

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



FACULTAD DE EDUCACION

TESIS

**LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DULCE AMANECER -
VEGUETA**

Presentado por

Blas Vega, Marlessa Noelia



**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE**

Asesor:

Dra. Bravo Montoya, Julia Marina

HUACHO – 2021

BORRADOR DE TESIS

**LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DULCE AMANECER -
VEGUETA**

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

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

CAPÍTULO II:

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	11
2.1.1. Investigaciones internacionales	11
2.1.2. Investigaciones nacionales.....	12

2.2	Bases teóricas	14
2.3	Bases Filosóficas	21
2.4	Definición de términos básicos	22
2.5	Hipótesis de la investigación	24
2.5.1	Hipótesis general	24
2.5.2	Hipótesis específicas.....	24
2.6	Operacionalización de las variables	25

CAPÍTULO III:

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

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

CAPÍTULO IV:

Resultados

4.1	Análisis de los Resultados	28
4.2	Contrastación de Hipótesis	29

CAPÍTULO V:

Discusión

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

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1	Conclusiones.....	44
------------	--------------------------	-----------

6.2	Recomendaciones.....	45
------------	-----------------------------	-----------

CAPITULO VII

REFERENCIAS

5.1.	Fuentes bibliográficas	47
-------------	-------------------------------------	-----------

5.2.	Fuentes hemerográficas	47
-------------	-------------------------------------	-----------

5.3.	Fuentes electrónicas	48
-------------	-----------------------------------	-----------

ANEXOS

Anexos.....	51
--------------------	--------------	-----------

3.4	Matriz de consistencia.....	54
------------	------------------------------------	-----------

RESUMEN

La presente tesis tiene como meta principal dar a conocer como los juegos tradicionales como son jugar con el trompo, jugar yaces entre otros influyen positivamente en el desarrollo y mejora de la psicomotricidad fina, en la cual los niños utilizan y afinan los movimientos de músculos pequeños que están presentes en partes del cuerpo como son las manos y que tienen que estar correctamente con la vista, y esto lo investigaremos en niños de cinco años que estudian en el colegio Dulce Amanecer.

Otro de los objetivos de nuestra investigación es mostrar el grado de conocimientos que tienen los docentes de la institución en mención a cerca de la psicomotricidad fina, los diversos juegos populares y si los ponen en práctica

El tipo de investigación a realizar es de tipo descriptiva, correlacional, tomando como población a todos los niños del nivel inicial que suman un total de 46, y como muestra a todos los niños y niñas de 5 años sumando un total de 20, la herramienta que se utilizó fue la observación.

Luego de visto los resultados y procesados de forma estadística, se llegó a la conclusión final de que los cuentos tradicionales mejoraban de forma significativa la psicomotricidad fina de los niños de cinco años de edad, además de mejorar positivamente en otras áreas como son la atención, la creatividad, la visión, el aprender a trabajar en equipo, entre otros; con ello vemos que el desarrollo final del niño se da de forma completa e integral.

Palabras claves: Cuentos populares, psicomotricidad fina

SUMMARY

The main objective of this thesis is to show how traditional games such as playing with the top, playing fields among others positively influence the development and improvement of fine motor skills, in which children use and refine the movements of small muscles that are present in parts of the body such as the hands and that they have to be correctly with sight, and we will investigate this in children of five years of age belonging to an educational institution of the initial level called Dulce Amanecer.

Another objective of our research is to show the degree of knowledge that the teachers of the institution have in reference to fine motor skills, the various popular games and if they put them into practice

The type of research to be carried out is of a descriptive, correlational type, taking as a population all the children of the initial level that total a total of 46, and as it shows all the children of 5 years adding a total of 20, the tool what was used was the observation.

After seeing the results and processed statistically, the final conclusion was reached that traditional tales significantly improved the fine motor skills of five-year-old children, as well as positively improving other areas such as attention, creativity, vision, learning to work in a team, among others; With this we see that the final development of the child occurs completely and comprehensively.

Keywords: Folk tales, fine motor skills

INTRODUCCION

Una característica innata de todo ser humano es que nace con reflejos, y ésta es la respuesta innata a ciertos estímulos, que con el tiempo se convertirán en movimientos mas coordinados, exactos y coordinados, este proceso debe ser ejercitado desde las primeras etapas de vida ya que dependerá de ello su correcto funcionamiento en edades mas avanzadas.

Hoy en día dentro de la educación integral que se le debe brindar a los estudiantes, se encuentra el ejercicio de la psicomotricidad fina y esto se puede dar por medio de juegos que sean del agrado de los niños y niñas y es aquí donde los juegos adquieren un gran valor educativo.

Por lo expuesto en párrafos previos se vio la necesidad por demostrar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de edad del centro educativo del nivel inicial Dulce Amanecer, así como también del conocimiento y dominio de este tema por parte de los maestros de dicha institución.

Además por medio de esta investigación conoceremos cuales son los juegos tradicionales que existen en nuestra realidad y que puesto en práctica mejoraran la motricidad fina de los estudiantes y los diversos beneficios que adicionalmente presentan, entre ello mencionaremos y describiremos al juego con el trompo y a los yaces.

La psicomotricidad fina es la coordinación que se tiene entre los movimientos musculares que presentan la mano en coordinación con la vista, y que es una capacidad básica para el desarrollo integral de los estudiantes, por ello su importancia de estimularlos desde etapas tempranas de la vida.

CAPITULO I.

PLANTEAMIENTICO DEL PROBLEMA

1.1 Realidad problemática.

La institución educativa en la cual desarrollamos la presente tesis, presenta las infraestructura necesaria para que el niño se pueda desarrollar libremente tanto física como mentalmente, los maestros conocen la importancia del juego dentro de su enseñanza, ya que reconocen sus múltiples beneficios como son el desarrollo psicomotor, el aprender a socializar, la creatividad, el relajarse entre otros, el problema que se encontró en nuestra realidad es que son los padres los que desconocen de la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor e integral de los estudiantes y le dan más importancia a las clases teóricas dictadas dentro del aula obligándolos a dedicarles más tiempo a su desarrollo.

Los maestros son conscientes de la importancia del desarrollo de los diversos juegos tradicionales que existen ya que conocen sus beneficios como son el desarrollo de la psicomotricidad fina, para ello les mostramos diversas alternativas que pueden ser utilizadas dentro del aula como una forma de estimulación, ya que además de ser fáciles de realizar con sumamente económicos.

Por lo expuesto en párrafos previos, justificamos la importancia del desarrollo de nuestra investigación, ya que sustentaremos la importancia del conocimiento y práctica de los juegos tradicionales en los niños para mejorar su desarrollo de forma integral.

1.2 Problema:

1.2.1 General

¿Cuál es la relación de los juegos populares en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta?

1.2.2 Específicos

¿Cuál es la relación del juego popular el trompo en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta?

¿Cuál es la relación del juego popular las canicas en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta?

¿Cuál es la relación del juego popular los yaces en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Conocer la relación existente entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

.1.3.1 Objetivos específicos

Conocer la relación existente entre el juego popular el trompo y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

Conocer la relación existente entre el juego popular de las canicas y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

Conocer la relación existente entre el juego popular de los yaces y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

1.4 Justificación

1.4.1 Teórica.

La psicomotricidad fina es un área del desarrollo humano muy importante que se da desde temprana edad y servirá como base para que el niño tenga una correcta coordinación motora, por ello el docente y los propios padres de familia deben aprender a estimularla en sus pequeños y conforme van creciendo valorar los diversos juegos que los niños realizan ya que es una forma lúdica y amena con la que ellos indirectamente van mejorando su motricidad fina.

1.4.2 Justificación práctica.

Hoy en día, la modernidad con sus diversas formas como son la computadora, la televisión, el PlayStation han desplazada los juegos que desde años atrás los niños practicaban como son el yas, las canicas , el trompo, entre otros, poniendo en riesgo el desarrollo psicomotor de nuestros niños que pueden traer graves consecuencias a lo largo de su vida, por ello buscamos dar a conocer cuáles son sus beneficios y su importancia de los diversos juego tradicionales que se practican.

1.4.3 Justificación metodológica.

Nuestra investigación se enmarca en un tipo descriptivo ya que buscamos describir y dar a conocer las diversas expresiones lúdicas que los niños realizan y los beneficios que éstos les traerán a lo largo de su desarrollo, las herramientas y técnicas para recoger la información son de fácil acceso al igual que su evaluación estadística, sirviendo éstas como base para investigaciones futuras que se deseen realizar.

1.4.4 Social

El fin de la presente tesis es dar a conocer la relevancia que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo social y psicomotor, y revalorizar su importancia para que tanto los maestros y padres incentiven a los niños a realizarlos y no encasillarse en las distracciones modernas.

1.5 Delimitaciones.

1.5.1 Espacial.

La tesis se realizó con los niños y niñas de cinco años de edad pertenecientes a la institución educativa de nivel inicial Dulce Amanecer ubicado en la ciudad de Vegueta.

1.5.2 Temporal.

La tesis de desarrolló en el periodo laboral 2019

1.6 Viabilidad.

1.6.1 Evaluación Técnica

Según la normativa aprobada por la presente universidad, la tesis cumple con los estándares establecidos para ser aprobada y publicada.

1.6.2 Evaluación Ambiental

Dado el origen del presente trabajo de investigación el cual es descriptiva no experimental, no ha producido alguna consecuencia negativa sobre el medio ambiente o algún componente de la naturaleza.

1.6.3 Evaluación Financiera

La presente tesis tuvo un sustento económico completo por parte de la autora.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes.

Internacionales.

López (2018), nos muestra su tesis los juegos tradicionales, y su aporte sobre la motricidad gruesa sobre todo en las primeras edades de la vida, describiendo juegos como las escondidas, las chapadas y otros, cuyo desarrollo por parte de los niños enriqueces su área motora, es bueno resaltar que la motricidad en general implica el movimiento de todos los músculos que conforman nuestro cuerpo los cuales se perfeccionan conforme aumenta la edad del niño, con ello mejorara su equilibrio, permitiéndole estar de pie, saltar, marchar, etc. además de permitirle desarrollar movimiento más ágiles, rápidos, fuertes y con mayor intensidad, teniendo lo mencionado en cuenta se llegó a la siguiente conclusión: *la motricidad tanto fina como gruesa forman parte de un proceso educativo otorgado desde los primeros años de escuela y*

es por ello que deben crear experiencias de forma significativa entre los niños y los maestros con el fin de obtener un desarrollo integral es por ello que dicha actividades deben desarrollarse de forma programada, con una previa planificación, con un objetivo claro y estructurado como todas las actividades escolares que se desarrollan en la escuela.

Puertas (2017), el autor nos muestra en su tesis la relevancia que tiene la motricidad fina sobre el desarrollo de la escritura en niños de cinco años pertenecientes al primer año de educación, la motricidad fina es el movimiento de pequeños músculos como el de las manos y dedos que en coordinación con los ojos, producen movimientos finos y más exactos, los cuales con un requisito fundamental para iniciar con la escritura, ya que necesita el dominio de su mano para poder coger el lápiz y a la vez tener coordinación con la vista la cual hará movimientos más exactos, tras el desarrollo de la tesis llegó a la conclusión *de que la motricidad fina son actividades que producen placer ya que infiere la manipulación y la precisión al momento de realizar ciertas actividades y su principal objetivo es que el niño se desarrolle de forma integral sobre todo su habilidad digital y destreza gráfica que se verá reflejada con los años en un correcta agarre de lápiz y con ello una buena escritura.*

Chancusig (2012), el autor nos muestra como es que los juegos tradicionales como las corridas, los encantados o las escondidas ayuda a que los niños desarrollen su motricidad gruesa, éste se refiere al movimiento de forma armónica y sincronizada de todos los músculos de nuestro cuerpo, y que le permitan al niño desenvolverse de forma motora con características como el equilibrio, la velocidad y la fuerza, con lo expuesto llego a la siguiente conclusión: *no solo los maestros son los encargados de estimular a los niños en el desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego sino también los padres de familia y en la población en estudio se vio que esto no se cumplía, por otro lado se vió que los juegos era una forma de desarrollar no sólo la motricidad gruesa de los niños y niñas sino que el desarrollo se daba de forma integral ya que además estimulaban la creatividad, el juego en equipo, la socialización entre*

otras características, y por último e útil recalcar la necesidad de que los maestros sean constantemente capacitados en este tema para que puedan brindar una educación actualizada y de calidad..

Nivel nacional

Araujo (2018) La autora nos presenta su estudio acerca de los juegos tradicionales que ayudan al correcto desarrollo de la psicomotricidad tanto fina en la cual tiene q ver los movimiento finos que incluyen la coordinación de los músculos de manos y dedos junto a la visión para realizar actividades como el dedo en pinza que servirá como base para la escritura de los niños, y por otro lado tenemos la motricidad gruesa que abarca el movimiento de músculo o grupo de músculos más grandes que permiten a los niños caminar, correr, saltar, mantener el equilibrio entre otras actividades, todo ello ayudando a los niños a desarrollarse de forma integral, se llegó a la conclusión de que: *queda evidenciado que juegos tradicionales tales como la rayuela, las canicas y el trompo influyen de forma significativa el área motora de niños de tres años, lo cual queda evidenciado por el uso completo de los músculos en el desarrollo de cada juego en mención, permitiendo su desarrollo de forma integral necesario para su sano crecimiento.*

Chocce & Conde (2018), Los autores de la presente tesis nos enseña a los juegos tradicionales como herramienta para ejercitar la motricidad de los niños de seis años, señalan que los maestros son una pieza fundamental para fomentar el desarrollo de los juegos tradicionales, ya que los niños en la actualidad prefieren realizar actividades que no requieren esfuerzos como son el ver televisión, jugar videojuegos, limitando así la motricidad que es una pieza fundamental para el desarrollo integral de los pequeños, llegó a la conclusión *de que los padres de familia son los primeros en no motivar a los niños a desarrollar los diversos juegos tradicionales ya que por trabajo prefieren brindarle herramientas más fáciles para*

entretenerlos, por otro lado es necesario capacitar a los maestros para que conozcan la importancia de los juegos tradicionales y éstos lo impartan a sus alumnos.

2.2 Bases teóricas

Variable los juegos Populares

El juego

El juego son acciones que se realizan de forma voluntaria en un espacio determinado y en un momento en específico, y que se rigen por reglas que ya están establecidas o que son creadas y aceptadas por los propios jugadores, y que tienen un objetivo en común que no es necesariamente ganar la competencia sino generar placer y diversión entre los integrantes, creando entre ellos lazos de amistad y cordialidad. (Díaz, 2014)

Por tanto los juegos son actividades con fines recreativos, que se lleva a cabo generalmente por niños y niñas con el objetivo principal de divertirse, además es importante resaltar que en la actualidad los juegos también son utilizados como parte de las actividades educativas ya que sirven como una herramienta de los docentes para transmitir enseñanzas a los niños dentro de las propias aulas. (Díaz, 2014)

Características de los juegos

- Los juegos son divertidos.
- El fin principal de los juegos no es ganar, sino participar, socializar y divertirse principalmente.
- Los niños no juegan de forma obligatoria, sino se dan de forma espontánea y por iniciativa propia de los participantes, con ello se crean lazos de amistad y respeto entre los integrantes.
- Mediante el juego los niños van formando una personalidad e incrementan su autoestima.

- El juego está íntimamente ligado con la creatividad, con el poder de solucionar ciertos problemas de forma armoniosa, con el desarrollo de un correcto lenguaje, y la capacidad de socializar. (Leyva, 2015)

Los juegos populares

Los seres humanos desde siempre han tenido la necesidad de sociabilizar, una forma mediante la cual esto se da es el juego, los cuales han sido desde siempre una forma de expresión cultural que se ha desarrollado desde épocas remotas. (Del Río, 2014)

En nuestro país los juegos son actividades que se desarrollan desde edades tempranas con los vecinos de la cuadra, los amigos del barrio o los primos, los cuales al crecer quedan en la memoria de cada uno y son parte de su formación, su desarrollo a nivel personal y ayudan al fortalecimiento y conocimiento de su propio cuerpo. (Del Río, 2014)

Los juegos tradicionales son entonces una forma lúdica de manifestar ciertas tradiciones o culturas, que pertenecen a algún pueblo o país, los cuales a través de ellos son pasados de época en época a través de su práctica, son considerado por las comunidades como parte de su patrimonio, con ellos se evidencian identidades culturales así pasen los años, aunque con el tiempo quedan en riesgo de olvidarse y con ello extinguirse si se olvida su práctica. (Del Río, 2014)

Las personas de generaciones pasada cuentan que antes era un disfrute practicar los juegos tradicionales como eran agarrarse de las manos con los amigos para cantar y jugar a la ronda: juguemos en el bosque, mientras que el lobo está el lobo está, lobo ¿Qué estás haciendo?; o sentarse en la puerta de una casa agarrados del brazo llamando a San Miguel quien representado por un amigo trataba de romper la cadena de amigos, o quizá jugando con un trompo, en competencia con los demás niños por cual daba más vueltas, o entre amiga por lo general jugando con los famosos yases pasando por diversos niveles hasta llegar a una ganadora; juegos

sencillo sin muchas normas que ayudaban a desarrollar la inteligencia tanto motora como mental de los jugadores, desarrollando la comunicación, la confianza y los lazos de amistad entre los compañeros de juego, en resumen había un desarrollo integral, de ahí su gran importancia. (Córdova, 2013)

Características de los juegos populares

- Este tipo de juegos no tienen reglas ni bases a la hora de jugar y su forma de juego puede cambiar según el lugar, la región o la zona en la que se practique.
- Estos juegos son sencillos y fáciles de practicar por el escaso uso de materiales que se requiere para su desarrollo.
- Son utilizados muchas veces como una forma de poner en contacto a niños de diversas clases sociales.
- Cada juego tiene un objetivo en especial, y una forma de ejecutarlos según sean las costumbres de los jugadores, por ejemplo en algunos tienes que correr, otros saltar, esconderte o tener habilidades en las manos, etc.
- Gracias a ellos se puede conocer las costumbres o formas de pensar en una determinada región.
- Es una buena forma de eliminar el estrés, favoreciendo la liberación de tensiones.
- Con ellos el niño aprende a respetar y acatar las normas que se le imponen.
- Mejoran las capacidades lingüísticas.
- Las reglas por lo general las reglas a las que se rigen son sencillas.
- Los niños son los que deciden en que momento jugar, en que lugar, el orden y por lo general sus propias reglas. (García, 2016)

Principios de los juegos populares

Principio de integralidad

El presente principio nos muestra que la educación que tiene en cuenta a los juegos tradicionales se da de forma integral, para ello se debe desde las primeras etapas de la vida proveer a los niños de una buena nutrición, adecuado estado de salud, estabilidad emocional psicológica y social, buenas relaciones con sus padres y los adultos en general los cuales tienen cierta influencia en su crianza. (Rodríguez, 2015)

Principio de participación

Este principio resalta el trabajar en equipo como una forma de que los niños se acepten a sí mismos, además que por medio de esta socialización se intercambian las experiencias por las que han atravesado, dan aportes acerca de sus conocimientos y de lo que piensan, los niños además entran en confianza con sus docentes, los escuchan y ven como ejemplos a seguir, refuerzan sus valores, y los hace seguir normas sociales, crean un compromiso de forma grupal, con conciencia de pertenencia familiar. (Rodríguez, 2015)

Principio lúdico

Los juegos son una pieza dinámica en la vida del niño, ya que por medio del juego construirá nuevos conocimientos, desarrollará su área motora y social, los vuelve personas con iniciativa, comparten con sus compañeros ciertos intereses, mejora la forma en cómo se comunica, además empieza a acatar las normas de convivencia a fin de mejorar sus relaciones interpersonales, a la vez que conocen el placer de crear, de gozar, vivir experiencias de gozo, formando con todo ello su personalidad. (Rodríguez, 2015)

Dimensiones de los juegos populares

El trompo

El trompo es un juego tradicional elaborado de madera, enrollado con una pequeña pita de metro y medio de largo y que tiene una forma cónica que desde hace muchos años atrás sirve como herramienta para entablar relaciones sociales entre los niños y niñas que lo practican ya

que comparten trucos, hacen apuestas, y compiten entre ellos, una causa posible por la que este juego se siga practicando es su versatilidad e innovación, características sumamente importantes para que un juego se mantenga a través de los años. (Valdez. 2015)

El juego consiste básicamente el tirar el trompo de la cuerda hacia el piso, uno de los trucos más conocidos es hacerlo girar sobre la mano del jugador incluso del brazo, la competencia consiste en hacerlo durar el mayor tiempo posible o colocarlo sobre un círculo y el primero que sale pierde. (Valdez. 2015)

Entre los principales beneficios tenemos el aprender a lanzar, ayuda a mejorar la coordinación motora y visual, y ayuda a desarrollar la creatividad de los jugadores.

Las canicas

Las canicas son un juego tradicional muy conocido en esta parte del mundo, para su desarrollo se utilizan las canicas o unas pequeñas bolitas de cristal, y la forma en que se desarrolla puede variar de lugar en lugar como por ejemplo golpear una canica con otra canica de diversas distancias o tratar de insertarlas en pequeños agujeros puestos en el piso.

Entre los beneficios que resalta la práctica de este juego es la habilidad de lanzar, ayuda en la coordinación tanto visual como motora e incrementa el desarrollo de la creatividad. (Valdez. 2015)

Los yaces

Los yaces es un juego tradicional que definitivamente pasa de generación en generación, para su desarrollo se necesitan 6 yaces que por lo general son de plástico o en algunos casos de metal, además de una pelota cuyo material es de goma, el juego consiste en lanzar la pelota a una altura prudente y al primer bote coger los yaces con la misma mano primero un yas, luego dos yaces y así hasta tener que coger los seis yaces a la vez.

Entre los beneficios que se resalta esta la coordinación visual y motora y la mejora de las habilidades motoras. (Valdez. 2015)

Variable psicomotricidad fina

Psicomotricidad

La psicomotricidad es la unión de dos funciones importante del ser humano: el área psíquica y el área motora, por ello es refiere principalmente al movimiento, pero con una dominio psíquico, es decir la psicomotricidad no estudia el movimiento en sí del ser humano sino la comprensión y entendimiento del movimiento como parte de la expresión y el correcto desarrollo de las personas en relación con su medio ambiente. (Pérez, 2014)

El desarrollo de la psicomotricidad es una pieza clave en el desarrollo de los seres humanos, hasta la llegada del pensamiento operatorio es decir cerca de los siete años y se completa de forma definitiva cuando llega el pensamiento formal es decir hacia los doce años de vida. (Pérez, 2014)

La psicomotricidad no sólo estudia el desarrollo de forma normal de las personas sino también de los problemas y dificultades que aparecen como consecuencia de las alteraciones del área motora. (Barruezo, 2014)

Desarrollo de la psicomotricidad de los niños.

El desarrollo del área psicomotora en los primeros años de vida no es algo que se produzca por sí solo, sino que se da a través de la interacción de los niños con su entorno y su deseo por actuar sobre él, por ello se dice que dicho desarrollo termina cuando el niño logra dominar y controlar su cuerpo. (Pérez, 2014)

El mencionado desarrollo se manifiesta mediante el movimiento que el niño produce orientado a relacionarse con el mundo que lo rodea, y éste empieza desde que nacemos con los reflejos del bebé hasta obtener la coordinación de todos sus grupos musculares que le permitirán ponerse de pie, saltar, agacharse, etc. (Pérez, 2014)

La educación infantil tiene como uno de sus objetivos facilitar y lograr la maduración del área motora de los niños, que va desde grandes movimientos musculares grandes hasta movimientos más finos como el movimiento de la mano que nos permite dibujar o escribir por ejemplo, además de precisas sus coordenadas espacio temporales.

El desarrollo de esta área va del pensamiento hasta el acto, de lo abstracto a lo concreto, de la acción a la representación. (Pérez, 2014)

Aspectos fundamentales de la psicomotricidad

La percepción visual:

La percepción del área visual se realiza mediante ejercicios de coordinación que comprende lo ocular con lo motriz, mediante la percepción de la postura y de la conciencia espacial.(Ramos, 2016)

La percepción táctil.

La percepción táctil se da desde que tenemos conciencia de nuestro cuerpo y mediante el desarrollo de movimientos más específicos y finos como el que se desarrolla mediante recortar, dibujar, cocer, escribir, etc. (Ramos, 2016)

La percepción auditiva.

La percepción de lo auditivo se va a desarrollar mediante el empleo de ejercicios de concentración y por ende de memoria, aprender a tener discriminación auditiva, el reconocer los sonidos importantes, la música, las voces de sus familiares, etc. (Ramos, 2016)

La psicomotricidad fina

La psicomotricidad fina hace referencia a los movimientos de nuestro cuerpo pero que necesitan de cierta destreza para lograrlo, además de precisión ya que implican tener mayor

dominio de brazos y manos, para ello el niño necesita la coordinación de lo visual con lo motor para realizar movimientos de músculos más pequeños como el de las manos.

Uno de los movimientos más finos e importantes para el desarrollo grafomotriz es la pinza digital, importante para la escritura del niño. (Pérez, 2014)

La motricidad fina se ejercita mediante ciertas actividades como son las actividades realizadas con las manos, por ejemplo la escritura, el recortar papeles, el cocer, el enhebrar, entre otros. (Pérez, 2014)

Dimensiones de la psicomotricidad

La habilidad digital

La habilidad es la capacidad que tiene la persona para poder realizar algo que desee, y lo digital se refiere a lo realizado por los dedos, por lo tanto la habilidad digital se refiere a la capacidad que se obtiene para poder realizar alguna tarea que se desee y sea fácil o complicada por medio de los dedos, para que ello pueda darse correctamente el cerebro debe enviar el orden y se espera que la parte motriz responda y ejecute la acción, teniendo como resultado final el desarrollo de su creatividad, uno de los ejemplos de esta habilidad es la dactilo pintura. (Bueno, 2013)

La habilidad de prensión

La habilidad prensora es la capacidad que tenemos los seres humanos por agarrar los objetos que deseamos o que necesitamos, por ello es necesario para llegar a realizar la pinza digital y el trípode, ya que por medio de dicha capacidad sostendremos correctamente el lápiz y consecuentemente escribir. (Bueno, 2013)

La posición opuesta del dedo pulgar al resto de dedos es el primer requisito para la conducta prensora, hablando un poco del desarrollo del ser humano, en sus primeros días de vida se evidencia el reflejo de prensión, el cual deja de evidenciarse tras unos meses de vida, éste consiste en que el niño agarre el objeto que se le acerque o roce cerca de su mano, cerca

del tercer mes de vida ya el niño se direcciona las cosas hacia su boca, al llegar al quinto mes de vida la coge con mas conciencia al coger objetos para luego intercambiar los juguetes de mano en mano, conforme el niño va creciendo la habilidad de prensión se desarrolla más y se va perfeccionando y va cogiendo objetos del tamaño de su mano y con ello se va evidenciando la pinza digital. (Bueno, 2013)

Pinza digital

La pinza digital es la combinación de la habilidad motriz que se da con las manos y los dedos, para poder realizar tareas siempre como es la manipulación de algún objeto, es la habilidad destinada a demostrar la capacidad del área motora para el correcto control de las manos y el cuerpo en general, con ello se logra un correcto equilibrio en lo que refiere al pensamiento y su representación motora creando con ello figuras y formas novedosas y con ello muchas veces expresan sus sentimientos. (Bueno, 2013)

2.3. Bases filosóficas.

El juego tiene como esencia a la imaginación, lo que modifica el comportamiento del niño, llevándolo a definir sus acciones y actuar sobre situación que salen de su imaginación, lo principal en todo juego es la naturaleza social que tiene y sus implicancias motoras y cognitivas lo que contribuye al desarrollo de sus funciones superiores, Vygotsky y sus investigaciones han superada a la tradicional idea de Piaget que habla del desarrollo del niño que se produce como un descubrimiento a nivel personal, resaltando así la interacción entre niños y con adultos, como el eje principal del desarrollo infantil, gracias a los juegos, el niño además puede desarrollar su habilidades motoras permitiéndole descubrir el lugar en donde vive, conocer mediante la manipulación y alcanzar un desarrollo integral preparándolo para su desenvolvimiento a futuro. (Vigotsky, 1979)

La manera y el momento en que un niño empieza a dominar sus habilidades dependerán de la formación que se le otorgue a cada niño, la cual estará integrada por estrategias educativas que permitan captar su atención y mantener su interés por aprender, las actividades lúdicas son consideradas como el motor que del desarrollo del niño. (Vigotsky, 1979)

2.4 Definiciones de términos básicos

El juego

El juego son acciones que se realizan de forma voluntaria en un espacio determinado y en un momento en específico, y que se rigen por reglas que ya están establecidas o que son creadas y aceptadas por los propios jugadores, y que tienen un objetivo en común que no es necesariamente ganar la competencia sino generar placer y diversión entre los integrantes, creando entre ellos lazos de amistad y cordialidad. (Díaz, 2014)

Los juegos populares

Es una forma lúdica de manifestar la cultura, que pertenecen a algún pueblo o país, los cuales a través de ellos son pasados de época en época a través de su práctica, son considerado por las comunidades como parte de su patrimonio, con ellos se evidencian identidades culturales así pasen los años, aunque con el tiempo quedan en riesgo de olvidarse y con ello extinguirse si se olvida su práctica. (Del Río, 2014)

Psicomotricidad

La psicomotricidad es la unión de dos funciones importante del ser humano: el área psíquica y el área motora, por ello se refiere principalmente al movimiento, pero con un dominio psíquico, es decir la psicomotricidad no estudia el movimiento en sí del ser humano sino la comprensión y entendimiento del movimiento como parte de la expresión y el correcto desarrollo del ser humano con su entorno. (Pérez, 2014)

La psicomotricidad fina

Son los movimientos de nuestro cuerpo pero que necesitan de cierta destreza para lograrlo, además de precisión ya que implican tener mayor dominio de brazos y manos, para ello el niño necesita la coordinación de lo visual con lo motor para realizar movimientos de músculos más pequeños como el de las manos. (Pérez, 2014)

2.5 Hipótesis.

2.4.1 General

Existe relación significativa entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

2.4.2 Específicas

Existe relación significativa entre el trompo y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

Existe relación significativa entre los yaces y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

Existe relación significativa entre las canicas y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta

2.6 Operacionalización de variables.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Instrumentos
LOS JUEGOS POPULARES	Los juegos tradicionales son entonces una forma lúdica de manifestar ciertas tradiciones o culturas, que pertenecen a algún pueblo o país, los cuales a través de ellos son pasados de época en época a través de su práctica, son considerado por las comunidades como parte de su patrimonio, con ellos se evidencian identidades culturales así pasen los años, aunque con el tiempo quedan en riesgo de olvidarse y con ello extinguirse si se olvida su práctica. (Del Río, 2014)	El trompo Las canicas Los yaces	<ol style="list-style-type: none"> 1. El niño demuestra habilidades en las manos al jugar al trompo 2. el niño es ágil a la hora de jugar con el trompo 3. El niño muestra coordinación al jugar al trompo <ol style="list-style-type: none"> 1. El niño muestra habilidades para jugar con las canicas 2. El niño es ágil con las canicas 3. El niño es coordinado cuando juega con las canicas <ol style="list-style-type: none"> 1. El niño tiene habilidades para jugar con los yaces 2. El niño muestra agilidad cuando juega con los yaces 3. el niño demuestra coordinación cuando juega a los yaces. 	observación
Psicomotricidad fina	La psicomotricidad fina hace referencia a los movimientos de nuestro cuerpo pero que necesitan de cierta destreza para lograrlo, además de precisión ya que implican tener mayor dominio de brazos y manos, para ello el niño necesita la coordinación de lo visual con lo motor para realizar movimientos de músculos más pequeños como el de las manos. (Pérez, 2014)	Habilidad digital Habilidad de prensión Pinza digital	<ul style="list-style-type: none"> • El niño utiliza hábilmente sus dedos para agarrar algún objeto • El niño mueve de forma coordinada los dedos de sus manos • El niño tiene agilidad en los dedos <ul style="list-style-type: none"> • El niño tiene fuerza para coger sus juguetes • El niños coge objetos de forma coordinada • El niño muestra habilidad para agarrar sus juguetes <ul style="list-style-type: none"> • El niño coge el lápiz de forma correcta • El niño junta de forma coordinada su dedo índice y pulgar • El niño hace sin problemas sus primeros trazos 	Observación

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño.

La presente tesis está enmarcada bajo un tipo descriptiva correlacional.

Tipo de investigación

Un trabajo de tipo descriptivo tiene como intención sólo describir las variables que se analizan, en este caso buscamos conocer cuáles son los juegos tradicionales que influyen en la psicomotricidad fina, en nuestro trabajo presentamos el trompo, los yaces y las canicas; no buscamos modificar ni cambiar a las variables en mención.

También mencionamos que es de tipo correlacional ya que buscamos conocer el lazo o unión que existe entre dos variables, además se debe saber que si alteramos, manipulamos o alteramos alguna de ellas, la otra también se verá alterada.

3.2 Población y muestra.

3.2.1 Población:

Hace referencia al número total de personas que están inmersas en la investigación, pero sin los criterios de exclusión como en nuestro caso serán los niños de 5 años del colegio Dulce Amanecer – Vegueta, que son un total de 35 niños y niñas.

3.2.2 Muestra:

La muestra está dada solo por los niños de 5 años, pertenecientes al colegio Dulce Amanecer – Vegueta, que suman un total de 20 estudiantes.

3.3. Técnica de recolección de datos

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

Operacionalización de variables

Tabla 1

Variable X

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
El trompo		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Las canicas		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Los yaces		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Juegos tradicionales		12	Bajo	12 -23
			Moderado	24 -35
			Alto	36 -48

Tabla 2

Variable Y

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
Habilidad digital		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Habilidad de prensión		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Pinza digital		4	Bajo	4 -7
			Moderado	8 -11
			Alto	12 -16
Psicomotricidad fina		12	Bajo	12 -23
			Moderado	24 -35
			Alto	36 -48

Se buscará el **Coefficiente de correlación de Spearman**, ρ (ro) el cual sirve para observar la la correlación, es decir la asociación o interdependencia entre las variables aleatorias continuas.

CONFIABILIDAD

Formulación

El alfa de Cronbach es una media ponderada que mide las relaciones entre las variables que complementan la escala. Se halla de la siguiente manera: a partir de las varianzas y de las correlaciones de los ítems.

En resumen, se calcula así:

$$\alpha = \frac{np}{1 + p(n - 1)},$$

- n es el número de ítems
- p es el promedio de las correlaciones lineales entre cada uno de los ítems.

Tabla 3

Confiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach	N de ítems
Juegos tradiciones	0,785	12
Psicomotricidad fina	0,810	12

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de variables y dimensiones

Tabla 4
Juegos Populares

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Alto	5	25,0	25,0	25,0
Bajo	4	20,0	20,0	45,0
Moderado	11	55,0	55,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Ficha empleada a niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Dulce Amanecer – Vegueta

Figura 1
Juegos Populares

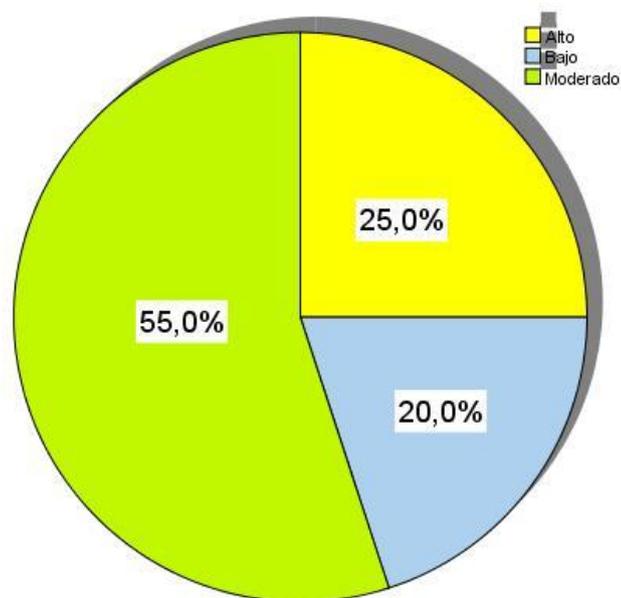


Fig. 1, un 55,0% de niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta lograron un grado moderado en la variable Juegos populares, un 25,0% adquirieron un nivel Alto y un 20,0% tuvo un nivel Bajo.

Tabla 5
El trompo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Alto	6	30,0	30,0	30,0
Bajo	4	20,0	20,0	50,0
Moderado	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Ficha empleada a niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta

Figura 2

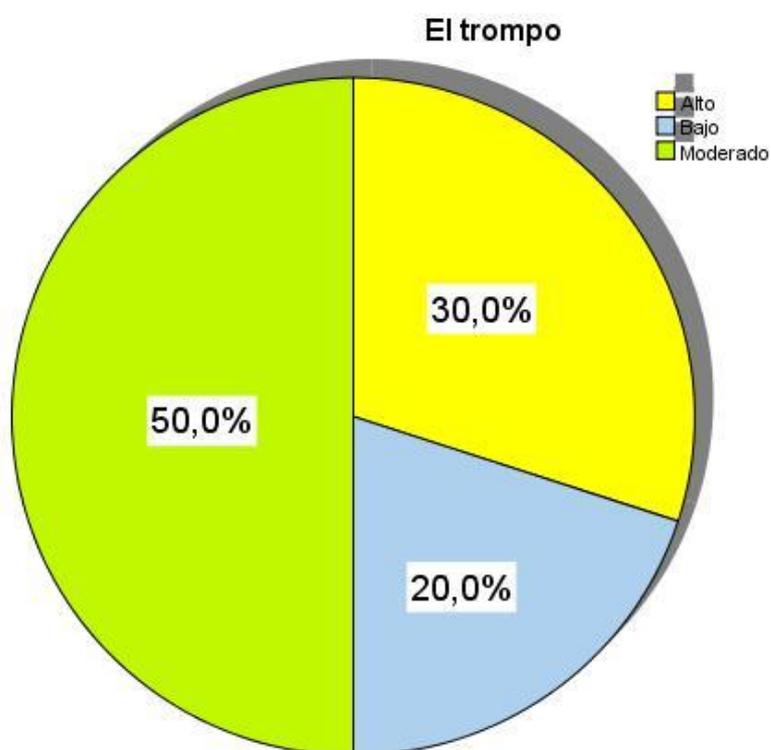


Fig. 2, 50,0% de niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta alcanzaron un grado moderado en el juego popular “El trompo”, un 30,0% adquirieron un grado Alto y un 20,0% obtuvo un nivel Bajo.

Tabla 6
Las canicas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	5	25,0	25,0
	Bajo	4	20,0	45,0
	Moderado	11	55,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0

Fuente: Ficha aplicada a niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta

Figura 3

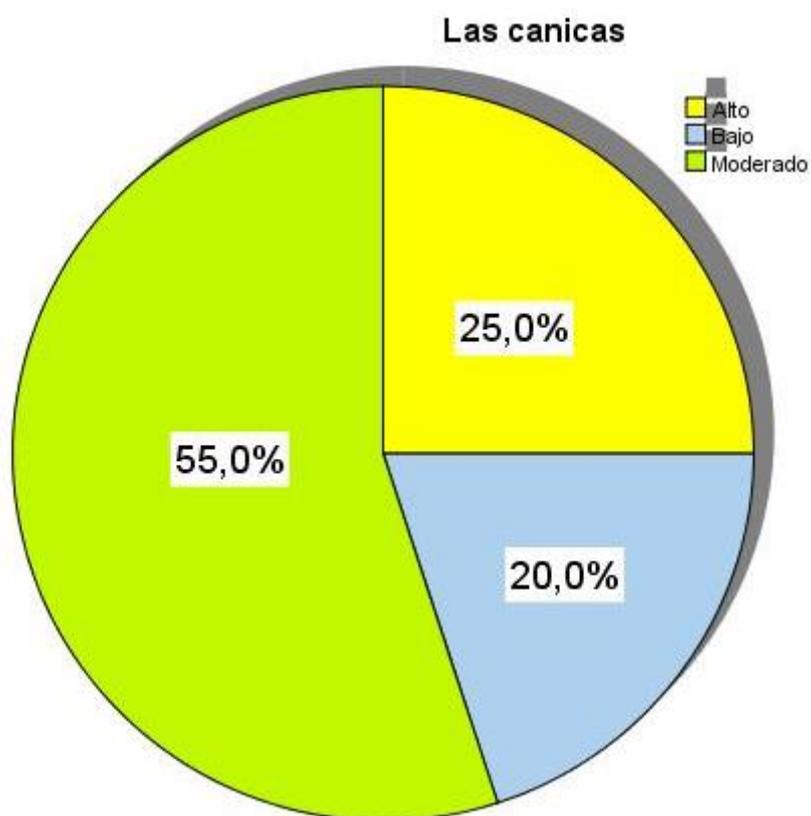


Fig. 3, 55,0% de niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta lograron un grado moderado en el juego popular “Las canicas”, un 25,0% adquirieron un grado Alto y un 20,0% alcanzó un nivel Bajo.

Tabla 7
Los yaces

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Alto	5	25,0	25,0	25,0
Bajo	6	30,0	30,0	55,0
Moderado	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Ficha aplicada a niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta

Figura 4

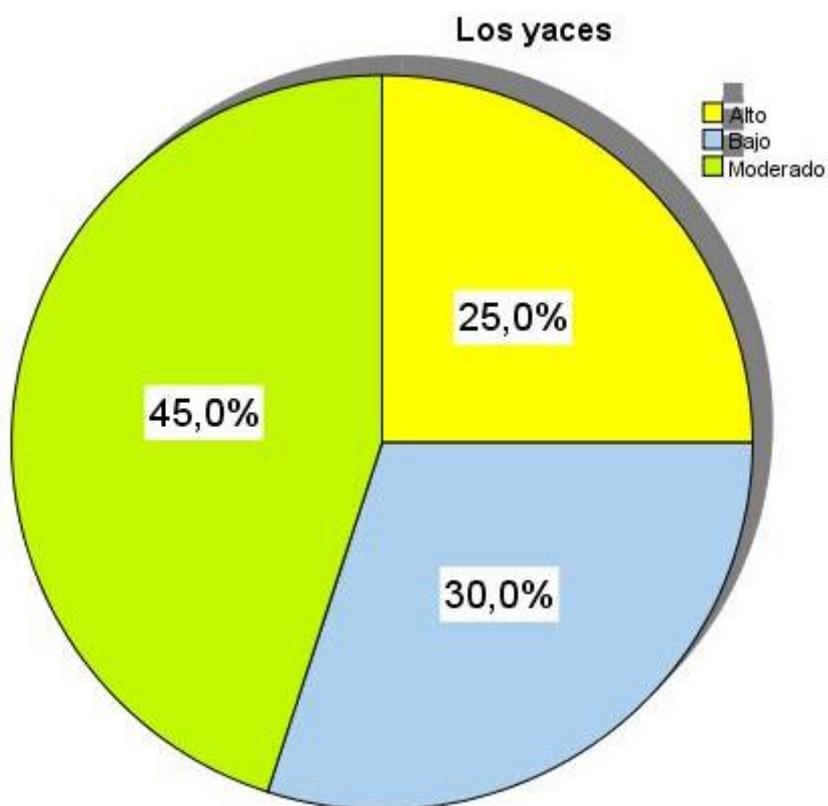


Fig. 4, 45,0% de niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta alcanzaron un nivel moderado en el juego popular “Los yaces”, un 30,0% adquirieron un grado bajo y un 25,0% alcanzó un nivel alto.

Tabla 8

Psicomotricidad fina

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Alto	6	30,0	30,0	30,0
Bajo	2	10,0	10,0	40,0
Moderado	12	60,0	60,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Ficha aplicada a niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta

Figura 5

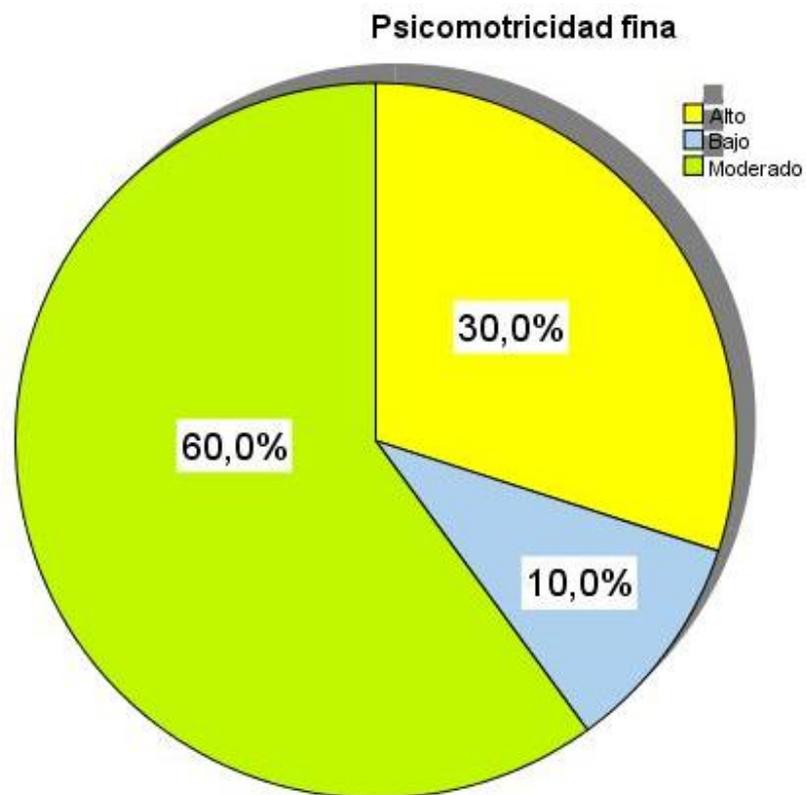


Fig. 5, 60,0% de niños de 5 años de la Institución Educativa Dulce Amanecer – Vegueta lograron un grado moderado en la Psicomotricidad fina, un 30,0% logró un nivel alto y un 10,0% obtuvo un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis general

Ha: Existe relación significativa entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta.

H₀: No existe relación significativa entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta.

Tabla 9

Los juegos populares y la psicomotricidad fina

		Correlaciones	
		Juegos populares	Psicomotricidad fina
Rho de Spearman	Juegos populares		
	Coeficiente de correlación	1,000	,760**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	20	20
Rho de Spearman	Psicomotricidad fina		
	Coeficiente de correlación	,760**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	20	20

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

Se muestra una relación de $r = 0,760$, con un grado de $\text{Sig} < 0,05$, admitiendo la hipótesis alternativa y se rechazando la hipótesis nula. Con lo cual se sostiene que existe relación significativa entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años del colegio Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud buena.

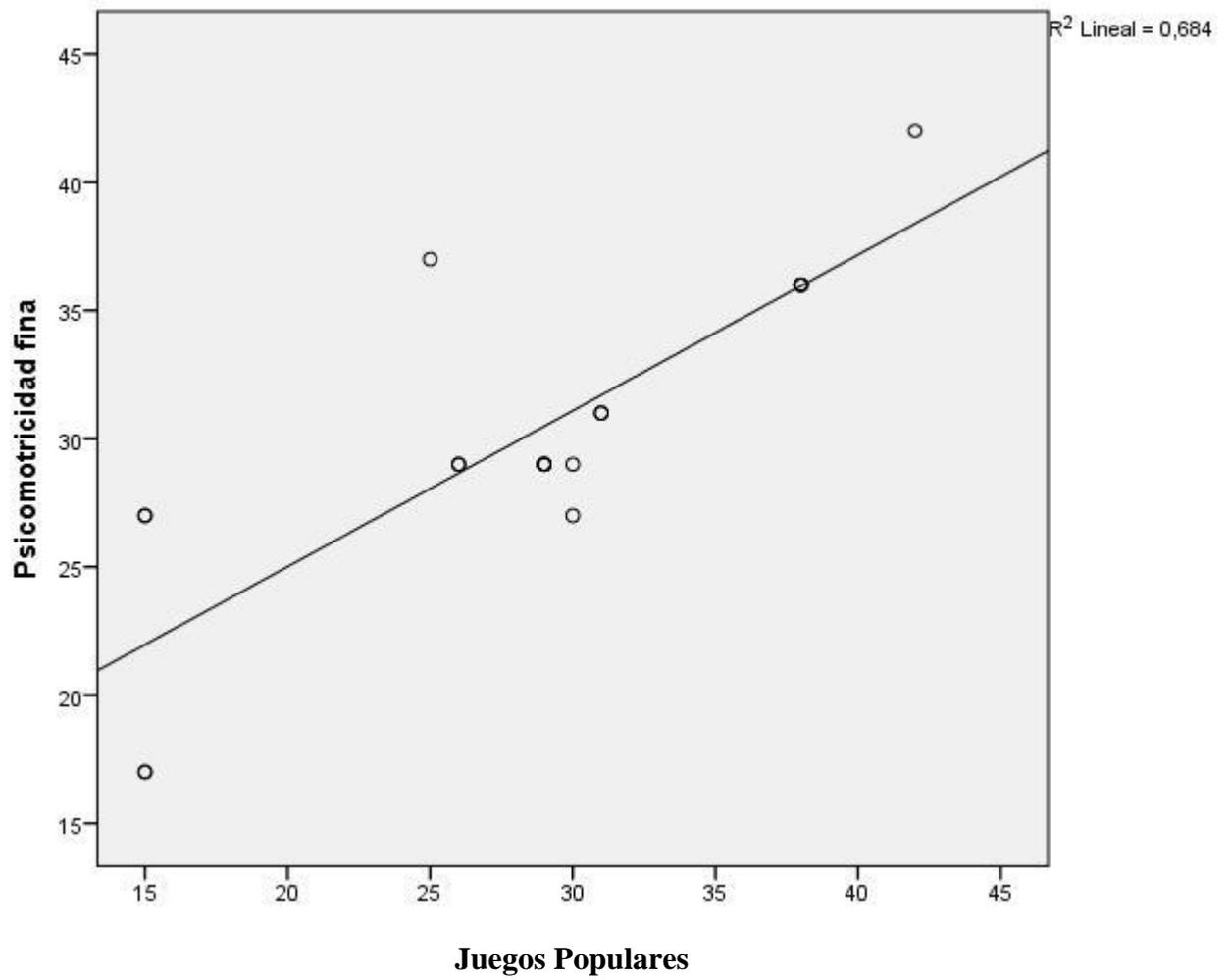


Figura 6. Los juegos populares y la psicomotricidad fina.

Hipótesis específica 1

H1: Existe relación significativa entre los juegos populares el trompo y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta.

H0: No existe relación significativa entre el juego popular el trompo y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta.

Tabla 10

Los juegos Populares El trompo y la psicomotricidad fina

		Correlaciones	
		El trompo	Psicomotricidad fina
El trompo	Coefficiente de correlación	1,000	,730**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	20	20
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	,730**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	20	20

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

La tabla 10 muestra una correlación de $r= 0,730$, con una valor $Sig<0,05$, aceptando la hipótesis alternativa y se impugna la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que hay relación significativa entre el juego popular “El trompo” y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años del colegio Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud buena.

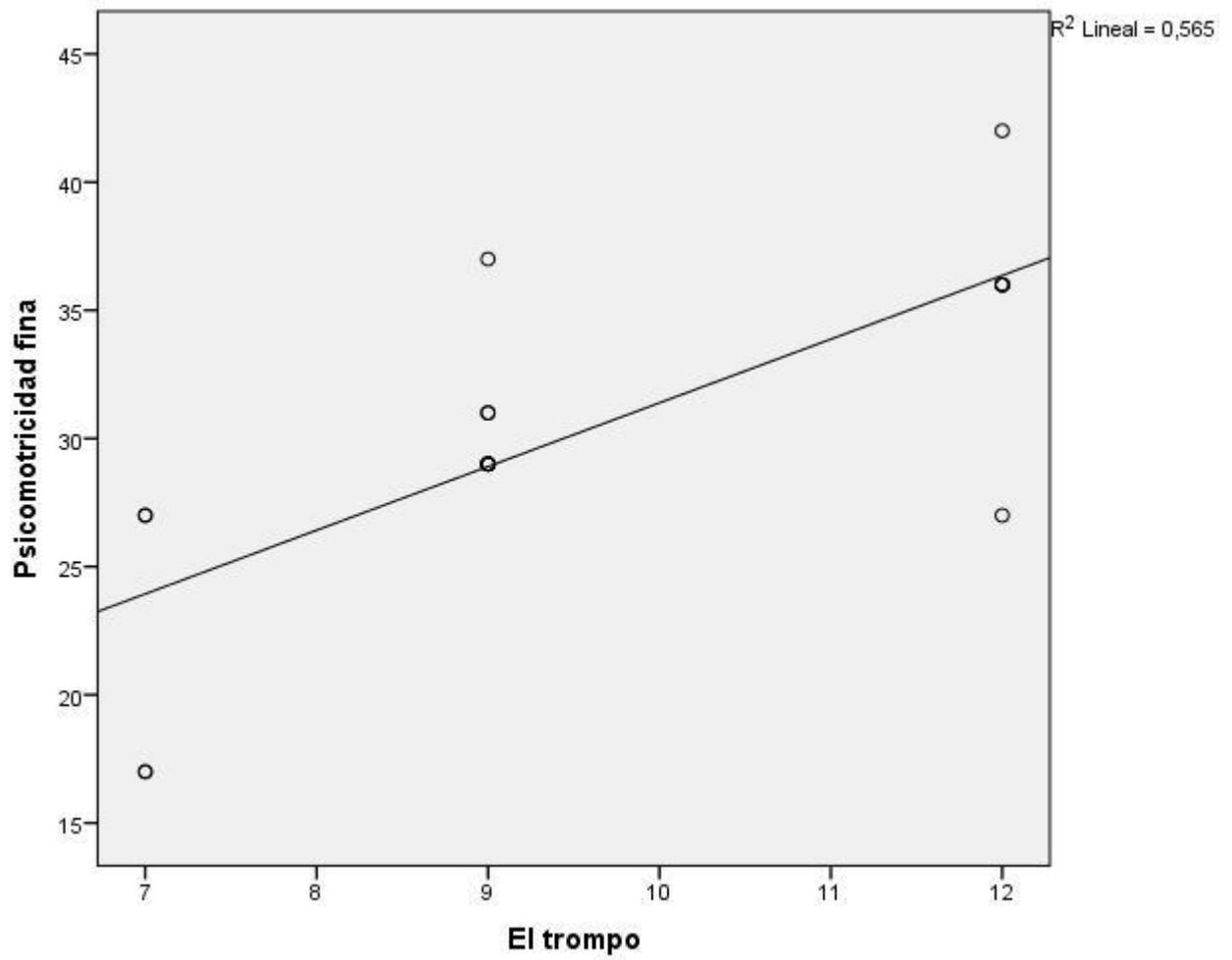


Figura 7. El juego tradicional El trompo y la psicomotricidad fina.

Hipótesis específica 2

H2: Existe relación significativa entre el juego popular las cañicas y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta.

H0: No existe relación significativa entre el juego popular las cañicas y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta.

Tabla 11

El juego popular Las cañicas y la psicomotricidad fina

Correlaciones

		Las cañicas	Psicomotricidad fina
Las cañicas	Coefficiente de correlación	1,000	,825**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	20	20
Psicomotricidad fina	Coefficiente de correlación	,825**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	20	20

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

La tabla 11 se ve que hay una relación de $r = 0,825$, con un valor $\text{Sig} < 0,05$, lo que acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que hay una relación significativa entre el juego popular “La canica” y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años del colegio Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud muy buena.

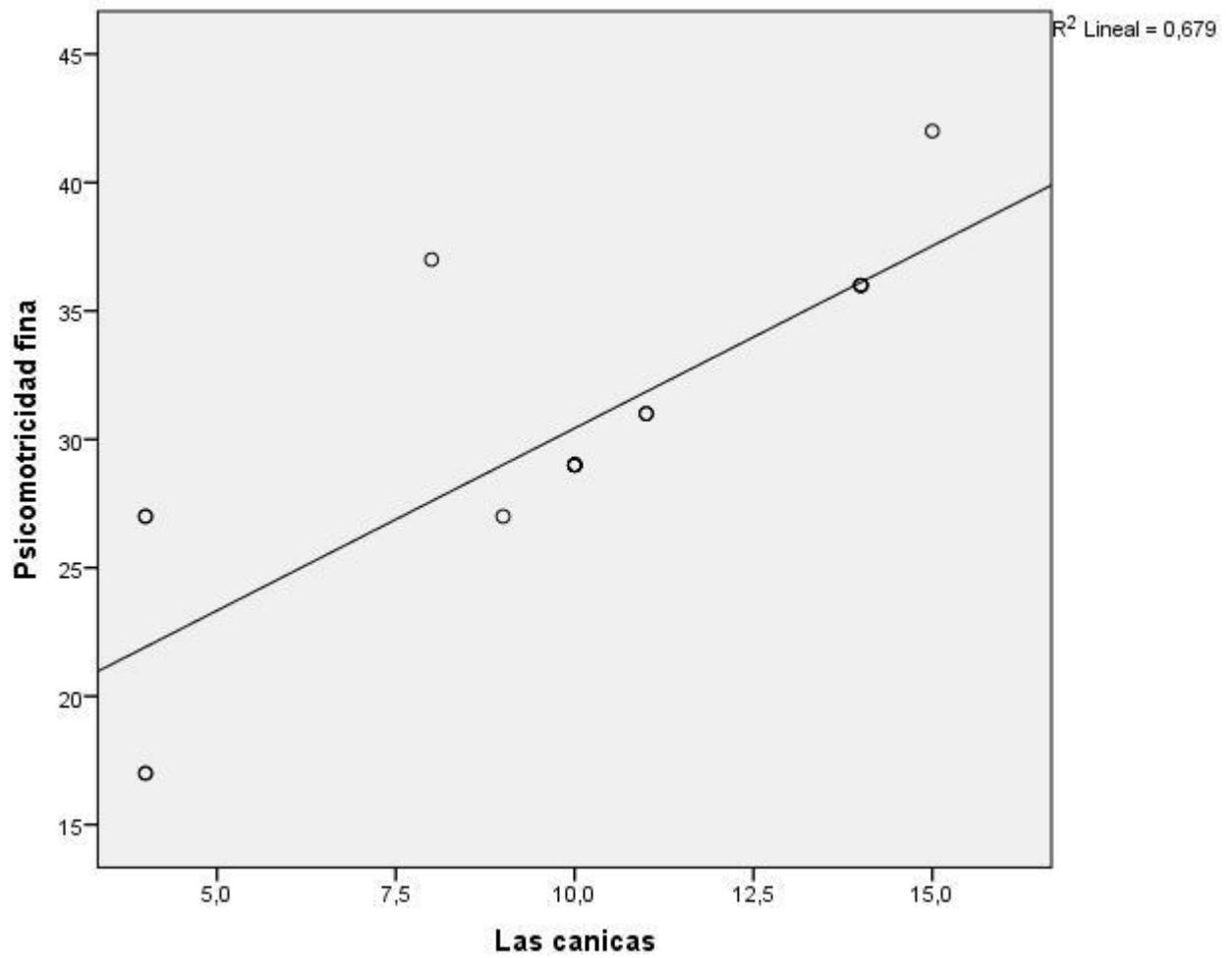


Figura 8. El juego popular Las canicas y la psicomotricidad fina

Hipótesis específica 3

H3: Existe relación significativa entre el juego popular los yaces y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta.

H0: No existe relación significativa entre el juego popular los yaces y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta.

Tabla 12

El juego popular Los yaces y la psicomotricidad fina

Correlaciones

		Los yaces	Psicomotricidad ad fina
Los yaces	Coeficiente de correlación	1,000	,820**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	20	20
Psicomotricidad fina	Coeficiente de correlación	,820**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	20	20

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

La tabla 12 muestra que existe una rrelación de $r= 0,820$, con una valor $\text{Sig}<0,05$, lo que acepta la hipótesis alternativa y se elimina la hipótesis nula. Por lo que se sostiene que existe relación significativa entre el juego popular “Los yaces” y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años del colegio Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud muy buena.

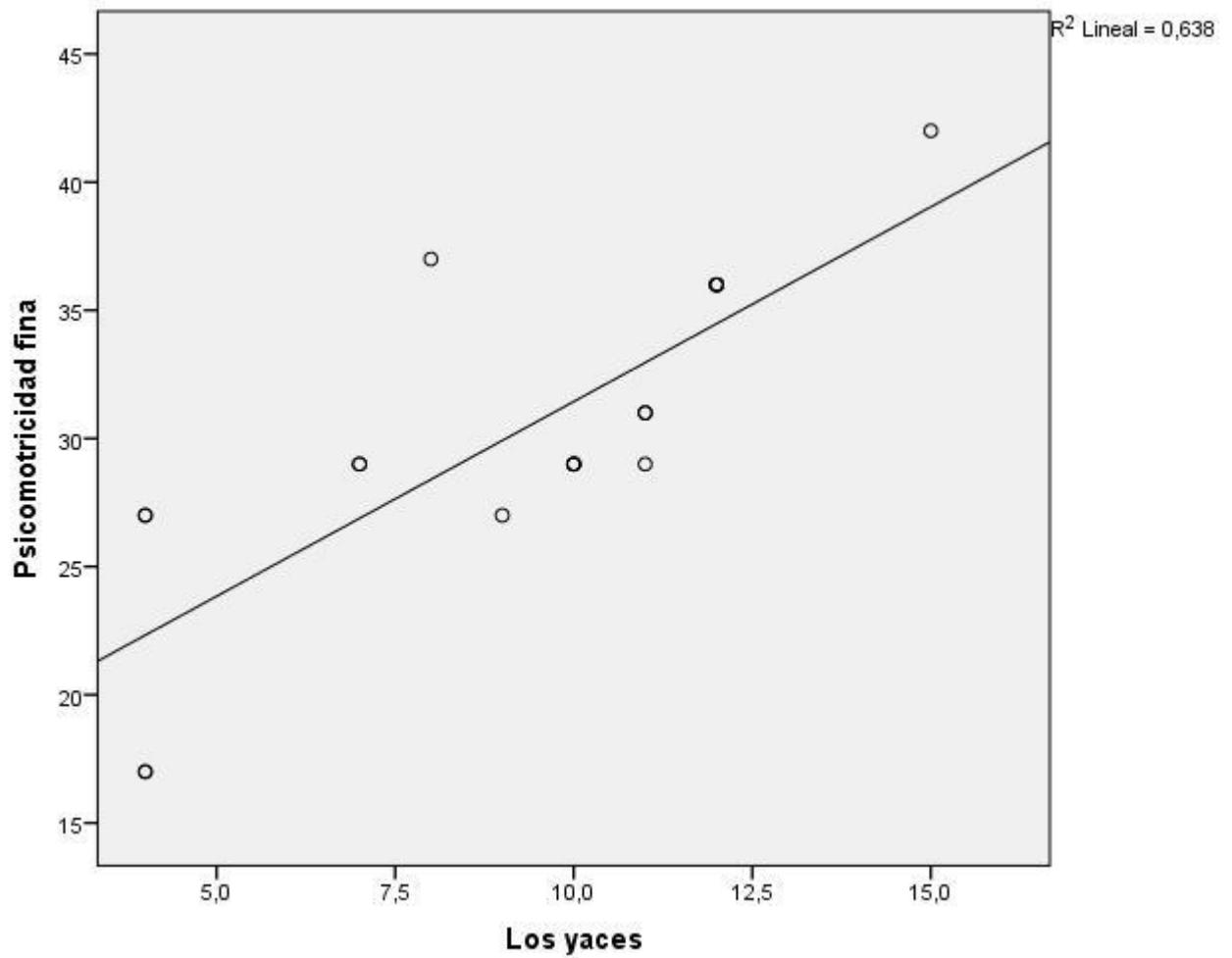


Figura 9. El juego popular Los yaces y la psicomotricidad fina

CAPITULO V

DISCUSION

5.1 Discusión

Una característica innata de todo ser humano es que nace con reflejos, y ésta es la respuesta innata a ciertos estímulos, que con el tiempo se convertirán en movimientos más coordinados, exactos y coordinados, se hizo una recopilación de información respecto a la problemática a nivel nacional consideramos a **López (2018)**, concluye: la motricidad tanto fina como gruesa forman parte de un proceso educativo que se le brinda a los niños desde los primeros años de escuela y es por ello que deben crear experiencias de forma significativa entre los niños y los maestros con el fin de obtener un desarrollo integral, para **Puertas (2017)**, Aporta: que la motricidad fina son actividades que producen placer ya que infiere la manipulación y la precisión al momento de realizar ciertas actividades y su principal objetivo es que el niño se desarrolle de forma integral sobre todo su habilidad digital y destreza gráfica que se verá reflejada con los años en un correcta agarre de lápiz y con ello una buena escritura, en tanto **Chancusig (2012)**, concluye: y por ultimo e útil recalcar la necesidad de que los maestros sean constantemente capacitados en este tema para que puedan brindar una educación actualizada y de calidad, a nivel nacional consideramos a **Araujo (2018)** se llegó a la conclusión de que: queda evidenciado que juegos tradicionales tales como la rayuela, las canicas y el trompo influyen de forma significativa en la motricidad de los niños de tres años de edad lo cual queda evidenciado por el uso completo de los músculos en el desarrollo de cada juego en mención, permitiendo su desarrollo de forma integral necesario para su sano crecimiento, para **Chocce & Conde (2018)**, llegó a la conclusión de que los padres de familia son los primeros en no motivar a los niños a desarrollar los diversos juegos tradicionales ya que por trabajo prefieren brindarle herramientas más fáciles para entretenerlos.

CAPITULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Primera: Hay una relación significativa entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud buena.

Segunda: Hay una relación significativa entre el juego popular “El trompo” y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud buena.

Tercera: Hay una relación significativa entre el juego popular “La canica” y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud muy buena.

Cuarta: Hay una relación significativa entre el juego popular “Los yaces” y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta. La correlación es de magnitud muy buena.

6.2 Recomendaciones

Este tipo de juegos dan una propuesta nueva al trabajo con niños permitiéndoles potenciar habilidades motoras en las diversas áreas, así mismo aprende a solucionar algunas dificultades por ser juegos de retos que impulsan a mejorar la técnica tal es el caso del trompo que exige mucha destreza activando todos los sentidos y la concentración, los yaces de igual forma requiere el domino digital y la coordinación óculo manual, las canicas exige precisión y concentración, por lo expuesto se recomienda incluir los juegos populares en las programaciones de trabajo permanente con los niños.

Programar talleres de recopilación de juegos populares con la participación de las familias y ponerlos en práctica.

Las maestras deben indagar e investigar este tipo de juego para que innove su trabajo con los niños, así como los beneficios que brindan en el desarrollo de los pequeños.

CAPÍTULO V
FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes bibliográficas

- Bueno, L. (2013). *Las formas de la psicomotricidad*. Lima. Perú: Editorial Sama
- Del Río, G. (2014). *El juego tradicional, instrumento para el desarrollo de la escolar*. México: Editorial de la Universidad de Rioja
- Díaz B. (2014) *Estimulación de la Psicomotricidad fina y gruesa mediante el juego para el niño en edad escolar*. Venezuela: Editorial Punto Fijo
- García (2016). *El juego en la Educación Inicial*. Bogotá - Colombia: Editorial Rey Naranja.
- Leyva, A. (2015). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Valdez, T. (2015) *Los juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo integral. Creciendo juntos*. Venezuela: editorial San Basilio.
- Vigotsky, L. (1979), *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México: Editorial: Grijalbo.

Fuentes Hemerográficas

- Araujo, C. (2018) *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 niña Virgen María – Huacho* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Perú
- Chancusig, L. (2012). *Rescate de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 5 a 6 años de edad, en el centro educativo de la ciudad de Latacunga provincia de Cotopaxi* (Tesis de pregrado). Universidad tecnológica equinoccial. Ecuador.
- Chocce, E., Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Huancavelica. Perú
- López, E. (2018), *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* (Tesis de pregrado). Universidad técnica de Ambato. Ecuador.

Puertas, P. (2017). *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016* (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador.

Ramos, P.(2016). La psicomotricidad, desarrollo básico del niño. *Creciendo sanamente* 10 (04).

Fuentes electrónicas

Barruezo, A. (2014). La psicomotricidad desarrollada en España. *Estudios y más experiencias*. Recuperado de: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSA_c782701c09dfdf5d2b48205e33e9a8b2

Córdova, M. (2013) Aprendizaje estratégico, un beneficio de los juegos tradicionales. *Biblioteca educativa*. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5442/JUEGO_TRADICIONAL_ESTRATEGIA_HUAMAN_RIVERA_LILA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Perez, L. (2014). La psicomotricidad en la etapa infantil. *Revista virtual de experiencias educativas*. Recuperado de: [:http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/12146/ZAVALETA%20ESPINOLA%20DORIS%20ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/12146/ZAVALETA%20ESPINOLA%20DORIS%20ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodriguez, P. (2015). Los juegos tradicionales para el desarrollo motor. *El desarrollo infantil*. Recuperado de: <http://losjuegosdelomejor.blogspot.com/2011/02/los-yaces.html>

ANEXOS

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS	POBLACIÓN Y MUESTRA
LOS JUEGOS POPULARES EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DULCE AMANECER - VEGUETA	PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la relación de los juegos populares en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta?	OBJETIVO GENERAL Conocer la relación existente entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta	HIPÓTESIS GENERAL Existe relación significativa entre los juegos populares y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta	VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Populares El trompo Las canicas Los yaces	INVESTIGACIÓN Descriptiva DISEÑO No experimental	MÉTODO Científico TÉCNICAS Fichas de observación	TRABAJADORES Población: 55 MUESTRA Muestra: 20
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es la relación del juego popular el trompo en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta? ¿Cuál es la relación del juego popular las canicas en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Conocer la relación existente entre el juego populares el trompo y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta Conocer la relación existente entre el juego popular las canicas y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta	HIPÓTESIS ESPECIFICA Existe relación significativa entre el juego popular el trompo y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta Existe relación significativa entre el juego popular las cañicas y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta	VARIABLE DEPENDIENTE Psicomotricidad fina Habilidad digital Habilidad de prensión Pinza digital		INSTRUMENTOS: Guía de Observación Cuadros estadísticos Libreta de notas	
	¿Cuál es la relación del juego popular los yaces en la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta	Conocer la relación existente entre el juego popular los yaces y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer - Vegueta	Existe relación significativa entre el juego popular los yaces y la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Dulce Amanecer – Vegueta				

FICHA DE OBSERVACION

APLICACIÓN JUEGOS TRADICIONALES

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

El trompo

¿El niño demuestra habilidades en las manos al jugar al trompo?

SI () NO ()

¿El niño es ágil a la hora de jugar con el trompo?

SI () NO ()

¿El niño muestra coordinación al jugar al trompo?

SI () NO ()

Las canicas

¿El niño muestra habilidades para jugar con las canicas?

SI () NO ()

¿El niño es ágil con las canicas?

SI () NO ()

¿El niño es coordinado cuando juega con las canicas?

SI () NO ()

El yas

¿El niño tiene habilidades para jugar con los yaces

SI () NO ()

¿El niño muestra agilidad cuando juega con los yaces?

SI () NO ()

¿El niño demuestra coordinación cuando juega a los yaces.?

SI NO

FICHA DE OBSERVACION

APLICACIÓN PSICOMOTRICIDAD FINA

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

- Habilidad digital

¿El niño utiliza hábilmente sus dedos para agarrar algún objeto?

SI () NO ()

¿El niño mueve de forma coordinada los dedos de sus manos?

SI () NO ()

¿El niño tiene agilidad en los dedos?

SI () NO ()

- Habilidad de prensión

¿El niño tiene fuerza para coger sus juguetes?

SI () NO ()

¿El niño coge objetos de forma coordinada?

SI () NO ()

¿El niño muestra habilidad para agarrar sus juguetes?

SI () NO ()

- Pinza digital

¿El niño coge el lápiz de forma correcta?

SI () NO ()

¿El niño junta de forma coordinada su dedo índice y pulgar?

SI () NO ()

