía nacional, para así romper con la pérdida de la identidad y contribuir con el rescate de la misma. También se debe resaltar que los juegos tradicionales, son parte de la

cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, destacando los siguientes.

1. Favorecen el acercamiento entre generaciones.
2. Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de esa comunidad.
3. Posibilitan la inclusión de contenidos transversales en el diseño curricular de las distintas enseñanzas.
4. Permiten incorporar estrategias entre disciplinas.
5. Logran presentaciones de proceso científico. Ej: búsqueda de juegos tradicionales de pueblos (Gerico, 2000, p. 60)

2.3.8 TIPOS DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL PERU

A ese respecto, se asume lo que afirma Santos y Correa (2000), cuando señalan que los juguetes: “Son todos aquellos objetos no sólo de elaboración industrial o confeccionados por el adulto o el niño..... sino también los que actúan como tales en un momento dado, sin variar su estructura física, sino sólo su contenido simbólico” (p. 32).

A los fines de precisar el desarrollo de este punto, es pertinente precisar el concepto de juguetes tradicionales, como un elemento que se vincula con los juegos pero que tiene una definición propia. A ese respecto, se asume lo que afirma Santos y Correa (2000), cuando señalan que los juguetes: “Son todos aquellos objetos no sólo de elaboración industrial o confeccionados por el adulto o el niño.....sino también los que actúan como tales en un momento dado, sin variar su estructura física, sino sólo su contenido simbólico” (p. 32).

En ese orden de ideas, los juguetes tradicionales no necesariamente representan objetos terminados, sino también

aquellos que por lo que simbolizan y su relación con el juego coadyuvan en la realización de la actividad lúdica y en alcanzar la finalidad y propósitos de la misma. En Peru existen diversos juegos y juguetes tradicionales producto de la mezcla de influencias que han estado presentes en la formación de la cultura criolla del país. En ese sentido, los juegos tradicionales peruanos tienen diferentes procedencias, que se fueron conformando como parte de nuestra tradición cultural, lo cual facilita una integración y una formación cultural implementando los valores de nuestra nación en el hombre peruano.

A través del folleto de SIDETUR en la Comunidad (1997) titulado: Juegos Tradicionales se establece una clasificación de dichos juegos, de acuerdo con sus características más predominantes. En ese sentido, se habla de Juegos de Iniciación, de Fuerza y Destreza, de Socialización, Gráficos y Literarios. También se habla en sobre Juegos con Juguetes. A continuación, se describe cada uno de estas categorías de juegos, de acuerdo a lo que señala el material citado este material:

Juegos de Iniciación: Cuando un grupo decide empezar un juego, en primer lugar debe ponerse de acuerdo sobre quién o quiénes iniciarán las acciones. Es por ello que recurren a varios métodos utilizados universalmente, tales como: Cara o Sello; Pares o Nones; Piedra, Papel o Tijera o El Bate.

Juegos de Fuerza y Destrezas: Estos comprenden en primer lugar, los juegos de correr, como: El Escondido o Cuarenta Matas; la Perolita y la Ere, este último con sus dos variantes: Agachada y Paralizada. Otros tipos de recreaciones donde se exige movimientos veloces son el Gato y el Ratón; La Candelita; Guataco, Guerra y Paz; 1,2,3....Pollito Inglés y

Serení-Serení. Otro de los juegos de fuerza y destrezas, son los juegos de saltar, donde se encuentran la Semana y el Avión, que son los más comunes en su estilo. Igualmente, se pueden incluir las Carreras de Saco

Juegos de Socialización: Bajo esta denominación se agrupa una serie de juegos en los que se reclama menor esfuerzo físico, si los comparamos con los de correr y saltar. Tienen la particularidad de los/as niños/as se alternan en la función principal, por lo que el concepto de ganar o perder no tiene importancia. Entre esos juegos se destacan los siguientes: Palito Mantequillero o Quemao; La Gallinita Ciega; Las Cebollitas; Pásalo y los juegos de palmadas, muy populares entre las niñas. En el caso de entretenimientos como La Prenda y La Botellita, existe la llamada “penitencia”, la cual constituye una suerte de castigo que debe cumplir un niño, de acuerdo con la rutina del juego, para poder continuar participando. Otros de los juegos de socialización son Las Rondas, que es un juego mayoritariamente jugado sólo por niñas, consiste en la formación de un círculo en el que los participantes se agarran de las manos y cantan canciones típicas de esta actividad. La música y letra de las canciones puede variar según la región, en Venezuela son populares Arroz con Leche, La Señorita, Los Pollos de mi Cazuela, La Pájara Pinta, La Víbora de la Mar y Doñana, entre otros.

Juegos Gráficos: Son habituales en el aula de clases porque requieren lápiz y papel. Se destacan El Ahorcado, basado en el uso de la memoria y La Vieja, practicado por los más pequeños por la simplicidad de sus instrucciones.

Juegos Literarios: Se encuentran El Teléfono y Las Retahilas. También, dentro de esta categoría se encuentran los juegos verbales como los Trabalenguas, que consisten en frases o palabras estructuradas de tal manera, que resulta

complicada su pronunciación, por lo que el reto consiste en lograr repetirlos en forma rápida, sin equivocarse. Otro juego verbal es el denominado Cuti, que se basa en hablar alternando cada sílaba con el vocablo cuti.

Juegos con Juguetes: Entre juegos tradicionales con juguetes más conocidos, Cardona (1991), las metras o pichas, la perinola, el papagayo, el trompo, la zaranda, yo-yo y gurrufío. (pp. 83-91). En relación a las metras o pichas, este juguete son bolitas de barro, madera, vidrio o porcelana que se hacen rodar sobre el suelo para chocarlas unas con otras. En ocasiones se sustituyen por semillas esféricas. Existen infinidad de variantes para este juego. La perinola, este juguete está formado por dos partes, una superior o cabeza y una inferior o base en la que debe encajar la primera. Ambas partes están unidas por un cordel. Inicialmente la perinola era construida artesanalmente con latas vacías y palos o tallando las partes en madera, actualmente se fabrican con plástico.

El trompo es un juguete que tiene forma torneada semi-circular y una punta metálica. Se juega enrollándole un cordel o guaral alrededor y lanzándolo al suelo haciéndolo girar sobre su propio eje. Artesanalmente es elaborado en madera o totuma, actualmente se consigue hecho de plástico. La zaranda, es un trompo grande y hueco elaborado de hojalata o de tapara, el cual se acciona mecánicamente produciendo un zumbido al girar. La zaranda es de origen indígena y muy popular en las zonas oriental y guayanesa del país. El Yo-Yo consta de dos partes circulares unidas en el medio por una pequeña cuña cilíndrica que las mantiene separadas a una corta distancia. En la cuña se enrolla un cordel que permite al niño hacerlo subir y bajar. Tradicionalmente se fabricaba en madera, hoy día se elabora comercialmente con plástico. El

Gurrufío es un juguete, consta de una lámina circular de madera, lata o plástico, en la cual se realizan dos agujeros a través de los cuales se pasa un cordel o guaral. El cordel se hace girar y luego se estira haciendo que se enrolle y desenrolle para que el disco de vueltas.

2.3.9 VENTAJAS Y VALORES EDUCATIVOS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

El juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.(Luviz, 2011) Mediante el juego se da el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo, las cuales se pueden clasificar en:(Luviz, 2011)

2.3.10 DIMENCIONES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

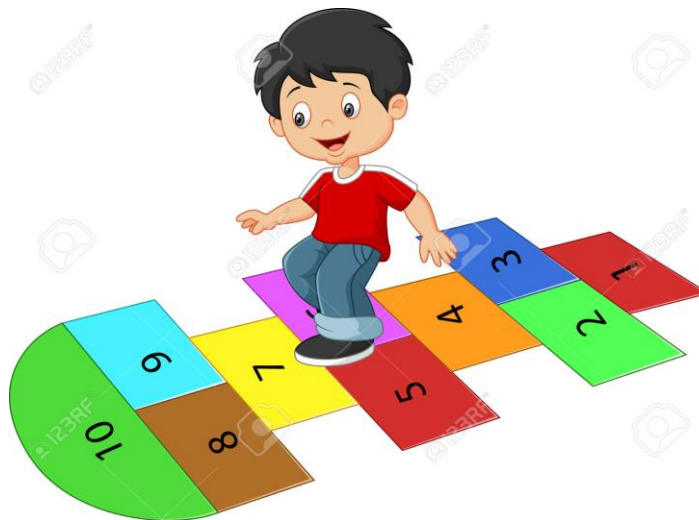
EL JUEGO LA RAYUELA

La rayuela, fue jugada por nuestros padres, nuestros abuelos y probablemente el origen de este juego callejero se remonte hasta aquel tiempo en que no existía la división política en los mapas.

Algunos dicen que su inventor fue un monje español y que

para él el grafismo simbolizaba toda la vida del hombre hasta su muerte, y la asegurada entrada al cielo.

Lo interesante aquí es que el sentido mismo del juego cambia, o sea, pasa de ser casi una actividad pictórica a encontrar un sistema de reglas. Pichón Riviere hablaría en este caso, del proceso grupal, Piaget anclaría en la inteligencia circular del juego y Arminda Aberastury, en su libro " El niño y sus juegos" diría que las letras y los números se convierten en juguetes para los niños y es aquí donde entra la competencia y el fin de llegar o quizás aniquilar. En niños con capacidades especiales la rayuela puede ser utilizada como un elemento valiosísimo para la motricidad, desde la confección en el piso y con distintos materiales (terapia sensorial), así como también para fomentar el esquema corporal, la lateralidad y la línea media. Un elemento como un tejo, una piedra, una pluma o un peluche nos ayuda a dar nociones de distancia y sustancia, tan difíciles de explicar por otros medios. Y sin duda, el fin de llegar al cielo o a casa, es para cualquier individuo sinónimo de paz.



JUEGO DE CANICAS

El **juego** consiste en golpear las **canicas** de los demás tres veces. El primer golpe se le llama chiva, el segundo pie, el jugador tendrá que poner el pie entre su **canica** y la **canica** del adversario y al tercero tute y para poder eliminarlo tendrá que tirar a “gua” y meter la **canica**. Turno a otro jugador.

EDAD: A partir de cinco años

OBJETIVOS

Coordinar óculo-manual

Desarrollar la motricidad fina

MATERIALES: Canicas

DESCRIPCIÓN

Se explicará a los niños el desarrollo del juego con una prueba práctica. El juego consiste en golpear las canicas de los demás tres veces. El primer golpe se le llama chiva, el



segundo pie, el jugador tendrá que poner el pie entre su canica y la canica del adversario y al tercero tute y para poder eliminarlo tendrá que tirar a “gua” y meter la canica.

Normas:

Cada jugador podrá ir a golpear cualquier canica. Si falla, no perderá los golpes conseguidos hasta el momento y pasará el turno a otro jugador. Si una canica cae en un sitio con obstáculos, el jugador podrá decir “pido pardo”, que significa limpiar la zona eliminando los obstáculos, pero por si lo contrario, un jugador que tenga protegida su canica y diga “no vale pardo” no se podrán limpiar los obstáculos existentes.

Cada jugador tirará desde donde se ha parado su canica, pudiendo acercarse más mediante el palmo de la mano con la que no se lanza la canica. La forma de lanzar las canicas puede ser mediante la uña del dedo (a uñeta) o con la última falange del dedo pulgar. Algunos jugadores jugaban a partidas llamadas “a verdad” o “a mentira”, que significaba que, si jugabas “a verdad” y perdías, tenías que darle una canica a tu rival, si jugabas “a mentira” y perdías no le dabas canica.

JUEGO CON TROMPO

El **trompo** es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una lienza o cuerda. Después de haber enrollado todo el hilo, el **trompo** es lanzado con fuerza y técnica para hacerlo girar y girar. Mientras gira los competidores pueden hacer una serie de trucos.

El juego del Trompo es un juego tradicional que se juega como su nombre indica con un trompo, peón o peonza. El trompo es un objeto de madera que tiene una forma parecida a la fruta de la pera. Pero que por la parte donde la pera tiene el pezón o rabito, el trompo posee una púa de hierro. Recuerdan muchas de las personas mayores que algunos de los que jugaban al trompo, le cambiaban esta púa y le colocaban otra mayor y mucho más afiliada, que se utilizaba en el juego, como luego veremos.

Con el juego del Trompo se pretende "bailar el trompo", o lo que es lo mismo: hacer que el trompo de gire. Para ello enrollaremos una cuerda por la parte contraria a la púa y luego se lleva hasta la punta o púa, enrollándola casi hasta la mitad del trompo. Una vez enrollado sujetamos el extremo de la cuerda que quedo libre, lanzamos el trompo hacia el suelo para conseguir que el trompo rote sobre punta, manteniéndose erguido y en definitiva bailando en el suelo, que en definitiva es lo que consiste el juego del trompo. Esta no es la única manera de enrollar la cuerda, otra forma era comenzar enrollándolo desde la púa hasta la mitad del trompo y luego tirarlo al suelo para que bailase.

El juego del trompo se jugaba por un número indeterminado de jugadores con un trompo o peonza. Los jugadores marcaban un círculo en el suelo de unos dos metros de diámetro. Luego cada jugador tiraba sobre el centro del círculo su trompo a la vez que con la cuerda procuraba llevárselo fuera del círculo marcado. Si lo conseguía estupendo ya habías ganado, en caso contrario, tenía que dejar que el trompo se parase. Si al pararse quedaba dentro del círculo, los demás jugadores tiraban de nuevo su trompo para hacerle una muesca con la punta afilada de sus trompos. Si con uno de estos golpes se conseguía sacar del círculo, quedaba libre y terminaba el juego.



2.4 VARIABLE PSICOMOTRICIDAD

La Psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento corporal y de su importancia para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

JACQUES RICHARD (2004), Se distingue entre motricidad fina, especialmente de las manos y de los dedos, con la prensión y un gran número de movimientos derivados de ésta; y motricidad gruesa, constituida por movimientos de conjunto, que permiten la coordinación de grandes grupos musculares, los - 21 - cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”. Pág. 56

NIVELES PSICOMOTORES

Nivel Sensorio-motor

Le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.

En este nivel ejercitamos el placer por percibir el movimiento del propio cuerpo y de madurar las conductas motrices y neuromotrices

básicas. Se produce la evolución desde movimiento descontrolado hasta el gusto por el control.

Nivel cognitivo

Permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.

En este nivel, vamos a favorecer la aparición de la actividad mental específicamente humana (atención, lenguajes expresivos), como resultado de todo el trabajo anterior (tónico emocional, sensorio motor y perceptivo motriz), es decir este nivel, surge de la actividad mental como resultado de la motora apoyada en la realidad.

Nivel social y afectivo

Permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás. En este nivel se pretenden desarrollar actividades que ayuden al niño a mejorar los cauces de relación consigo mismo y con los demás, utilizando los objetos, como un elemento importante de apoyo fundamental, siendo intermediario de la comunicación.

PSICOMOTRICIDAD Y SU IMPORTANCIA.

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y niñas. (Colado, 2012) Se hace hincapié en tres áreas:

A nivel motor, le permitirá conocer su cuerpo y posibilidades, dominar sus movimientos, desarrollar lateralidad, adquirir su esquema corporal. Se desarrolla la flexibilidad, tonicidad, coordinación y agilidad. Además:

- Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo.
 - Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal.
 - Ayuda a afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio. (Colado, 2012).
- A nivel cognitivo**, permite la mejora de la memoria, audición, visión, la atención, concentración y la creatividad del niño. Además.
- Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.
 - Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.
 - Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delantedetrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.
 - Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno. (Colado, 2012).

A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer el medio que les rodea y adquirir las habilidades necesarias para relacionarse en él, aprender, superar dificultades y miedos. Adquiere auto concepto de sí mismo. Se relaciona con los demás, socializa al niño niña, facilita la comunicación expresiva y receptiva. Tras un buen trabajo psicomotor individualizado ha de darse el trabajo en parejas y el de grupo con juegos de cooperación. Además:

- Sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo.

- Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.
- Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.
- Reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades. (Colado, 2012). Se entiende como psicomotricidad a la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas del niño a través del cuerpo, lo cual significa que este enfoque se centra en el uso del movimiento para el logro de este objetivo. (Colado, 2012).

DIMENSIONES DE LA VARIABLE PSICOMOTRICIDAD

MOTRICIDAD.

El término motricidad, se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos). (Maestra Kiddys House, 2013). La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. (Baracco, 2011).

MOTRICIDAD FINA

La motricidad fina, hace referencia a movimientos finos, precisos, con destreza. Tiene que ver con la habilidad de coordinar movimientos ejecutados por grupos de músculos pequeños con precisión, por ejemplo, entre las manos y los ojos. Se requiere un mayor desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. La motricidad fina es importante para experimentar con el entorno y está relacionada con el incremento de la inteligencia. (Duarte, 2011).

La motricidad fina hace referencia a movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos (y que requieren una mayor coordinación.). Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos especialmente en tareas donde se utilizan de manera simultánea el ojo, mano, dedos como, por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, picar con punzón, escribir. (Duarte, 2011).

MOTRICIDAD GRUESA

El desarrollo motor grueso se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. (Baracco, 2011). La motricidad gruesa, busca el desarrollo de los músculos de todo el cuerpo, especialmente de los miembros de la parte inferior (pies). Los objetivos de la Motricidad Gruesa. 1. Desarrollar los músculos del niño. 2. Permitir al niño la coordinación de los movimientos. Para lograr los objetivos es necesario que el niño conozca las principales partes de su cuerpo: cabeza, boca, nariz, orejas, ojos, manos, pies, Etc. Esquema corporal. (Baracco, 2011).

2.5 Formulación de hipótesis

2.5.1 Hipótesis general

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

2.5.2 Hipótesis específicas

El juego tradicional la rayuela influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

El juego tradicional las canicas influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

El juego tradicional el trompo influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

2.6 Operacionalización de variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores
Juegos Tradicionales	Son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).	<p>Área cognitiva</p> <p>Area Motriz</p> <p>Area socio Afectiva</p>	<p>-Nombra algunos colores y numerous</p> <p>-Entiende la idea de contar</p> <p>Comienza a entender el concepto de tiempo</p> <p>-Recuerda partes de un cuento</p> <p>-Entiende el concepto de "igual" y "diferente"</p> <p>-Dibuja una persona con 2 o 4 partes del cuerpo</p> <p>-Sabe usar Tijeras</p> <p>-Empieza a copiar algunas letras mayúsculas</p> <p>-Juega juegos infantiles de mesa o de cartas</p> <p>-Le dice lo que le parece que va a suceder en un libro a continuación</p> <p>Brinca y se sostiene en un pie hasta por 2 segundos</p> <p>La mayoría de las veces agarra una pelota que rebota</p> <p>Se sirve los alimentos, los hace papilla y los corta (mientras usted lo vigila)</p> <p>-Disfruta haciendo cosas nuevas</p> <p>-Juega a "papá y mamá"</p> <p>-Cada vez se muestra más creativo en los juegos de imaginación</p> <p>-Le gusta más jugar con otros niños que solo</p> <p>-Juega en cooperación con otros</p> <p>-Generalmente no puede distinguir la fantasía de la realidad</p> <p>-Describe lo que le gusta y lo que le interesa</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación.

Es una investigación de tipo descriptivo El propósito fue determinar el nivel de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

3.2 Población y muestra.

Población. - Se consideraron a los estudiantes de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho, matriculados en el año académico 2017. Con una población de 120 de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Criterios de Inclusión:

Niños de 3 años, de ambos sexos, que se encuentren matriculados en el año académico 2018. Se tomo 88 niños.

Criterios de Exclusión:

Ninguno

3.3 Técnicas de recolección de datos.

Se utilizaron las siguientes técnicas:

- Coordinación con las autoridades de la I.E.I.
- Coordinación con docentes y estudiantes
- Desarrollo de las actividades programadas.

- Aplicación de encuestas
- Evaluación de las actividades desarrolladas
- Fichas Técnica de estadística
- Fichaje, durante el estudio, análisis bibliográfico y documental.

3.4 Técnicas el procesamiento de la información.

Se aplicó el procesador Statistical Package of Social Sciencies – SPSS Versión 21.

- Análisis e interpretación de datos.
- Prueba de hipótesis: chi cuadrado

3.5 Aspectos éticos.

Se tomó en cuenta el código publicado por la American Psychological Association (A.P.A.) en el año 1976, bajo un título "Principios éticos en la realización de investigaciones con sujetos humanos". En cualquier caso, y a modo de síntesis, es muy importante:

- a) Ser honestos y no mentir ni manipular los datos obtenidos en una investigación (existen famosísimos fraudes científicos como el protagonizado por Sir Cyril Burt con su trabajo acerca de la inteligencia como factor determinado genéticamente).
- b) Tratar con enorme consideración a los sujetos experimentales para que se encuentren lo más cómodos y tranquilos posible, garantizando con ello no sólo el cumplimiento de normas de carácter ético, sino también la interferencia de variables contaminadoras como podría ser el propio estrés producido por una antinatural situación experimental.
- c) No engañar malintencionadamente a los sujetos para conseguir su participación en un experimento, ya que es preferible ocultar cierta información a nuestros sujetos (sólo si la naturaleza de nuestro trabajo de investigación así lo exige) comentándoles que al

final de la medición se resolverán todas sus dudas o preguntas, que mentirles o hacerles sentirse manipulados y ridículos.

d) No incurrir en plagio, sino referenciar adecuadamente mediante citas u otro tipo de indicadores las fuentes de la información utilizadas.

Operacionalización de variables

Tabla1: Variable x

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
La Rayuela		5	Bajo	0-1
			Medio	2-3
			Alto	4-5
Las Canicas		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
El trompo		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
Juegos tradicionales		13	Bajo	0 -3
			Medio	4 -7
			Alto	8 -13

Tabla2: Variable y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Motricidad Gruesa		5	Bajo	0-1
			Medio	2-3
			Alto	4-5
Motricidad Fina		4	Bajo	0-0
			Medio	1-2
			Alto	3-4
		9	Bajo	0 -2
			Medio	3 -5
			Alto	6 -9

IV CAPITULO RESULTADOS

4.1. ANALISIS DESCRIPTIVO POR VARIABLES

TABLA 3

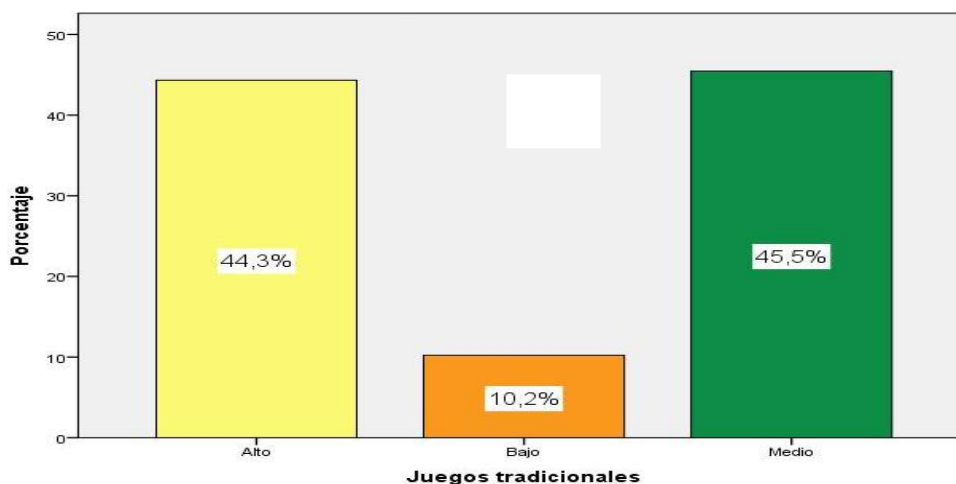
Juegos tradicionales

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	6	45.5
Medio	9	44.3
Alta	10	10.2
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 45,5% de niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho, presentan un nivel medio en el uso de los juegos tradicionales, un 44,3% muestran un nivel alto y un 10,2% alcanzaron un nivel bajo.

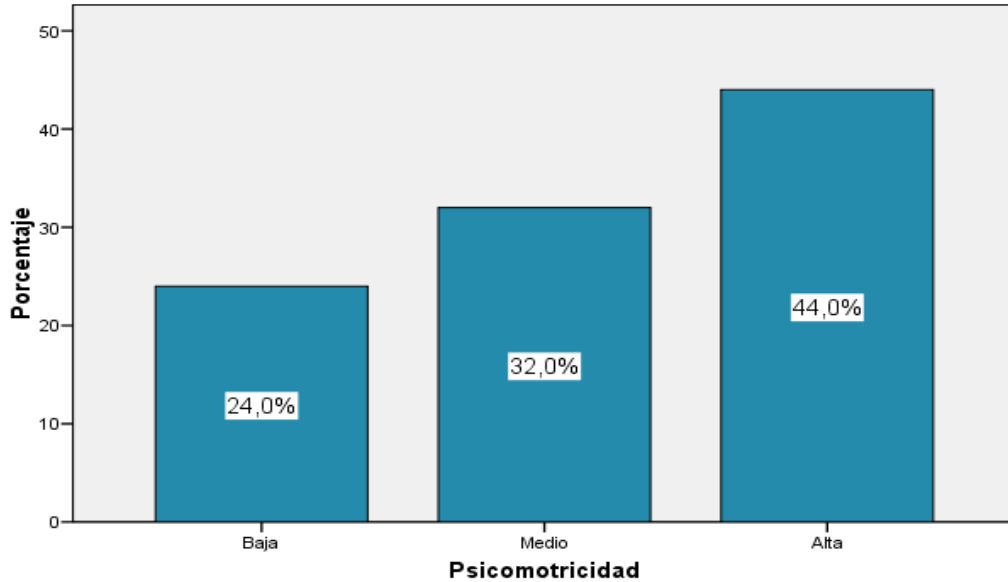
TABLA 4
Psicomotricidad

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Baja	6	24.0
Medio	8	32.0
Alta	11	44.0
Total	25	100.0

Fuente: Ficha de observación aplicado a los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

Figura 1



De la fig. 1, un 44.0% de los los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho, tienen un nivel alto en la psicomotricidad, un 32.0% tienen un nivel medio y un 24.0% alcanzaron un nivel bajo.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa **Ha**: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

TABLA 5

Juegos tradicionales * Psicomotricidad

Tabla de contingencia

		Psicomotricidad			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos tradicionales	Bajo	9	0	0	9
		100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Medio	0	40	0	40
		0,0%	100,0%	0,0%	100,0%
Alto	0	16	23	39	
		0,0%	41,0%	59,0%	100,0%
Total		9	56	23	88
		10,2%	63,6%	26,1%	100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 5:

- De 9 niños que muestran un nivel bajo en los juegos tradicionales, el 100.0% tienen un nivel bajo en el desarrollo de la psicomotricidad.
- De 40 niños que muestran un nivel medio en los juegos tradicionales, el 100,0% tienen un nivel medio en el desarrollo de la psicomotricidad.
- De 39 niños que muestran un nivel alto en los juegos tradicionales, el 59,0% tienen un nivel alto en el desarrollo de la psicomotricidad y un 41,0% tienen un nivel medio.

TABLA 6
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	125,070 ^a	4	,000
Razón de verosimilitudes	100,587	4	,000
N de casos válidos	88		

a. 4 casillas (44,4%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,92.

Según la tabla 6 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se infiere que existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

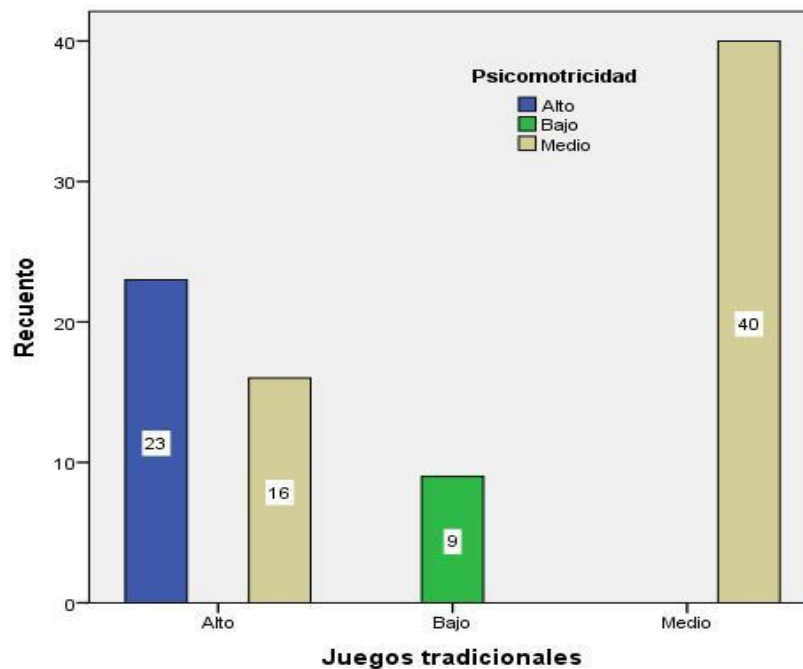


Figura 3. Juegos tradicionales y la psicomotricidad

Hipótesis específica 1

Hipótesis Alternativa **Ha**: El juego la rayuela influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: El juego La rayuela no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

TABLA 7

La Rayuela * Psicomotricidad

Tabla de contingencia

		Psicomotricidad			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Area cognitiva	Bajo	9	0	0	9
		100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Medio	0	54	1	55
		0,0%	98,2%	1,8%	100,0%
Alto	0	2	22	24	
		0,0%	8,3%	91,7%	100,0%
Total		9	56	23	88
		10,2%	63,6%	26,1%	100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 7:

- De 9 niños que muestran un nivel bajo en la rayuela, el 100.0% tienen un nivel bajo en el desarrollo de la psicomotricidad.
- De 55 niños que muestran un nivel medio en la rayuela, el 98,2% tienen un nivel medio en el desarrollo de la psicomotricidad y un 1,8% muestran un nivel alto.
- De 24 niños que muestran un nivel alto en la rayuela, el 91,7% tienen un nivel alto en el desarrollo de la psicomotricidad y un 8,3% muestran un nivel medio.

TABLA 8
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	160,805 ^a	4	,000
Razón de verosimilitudes	129,625	4	,000
N de casos válidos	88		

a. 3 casillas (33,3%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,92.

Según la tabla 8 el estadístico Chi-cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto se infiere que existe influencia del juego de la rayuela sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

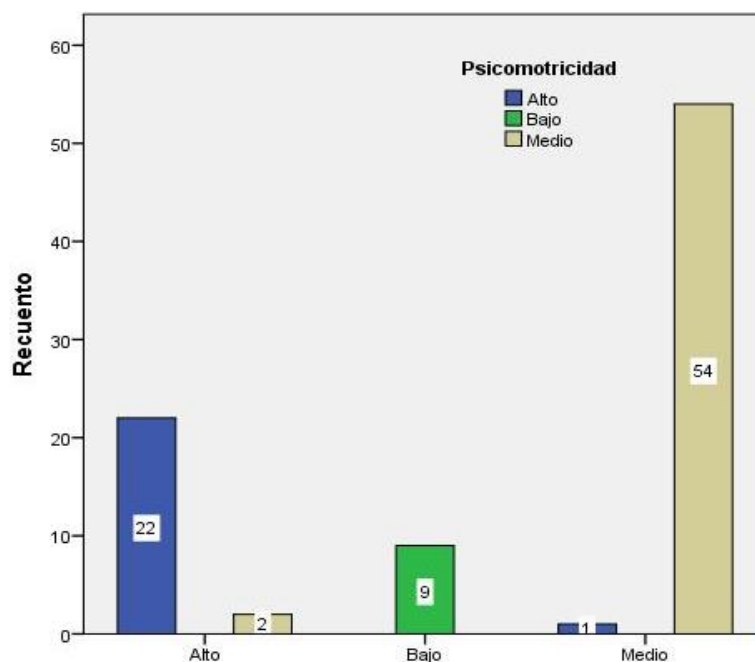


Figura 4. La rayuela y la psicomotricidad

Hipótesis específica 2

Hipótesis Alternativa **Ha**: El juego de la canica influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: El juego de la canica no influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María – Huacho.

TABLA 9

La Cañica * Psicomotricidad

Tabla de contingencia

		Psicomotricidad			Total
		Bajo	Alto	Medio	
Area motriz	Medio	9 16%	1 1,8%	47 82,5%	57 100,0%
	Alto	0 0,0%	22 71,0%	9 29,0%	31 100,0%
Total		9 10%	23 26,1%	56 63,6%	88 100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 9:

- De 57 niños que muestran un nivel medio en los juegos de cañicas, el 82,5% tienen un nivel medio en el desarrollo de la psicomotricidad y un 16,0% muestran un nivel bajo.
- De 31 niños que muestran un nivel alto en los juegos de las cañicas, el 71,0% tienen un nivel alto en el desarrollo de la psicomotricidad y un 29,0% muestran un nivel medio.

TABLA 10
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	50,704 ^a	2	,000
Razón de verosimilitudes	56,594	2	,000

Según la tabla 10 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se infiere que existe influencia del juego de canicas sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

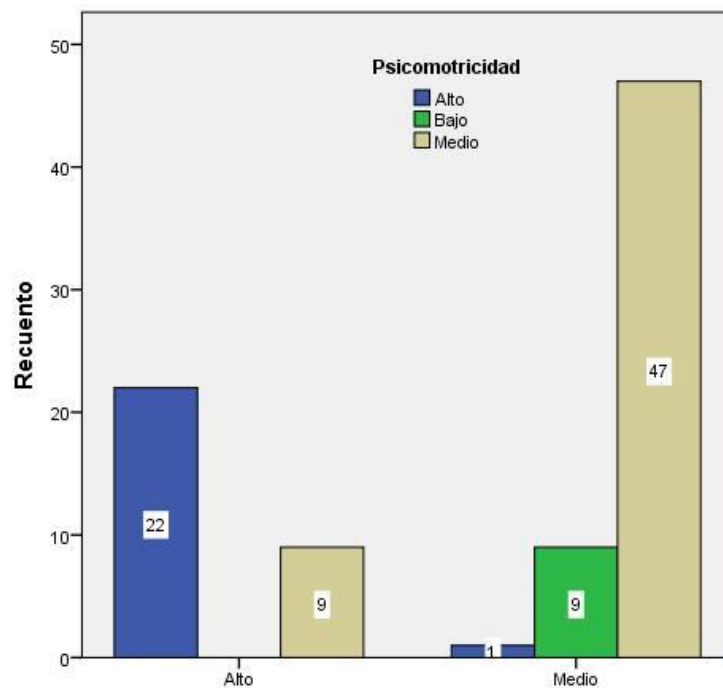


Figura 5. Juego del Trompo y la psicomotricidad

Hipótesis específica 3

Hipótesis Alternativa **Ha**: El Juego del trompo influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Hipótesis nula **H₀**: El Juego del Trompo no influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

TABLA 11

Juego del Trompo * Psicomotricidad

Tabla de contingencia

		Psicomotricidad			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Area socio afectiva	Bajo	9	0	0	9
		100,0%	0,0%	0,0%	100,0%
	Medio	0	40	1	41
		0,0%	97,6%	2,4%	100,0%
Alto	0	16	22	38	
		0,0%	42,1%	57,9%	100,0%
Total		9	56	23	88
		10,2%	63,6%	26,1%	100,0%

Fuente: *Elaboración propia*

Como se observa en la tabla 11:

- De 9 niños que muestran un nivel bajo en el juego del trompo, el 100.0% tienen un nivel bajo en el desarrollo de la psicomotricidad.
- De 41 niños que muestran un nivel medio en el juego del trompo, el 97,6% tienen un nivel medio en el desarrollo de la psicomotricidad y un 2,4% muestran un nivel alto.
- De 38 niños que muestran un nivel alto en el juego del trompo, el 57,9% tienen un nivel alto en el desarrollo de la psicomotricidad y un 42,1% muestran un nivel medio.

TABLA 12
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	120,736 ^a	4	,000
Razón de verosimilitudes	92,259	4	,000

Según la tabla 12 el estadístico Chi- cuadrado devuelve un valor de significancia $p=0.000 < 0.05$ la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto, se infiere que existe influencia del juego del trompo sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

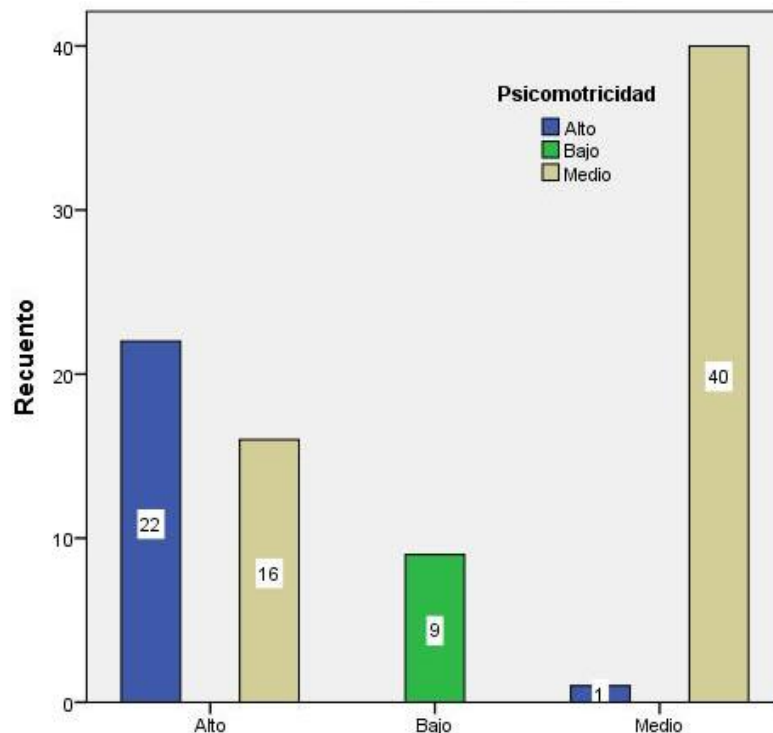


Figura 6. Juego del Trompo y la psicomotricidad

CONCLUSIONES

De las pruebas realizadas podemos concluir:

- **PRIMERO:** Existe influencia de los juegos tradicionales sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho, debido a que el valor p del Chi-cuadrado es menor a la prueba de significancia ($p=0.000<0.05$).
- **SEGUNDO:** Existe influencia del juego de la rayuela sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho., porque la prueba Chi-cuadrado devuelve un valor $p=0.00<0.05$.
- **TERCERO:** Existe influencia del juego con canicas sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho., ya que el estadístico Chi cuadrado devolvió un valor $p=0.000<0.05$.
- **CUARTO:** Existe influencia del juego del trompo sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.. La prueba Chi-cuadrado muestra un valor $p=0.000<0.05$ representando una asociación.

Bibliografía

- Alfonso, L (1995) Radiografía del Juego en el Marco Escolar en Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias N° 51. Vol. 3, pp. 7-22.
Página: [html//www.terra.es/personal/psicomot/defpscmt.html](http://www.terra.es/personal/psicomot/defpscmt.html).
- Barrios, M. (1998) Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales. FEDEUPEL. Caracas Venezuela.
- Biblioteca para Padres (1999). Tomo II Editorial Océano. Barcelona. España.
- S. (2000) La Ludoteca como Herramienta Educativa en Niños–Niñas. Preescolares. Madrid. España.
- Carballo, B y Zárraga S. (2004) El Juego Didáctico. Una Herramienta para la Estimulación del Aprendizaje del Niño – Niña de las Familias de la Comunidad “Ezequiel Zamora” Punto Fijo. Venezuela.
- Costallat, D. (1979) Ejercitación del Conocimiento del Cuerpo.
- Chávez, D (1995) Procesos de Investigación.
- Costallat, D. (1979) Ejercitación del Conocimiento del Cuerpo.
- Di Santi; E. (1996) Exploración del Movimiento. Caracas. Venezuela.

- Díaz B. (2003) Estimulación de la Psicomotricidad mediante el juego para el niño – niña en edad Preescolar. Punto Fijo Venezuela.
- Goleman, D. (1996). La Inteligencia Emocional. Javier Vergara Editor. Buenos Aires.
- Gonzalez, C. (2000). La magia de los ambientes. MAI Modelo de aula integral para el desarrollo humano. Manizales.
- Henríquez, M. (2000) Desarrollo Psicomotor en Educación Inicial. Selección de Lectura. Código 053.
- Isturiz, A. (2005) Currículo de Educación Inicial (Edición Autorizada por el Ministerio de Educación y Deportes) Grupo Didáctico 2001, C.A. Caracas Venezuela
- Jimenez, C. (1996). La lúdica como experiencia cultural. Santafé de Bogotá: Magisterio,
- Lúdica - Actividades ludicas para desarrollar la capacidad de calculo
www.slideshare.net/.../actividades-ludicas-para-desarrollar-la-capacidad-de-calculo
- Lúdica - Actividades ludicas para niños para estimular la audición
www.monografias.com

ENCUESTA A LAS DOCENTES

1. Tienes conocimiento de lo que es:

a. El Juego

Si () No ()

b. Tradiciones

Si () No ()

c. Juegos Tradicionales

Si () No ()

d. Actividades Recreativas.

Si () No ()

2. Conoces los diferentes tipos de juegos:

Si () No ()

3. ¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales conoces?

a. Trompo

Si () No ()

b. yaces

Si () No ()

c. cañicas

Si () No ()

d. Bata

Si () No ()

e. Rondas

Si () No ()

f. liga

Si ()

No ()

g. Yo-Yo

Si ()

No ()

h. Carreras de Sacos.

Si ()

No ()

i. San Miguel

Si ()

No ()

j. Saltando la cuerda

Si ()

No ()

Otro(s) ____Cuál(es)

4. ¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales realizas durante las actividades recreativas (recreo) en la escuela?

a. Trompo

Si ()

No ()

b. Yaces

Si ()

No ()

c. Cañicas

Si ()

No ()

d. Bata

Si ()

No ()

e. Rondas

Si () No ()

f. Liga

Si () No ()

g. Yo-Yo

Si () No ()

h. Carreras de Sacos.

Si () No ()

i. San Miguel

Si () No ()

j. Saltando la cuerda

Si () No ()

Otro(s) _____ Cuál(es)

5. ¿Cuál de esos juegos son promovidos o enseñados por el/la docente?

Otro(s) _____ Cuál(es)

a. Trompo

Si () No ()

b. Yaces

Si ()

No ()

c. Cañicas

Si ()

No ()

d. Bata

Si ()

No ()

e. Rondas

Si ()

No ()

f. Liga

Si ()

No ()

g. Yo-Yo

Si ()

No ()

h. Carreras de Sacos.

Si ()

No ()

i. San Miguel

Si ()

No ()

j. Saltando la cuerda

Si ()

No ()

6. ¿El/la docente trae al aula materiales y recursos para la realización de los juegos tradicionales?

Si ()

No ()

7. ¿Utiliza el/la docente los juegos tradicionales durante las actividades que se realizan en el aula?

Si ()

No ()

8. ¿Crees que el/la docente le da importancia a los juegos tradicionales?

Si ()

No ()

9. ¿Conoces otros juegos tradicionales que se pueden incluir en las actividades que se realizan en el aula de clase?

Si ()

No ()

10. De ser afirmativa tu respuesta indica cuáles

11. ¿Te gustaría participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales?

Si ()

No ()

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACION Y MUESTRA
<p align="center">LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I 324 NIÑA VIRGEN MARIA - HUACHO</p>	<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>¿Cómo influye el juego la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?</p> <p>¿Cómo influye el juego las canicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?</p> <p>¿Cómo influye el juego el trompo en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Determinar la influencia del juego la rayuela en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho</p> <p>Determinar la influencia del juego con canicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho</p> <p>Determinar la influencia del juego del trompo en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <p>El juego tradicional la rayuela influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.</p> <p>El juego tradicional las canicas influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.</p> <p>El juego tradicional el trompo influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria – Huacho.</p>	<p>VARIABLES:</p> <p>Independiente: (X):</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Dependiente: (Y):</p> <p>Psicomotricidad</p>	<p>ALUMNOS</p> <p>Población: 120</p> <p>Muestra: 88</p> <p>MUESTRA 25 niños</p>

TABLA DE DATOS

N°	Juegos tradicionales																ST1	V1	Psicomotricidad										ST2	V2						
	Juego de la Rayuela						Juego con Cañicas					Juego con trompo							Motora fina					Motora gruesa												
	1	2	3	4	5	S1	D1	6	7	8	9	S2	D2	10	11	12			13	S3	D3	1	2	3	4	5	S4	D4			6	7	8	9	S5	D5
1	1	0	0	0	0	1	Bajo	0	1	0	0	1	Medio	0	0	0	0	0	Bajo	2	Bajo	0	1	0	0	0	1	Bajo	0	0	0	0	0	Bajo	1	Bajo
2	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	0	1	1	3	Alto	12	Alto	1	1	1	0	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	8	Alto
3	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
4	1	1	1	1	0	4	Alto	1	1	0	1	3	Alto	1	1	1	1	4	Alto	11	Alto	1	0	0	0	1	2	Medio	1	0	1	1	3	Alto	5	Medio
5	0	1	1	1	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	1	0	1	3	Alto	11	Alto	0	0	1	1	1	3	Medio	1	1	1	0	3	Alto	6	Alto
6	0	1	1	1	1	4	Alto	1	1	1	0	3	Alto	1	0	0	0	1	Medio	8	Alto	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	0	1	3	Alto	8	Alto
7	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
8	1	0	0	0	0	1	Bajo	0	1	0	0	1	Medio	0	0	0	0	0	Bajo	2	Bajo	0	0	0	0	0	0	Bajo	0	0	0	0	0	Bajo	0	Bajo
9	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	0	1	1	3	Alto	12	Alto	1	1	1	0	1	4	Alto	0	1	0	1	2	Medio	6	Alto
10	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	0	1	1	3	Alto	12	Alto	1	1	1	0	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	8	Alto
11	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
12	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
13	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
14	0	1	1	0	0	2	Medio	1	1	0	1	3	Alto	1	1	0	1	3	Alto	8	Alto	0	0	1	1	1	3	Medio	1	0	1	0	2	Medio	5	Medio
15	1	0	0	1	1	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	1	1	1	4	Alto	9	Alto	0	1	1	1	1	4	Alto	0	0	1	0	1	Medio	5	Medio
16	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	13	Alto	1	1	1	0	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	8	Alto
17	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
18	0	1	1	1	1	4	Alto	0	1	0	0	1	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	1	1	0	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	5	Medio
19	0	1	1	0	1	3	Medio	0	1	1	0	2	Medio	1	0	1	1	3	Alto	8	Alto	1	1	1	1	0	4	Alto	1	1	0	1	3	Alto	7	Alto
20	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
21	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio
22	1	0	0	0	0	1	Bajo	0	1	0	0	1	Medio	0	0	0	0	0	Bajo	2	Bajo	0	0	0	0	0	0	Bajo	0	0	0	0	0	Bajo	0	Bajo
23	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	0	1	1	3	Alto	12	Alto	1	1	1	0	1	4	Alto	0	1	0	1	2	Medio	6	Alto
24	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	0	1	1	3	Alto	12	Alto	1	1	1	0	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	8	Alto

85	0	1	1	0	0	2	Medio	1	1	0	1	3	Alto	1	1	0	1	3	Alto	8	Alto	0	0	1	1	1	3	Medio	1	0	1	0	2	Medio	5	Medio
86	1	0	0	1	1	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	1	1	1	4	Alto	9	Alto	0	1	1	1	1	4	Alto	0	0	1	0	1	Medio	5	Medio
87	1	1	1	1	1	5	Alto	1	1	1	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	13	Alto	1	1	1	0	1	4	Alto	1	1	1	1	4	Alto	8	Alto
88	0	1	1	1	0	3	Medio	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	1	2	Medio	7	Medio	0	1	0	0	1	2	Medio	1	0	0	0	1	Medio	3	Medio

