

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS/AS
DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 643 DE PATRIA – KOSÑIPATA –
PAUCARTAMBO - CUSCO**

TESIS

PRESENTADA POR:

NOEMÍ HUAYLLANI CHAMPI

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:

EDUCACIÓN INICIAL

PROMOCIÓN 2016-II

PUNO – PERÚ

2018

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS/AS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 643 DE
PATRIA - KOSÑIPATA – PAUCARTAMBO - CUSCO**

NOEMI HUAYLLANI CHAMPI

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
EN EDUCACIÓN INICIAL**



APROBADO POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : _____
Dra. Haydee Clady Ticona Arapa

PRIMER MIEMBRO : _____
Mg. Pierina Sadith Velezvia Estrada

SEGUNDO MIEMBRO : _____
Lic: Sara Farfán Cruz

DIRECTORA : _____
Dra. Natali Ardiles Cáceres

ASESORA : _____
Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis queridos padres por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por los ejemplos de perseverancia, que me han permitido ser una persona de bien. Pero más que nada por su amor brindado.

A mis queridas hermanas por estar conmigo y apoyarme siempre, fomentando en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por las bendiciones que siempre me da, por la fuerza, la sabiduría, la tolerancia, por ser Él quién me impulsa a seguir en adelante y poder alcanzar mi meta propuesta.

A mi familia por enseñarme el valor de la vida y aprender a luchar día a día, frente a las circunstancias que se presenten y además ser mi fuente de valentía para conseguir mis sueños que a veces parecían inalcanzables.

A la Dra. Karen Z. Ortega Gallegos, por su tiempo, su paciencia y por la colaboración brindada, ayudándome con la elaboración de mi tesis.

A cada una de las personas que laboran en la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, por las atenciones prestadas.

A todas las personas que estuvieron presentes durante el proceso de la realización del trabajo de la tesis, siempre dándome su apoyo incondicional y la fuerza necesaria que necesitaba durante todo el proceso.

INDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	15
1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	17
1.2.1. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	17
1.3 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	18
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
1.5 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO.....	20
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	20
2.2 SUSTENTO TEÓRICO	21
2.2.1 JUEGO.....	21
2.2.2 TIPOS DE JUEGO	22
2.2.2.1 JUEGO LIBRE Y DIRIGIDO.....	23
2.2.2.2 JUEGO INTERIOR-EXTERIOR.....	23
2.2.2.3 JUEGOS POPULARES, TRADICIONALES Y MULTICULTURALES.....	23
2.2.2.4 JUEGOS COOPERATIVOS Y COMPETITIVOS	23
2.2.2.5 JUEGO PSICOMOTOR.....	24
2.2.2.6 JUEGO DIDÁCTICO.....	24
2.2.2.7 JUEGO HEURÍSTICO.....	25
2.2.3 JUEGOS SEGÚN LA ACTIVIDAD QUE PROMUEVE EN EL NIÑO	25
2.2.4 LOS JUEGOS TRADICIONALES	26
2.2.4.1 ORIGEN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	27
2.2.4.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.....	28

2.2.4.3	BENEFICIOS DE JUEGOS TRADICIONALES	29
2.2.4.4	CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	29
2.2.4.5	AREAS DE DESARROLLO.....	36
2.2.5	PSICOMOTRICIDAD	37
2.2.5.1	IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA	38
2.2.5.2	TIPOS DE LA PSICOMOTRICIDAD	38
2.2.6	COORDINACIÓN CORPORAL DINÁMICO	39
2.2.7	DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO.....	40
2.2.8	DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA	42
2.3	GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS	44
2.4	HIPÓTESIS GENERAL.....	45
2.8.	SISTEMA DE VARIABLES.....	46

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	47
3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	47
3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.1.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	47
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	48
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	49
3.4. PLAN DE TRATAMIENTO DE LOS DATOS.....	51
3.5. DISEÑO ESTADISTICO PARA LA PRUEBA DE HIPOTESIS	51

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	53
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS (ENCUESTAS).....	53
4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE PRES TES Y POS TES DE LOS NIÑOS/AS DE 5 AÑOS.	59
CONCLUSIONES	73
SUGERENCIAS	75
BIBLIOGRAFÍA	77
ANEXOS	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Distribución de la población de niños - niñas y de los padres de familia de la institución educativa inicial N° 643 De Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco.....	48
Tabla 2.	Niños y niñas de 5 años y 20 padres de familia de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco.....	49
Tabla 3.	Conoce estos juegos tradicionales? Como: el gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países.	53
Tabla 4.	Ha jugado estos juegos tradicionales cuando era niño/a como: el gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países.	55
Tabla 5.	Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales. El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países.	56
Tabla 6.	Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales.	57
Tabla 7.	Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo.	58
Tabla 8.	Salta en un pie alternadamente de manera autónoma.	59
Tabla 9.	Sube y baja escaleras alternando los pies.	61
Tabla 10.	Puede Caminar Sobre Una Barra De Equilibrio	62
Tabla 11.	Mantiene el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas.	63

Tabla 12. Puede hacer botear y agarrar la pelota.	64
Tabla 13. Coge pelotas de manera adecuada.	65
Tabla 14. Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo.	66
Tabla 15. Ejecuta actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos.	67
Tabla 16. Mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.	68
Tabla 17. Puede mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos.....	69
Tabla 18. Tiene ya adquirida la noción de adelante-atrás.....	70
Tabla 19. Reconoce derecha e izquierda.....	71
Tabla 20. Tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad.	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentaje a la pregunta conoce estos juegos tradicionales..... 54

Figura 2. Porcentaje a la pregunta Ha jugado estos juegos tradicionales cuando era niño/a..... 55

Figura 3. Porcentaje a la pregunta Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales..... 56

Figura 4. Porcentaje a la pregunta Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales..... 57

Figura 5. Porcentaje a la pregunta Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo. 58

Figura 6. Porcentaje a la pregunta Salta en un pie alternamente de manera autónoma 59

Figura 7. Porcentaje a la pregunta Sube y baja escaleras alternando los pies..... 61

Figura 8. Porcentaje a la pregunta Puede Caminar Sobre Una Barra De Equilibrio 62

Figura 9. Porcentaje a la pregunta Mantiene el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas 63

Figura 10. Porcentaje a la pregunta Puede hacer botear y agarrar la pelota.. 64

Figura 11. Porcentaje a la pregunta Coge pelotas de manera adecuada. 65

Figura 12. Porcentaje a la pregunta Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo..... 66

Figura 13. Porcentaje a la pregunta Ejecuta actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos 67

Figura 14. Porcentaje a la pregunta Mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos	68
Figura 15. Porcentaje a la pregunta puede mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos.....	69
Figura 16. Porcentaje a la pregunta Tiene ya adquirida la noción de adelante-atrás	70
Figura 17. Porcentaje a la pregunta Reconoce derecha e izquierda.....	71
Figura 18. Porcentaje a la pregunta tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad.	72

RESUMEN

El estudio se realizó para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria, por medio de estimular a los niños con la aplicación de los juegos tradicionales. De acuerdo a los resultados obtenidos por medio de la aplicación de la guía de observación dirigida a los niños y niñas como también la encuesta a los padres de familia de la institución, he podido verificar que los juegos tradicionales no son aplicados para desarrollar la motricidad gruesa. Por ende se diseñó una guía de estimulación con juegos tradicionales infantiles para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, dirigida a los maestros del nivel inicial para su aplicación diaria en la jornada educativa, ya que podemos afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil, dicha guía va dirigida también a los padres y madres de familia y a aquellas personas interesadas en estimular a los niños a través del juego. Al realizar la comprobación de la hipótesis planteada pudimos verificar que la aplicación de los juegos tradicionales mejora el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad.

Palabras claves: Juego, Juegos tradicionales, Desarrollo, Motricidad, Motricidad gruesa

ABSTRACT

The study was carried out to improve the development of the thick motricidad of the children of 5 years of the Educational Initial Institution N° 643 of Homeland, by means of stimulating the children with the application of the traditional games. According to the results obtained by means of the application of the observation guide directed to the children and girls as well as the survey to the parents of family of the institution, I have been able to verify that the traditional games are not applied to develop the thick motricidad. For ende a stimulation guide was designed with traditional infantile games to improve the development of the thick motricidad of the children, directed to the teachers of the initial level for its daily application in the educational day, since we can affirm that through the game it is possible to stimulate the children in all its development areas and this way to obtain a better development infantile, this guide goes also directed to the parents and family mothers and to those people interested in stimulating the children through the game. When carrying out the confirmation of the outlined hypothesis we could verify that the application of the games traditional improvement the development of the thick motricidad of the 5 year-old children.

Key words: I play, traditional Games, I Develop, Motricidad, thick Motricidad

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto busca potencializar la motricidad gruesa en los niños/as de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643-Patria, esto con el fin de mejorar y afianzar su proceso de desarrollo en todos los niveles posibles: coordinación de movimientos, lateralidad y el equilibrio a través de los juegos tradicionales, Por otro lado, este proyecto concibe a los niños y niñas como seres integrales, resultado de una interacción y desarrollo no sólo biológico, sino también psicológico, emocional y social, áreas que se ven permeadas constantemente, de allí la necesidad de que los entes educativos y las familias de estos niños conozcan la importancia del acompañamiento y de la estimulación durante los primeros 5 años.

Cabe resaltar entonces que el desarrollo psicomotor es muy importante para los niños/as, porque la progresiva maduración de la neuro-musculatura en la edad preescolar permite realizar con destreza, las diversas actividades motoras; además le permite al niño un contacto directo con la naturaleza y con sus pares, les enseña el autocuidado y el cuidado mutuo, dándole la oportunidad de expresar libremente sentimientos y emociones. La familia y la escuela son los contextos principales en los que transcurre la existencia de los más pequeños, tales ámbitos dejarán una fuerte huella en el futuro del niño y niña.

Por lo tanto, los Juegos tradicionales, nos referimos a la importancia que conlleva el practicar juegos que desde hace mucho tiempo han ido perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. El aporte que se deseamos implementar a través de los juegos tradicionales, es la recuperación de prácticas lúdicas pedagógicas

tradicionales como: (rondas, juegos) para que los niños y niñas mejoren la motricidad gruesa y el desarrollo social. Ya que es fundamental dar a conocer actividades tradicionales, teniendo en cuenta que son de mucha utilidad para el progreso corporal del niño y que en tiempos pasados han garantizado muy buenos resultados.

El trabajo de investigación está estructurado en cuatro capítulos, que se detalla a continuación:

CAPITULO UNO: Comprende la descripción del problema, definición del problema, Limitaciones de la investigación, justificación del problema, objetivos de la investigación.

CAPÍTULO DOS: Está conformado por antecedentes de la investigación, sustento teórico, glosario de términos básicos, hipótesis, sistema de variables.

CAPÍTULO TRES: Está compuesto por el tipo y diseño de investigación, población y muestra de investigación, ubicación y descripción de la población, técnicas e instrumentos de recolección de los datos, procedimientos del experimento, plan de tratamiento de datos, diseño estadístico para la prueba de hipótesis.

CAPÍTULO CUATRO: conformado de las conclusiones y recomendaciones que se ejecutaron de los resultados que se obtuvieron del análisis e interpretación de las encuestas y de ficha de observación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

(Cervantes, 2012) A nivel mundial los juegos tradicionales son parte de la expresión de las diferentes culturas y pueblos que día a día han ido sufriendo cambios significativos de acuerdo con el avance tecnológico que han ido teniendo las diferentes generaciones, es necesario concientizar que por causa de la tecnología que ha ido avanzando considerablemente y el uso excesivo de artículos tecnológicos que se encuentran al alcance de los infantes, han generado que sean niños pasivos, perjudicando su desarrollo físico y emocional durante de proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según (Blanco , 2016) indica a nivel nacional está viviendo la época de la tecnología, por lo que los infantes la mayoría del tiempo pasan mirando televisión, jugando en el internet, en el celular, en la Tablet, videojuegos o con algún accesorio tecnológico. Estos nuevos artefactos les llaman la atención y genera un placer realizarlo diariamente. Ocasionando que los niño/as no jueguen y a la vez se vaya perdiendo las costumbres como realizar juegos al aire libre.

Esto se ve reflejando en los niños/as que poco a poco se vuelven entes pasivos generando un desinterés en actividades al aire libre en compañía de amigos del barrio o lugares aledaños, por lo tanto, esto repercutirá en el desarrollo de la motricidad gruesa que es un ente fundamental en el área de desarrollo en los niños/as provocando dificultad en las actividades que implican movimientos. Se ha evidenciado al momento de realizar pre-tes con el instrumento de ficha de observación.

Por lo tanto los niños/as de 5 años pasan más tiempo en el aula realizando actividades escolares como leyendo las vocales, escribiendo, contando los números, porque los padres de familia exigen a los docentes que sus hijos deben pasar al III ciclo leyendo y escribiendo, asimismo los niños y niñas en sus tiempos libres dan más prioridad a los juegos computarizados, de esa forma descuidando la estimulación temprana en los niños/as de 5 años de dicha institución, por lo tanto los docentes, necesitan fomentar juegos tradicionales con los niños/as, permitiéndoles conocer una verdadera y sana diversión en las que puedan compartir con amigos cercanos, porque existe un desconocimiento de estas actividades al aire libre que potencia al máximo sus destrezas y habilidades motoras que están en proceso de desarrollo en los niños/as en la primera infancia.

De acuerdo con la evidencia la maestra implementa el juego como una forma de recreación mas no como una metodología, dejando de lado el desarrollo integral de los infantes, algunos días realizan actividades de recreación libre sin una guía pedagógica que no permite un mejor desarrollo integral en los infantes provocando a futuro que presenten problemas en su motricidad gruesa, se ha podido evidenciar que existe un gran número de niños/as que presentan

problemas en las habilidades motoras por ejemplo: en la marcha, al correr, trepar, saltar. Por lo que pretendemos que a través de una variedad de juegos tradicionales se logre un mejor desarrollo de la motricidad gruesa como en el dominio corporal dinámico, dominio corporal estático, coordinación general, equilibrio, ritmo, coordinación viso- motriz, autocontrol, respiración y relajación, asimismo, a través de ellos podemos transmitir a los niños y niñas características, valores, formas de vida, tradiciones de nuestros antepasados para que sigan practicando día a día.

1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, de la I.E.I. N° 643 de Patria-kosñipata – Paucartambo - Cusco?

1.2.1. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

- ¿Se aplican los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E. I. N° 643 de Patria –kosñipata – Paucartambo - Cusco?
- ¿Cuáles son los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco?
- ¿Qué habilidades y destrezas motoras gruesas desarrollan los niños y niñas de 5 años a través de la aplicación de los juegos tradicionales de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco?

1.3 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación presenta las siguientes limitaciones:

- Por cuestiones de horario de clases del nivel inicial de educación, que va de 8:30 a.m. A 11:30 a. m, no se permitió por parte de la directora la realización de la investigación en esta jornada, para no interrumpir con otro tipo de actividades el desarrollo de los contenidos planificados por las maestras, concediéndonos el permiso para realizar la investigación a partir desde las 11:30 p.m.
- Algunos participantes de la encuesta tergiversaron la verdad al responder las mismas, sesgando de esa manera la realidad de su pensamiento y actitud frente a los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en dicha Institución.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 5 años de la I.E. I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata - Paucartambo - Cusco.
- Identificar los juegos tradicionales que desarrollan la motricidad gruesa en los niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 Patria-Kosñipata – Paucartambo - Cusco.
- Explicar la influencia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco.

1.5 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Según (Benítez Murillo, 2009) En el ámbito educativo los juegos tradicionales son de gran aporte al desarrollo motor grueso, para el desarrollo de su coordinación y lograr tener una mayor fuerza muscular, aportando al sentido rítmico de los infantes por medio de la exploración y el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas, permitiendo desenvolverse en su medio. Es por ello la presente investigación tienen la necesidad de solucionar un problema evidente y cotidiana que surge en dicha institución educativa en la etapa de educación inicial, buscando estrategias pedagógicas que potencien la identidad cultural por medio de los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa.

Por otro lado, indica (Torbert, 1982) “Por sus múltiples atributos, el juego está en posibilidad de atraer y retener la energía y la concentración de sus participantes. Virtualmente las actividades motrices poseen unos recursos inagotables que son flexibles y pueden ser modificados y cambiados progresivamente para satisfacer las necesidades específicas del grupo.”

En la actualidad como es la escasa aplicación de las actividades lúdicas tradicionales se efectúan niños que no utilizan su tiempo libre de forma sana y saludable, porque se enfrasan en un mundo lleno de tecnología que a futuro provoca problemas graves en su desenvolvimiento académico dentro de sus aprendizajes. Asimismo, con nuestro trabajo de investigación en dicha Institución Educativa N° 643 de Patria, cooperaremos aplicando diariamente los juegos tradicionales para obtener un mejor desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años, al considerar que los mismos pueden representar una alternativa importante para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Hecha la revisión bibliográfica se ha encontrado trabajos al respecto, sin embargo, solo se considera en el presente informe de investigación, trabajos relacionados en forma directa y de mayor importancia.

Tesis: “La actividad lúdica y su incidencia en el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del Distrito de Cusco- Cusco – 2007”, según (Aragón, 2007) quien arriba a las siguientes conclusiones:

- En esta investigación vemos que mediante la aplicación de nuevos métodos el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otra destreza que se potencian a través de actividades lúdicas dentro el contexto del aprendizaje.
- La importancia de actividades lúdicas como, por ejemplo: la intervención activa del encargado el énfasis de las palabras en su explicación, permite que el niño

interactúe en clase de forma espontánea y libre admitiendo el ensayo error, sin descartar la infinidad de actividades que el encargado puede crear al momento de enseñar convirtiéndose en una estrategia metodológica enseñanza aprendizaje.

En la tesis “Influencia del juego para estimular el área social niños y niñas de la I.E. I. N° 525 del distrito de Andahuaylillas – Urcos – Cusco 2010. Según (Castillo M. , 2010), Quien llega a las siguientes conclusiones.

-El juego ayuda a desarrollar la imaginación, la creatividad y desenvolvimiento del niño de una manera eficaz y rápida no solo en el área social sino en las diferentes áreas de desarrollo del niño.

- Mediante el juego el niño logra socializar de forma espontánea con el grupo, a ser más independiente, interrelacionarse e integrarse. Los resultados que arrojan de la investigación del campo, pone en descubierto, que no existe una motivación adecuada a la lectura por parte de los profesores en el aula y de los padres de familia en el hogar.

2.2 SUSTENTO TEÓRICO

2.2.1 JUEGO

Para (Palacios, 1998). “El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social”

Por esta razón entiendo que el juego debe ser una herramienta y un pilar fundamental sobre el que los niños y niñas aprendan y se formen de forma integral como personas.

Otro aspecto a destacar sobre el juego es que puede considerarse el centro principal de la actividad de un niño durante su infancia ya que en su práctica realiza todo tipo de acciones y movimientos generalizados como, saltos, desplazamientos, coordinación óculo manual o giros. Sin embargo (López Chamorro , 2010, pág. 19) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Según (Sarlí, 2011, pág. 15) “Comprendió la utilidad del juego para desarrollar una educación integral y con la certeza de que el juego espontáneo, favorecía el desarrollo de la persona a diversos niveles, cognitivo, emocional, moral”

Por ende, el juego ha sido considerado como una actividad libre y espontánea que sobresale dentro de su aplicación desde edades tempranas, ya que reciben una mayor estimulación, permitiéndoles desenvolverse y adaptarse en el medio social en el que se desarrollan, provocando satisfacción, alegría, placer y diversión, siendo un ente enriquecedor para el desarrollo integral de los individuos en lo: Cognitivo, motor, social, socio afectivo, cultural, creativo y sensorial.

2.2.2 TIPOS DE JUEGO

(Yoli, 2010, pág. 50) Define los tipos de juego de la siguiente manera:

2.2.2.1 JUEGO LIBRE Y DIRIGIDO

Cuando hablamos de juego libre nos referimos específicamente aquellos juegos que los chicos articulan sin ningún tipo de direccionalidad externa, que toman existencia en el momento en que tienen ganas de jugar y se entregan espontáneamente sin perseguir otro fin que el juego mismo.

2.2.2.2 JUEGO INTERIOR-EXTERIOR

El juego exterior se realiza al aire libre sin limitaciones de tiempo en su ejecución y espacio implicando un mejor desarrollo motor (Saltar, correr, etc.); en cambio el juego interior se caracteriza por tener un limitado espacio y tiempo disponible por medio de la manipulación de material didáctico satisfaciendo las necesidades e interés de los infantes.

2.2.2.3 JUEGOS POPULARES, TRADICIONALES Y MULTICULTURALES

Los juegos populares hacen referencia a las actividades espontáneas, creativas y motivadoras dependiendo el lugar geográfico de la población; en cambio los tradicionales son los que tienen transcendencia de generación en generación de acuerdo a la cultura y tradición de un pueblo; y los juegos multiculturales promueven la tolerancia, igualdad, el respeto hacia las diferentes culturas existentes en el mundo, posibilitando el descubrimiento de otras manifestaciones culturales de acuerdo a su patrimonio lúdico.

2.2.2.4 JUEGOS COOPERATIVOS Y COMPETITIVOS

Los juegos cooperativos fomentan el trabajo en equipo, mediante la participación de todos los integrantes para conseguir un fin en común, donde todos ayudan tomando conciencia de que todos son ganadores y nadie pierde. Es importante realizar durante la primera infancia para permitirles reafirma su confianza y auto

concepto. En cambio, los juegos competitivos son aquellos que no dan libertad al jugar, el mismo que busca la victoria como un fin personal consiguiendo altos puntajes y llegando a un nivel de presión, angustia y ansiedad en algún momento de fracaso o rechazo, siendo perjudicial desde tempranas.

2.2.2.5 JUEGO PSICOMOTOR

El juego psicomotor en la primera infancia es muy importante, ya que implica movimiento permitiendo desarrollar la conciencia del esquema corporal, postura, equilibrio, lateralización, la imagen corporal, ritmo, organización espacial y estructura espacio-temporal con el fin de adaptarse en el entorno.

En los primeros años de vida los juegos motores simbolizan la noción de permanencia en donde existe la ausencia y el regreso de algo o alguien, por ejemplo, al lanzar un objeto y después cogerlo gracias a la intervención del adulto, también forma parte los juegos de construcciones, lógicos y de persecución.

A medida que crece el niño también se desarrolla la confianza y la seguridad en sí mismo, va incrementándose con el fin de interactuar con el entorno que le rodea, para lograr realizar las actividades con mayor soltura en su ejecución, involucrando el equilibrio, las caídas, giros, saltar, carece etc., que le ayudarán a fomentar su esquema corporal. Desde ese momento el niño tiene la necesidad de experimentar y explorar a través de su cuerpo durante la realización de las diferentes actividades.

2.2.2.6 JUEGO DIDÁCTICO

Como medio más eficaz para hacer activa la enseñanza. El juego educativo, es aquel que absorbe la atención del niño, responde a las exigencias de su

personalidad y consigue que la actividad sea funcional, es decir, verdaderamente educativa.

2.2.2.7 JUEGO HEURÍSTICO

Define como un enfoque de aprendizaje, para que los pequeños, en su segundo año, experimentarán mediante la manipulación.

El juego heurístico se desarrolla a partir del segundo año, donde el infante desarrolla la adquisición del movimiento, a su vez la curiosidad de descubrir el mundo que le rodea.

2.2.3 JUEGOS SEGÚN LA ACTIVIDAD QUE PROMUEVE EN EL NIÑO

(Camargo, 2014, pág. 15) Menciona el juego según la actividad que promueve en el niño:

- a) **Juegos sensoriales.** - Los juegos sensoriales son los que ejercitan en los niños principalmente los sentidos.
- b) **Juegos motores.** - Son los que aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.
- c) **Juego manipulativo.** - En los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.
- d) **Juegos de imitación.** - En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente.

- e) **Juego simbólico.** - El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente.
- f) **Juego verbales.** - Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua.
- g) **Juegos de Razonamiento Lógico.** - Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.
- h) **Juegos de Relaciones Espaciales.** - Son aquellos en los que se requieren la reproducción de escenas, por ejemplo, los rompecabezas exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.
- i) **Juegos de Relaciones Temporales.**- En los juegos de relaciones temporales también en este caso hay materiales y juegos con este fin.
- j) **Juegos de Memoria.** - En los juegos de memoria hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores.
- k) **Juegos de Fantasía.** - Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

2.2.4 LOS JUEGOS TRADICIONALES

Para (Navarro R. , 2009, pág. 120) "Los juegos tradicionales son indicados como una faceta aún en niños para satisfacer necesidades fundamentales y ofrecer formas de aprendizaje social en un aspecto amplio además de ser transmisor de costumbres."

Sin embargo (Lavega V. 1995, p. 2) citado por (Benitez, 2009, pág. 11) Aproximarse al juego tradicional es acercarse al folklore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, usos, creencias y leyendas de una región. Resulta difícil

disociar el juego tradicional del comportamiento humano, el estudio del juego folclórico, de la etnografía o la etología.

Otra definición válida sobre el juego tradicional y juego popular sería según: (Córdoba, 2017, pág. 84) Afirma “Por juego popular entendemos aquel que es practicado por la masa sin obligatoriamente tradicional. Por su parte entendemos juego tradicional aquel que se encuentra arraigado a una cultura o región determinada, que conserva sus normas originales y que ha sido transmitido, por vía oral en la mayoría de casos, de generación en generación”.

2.2.4.1 ORIGEN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Se le toma en referencia algunos aspectos relevantes sobre trascendencia de los juegos tradicionales:

Según (Lavega P. 200, P, 45), citado por (Morera, 2008) Natural y espontáneo: Se manifiesta en el ser humano y los animales desde la prehistoria, sino que en los animales no evoluciona, a lo contrario que ocurre con la humanidad convirtiéndose en deportes tradicionales o juegos tradicionales. Manifestaciones culturales: La socialización que nos relacionan directamente con nuestros familiares y luego con las demás personas cercanas que nos rodean por medio del juego, logramos interactuar entre culturas y darse a conocer a nivel mundial.

Para (Navarro & Álvarez, 2015, pág. 115) existen evidencias de que gran parte de los juegos populares surgieron del trabajo en el campo, originándose a partir de situaciones causales que resultaban divertidas para quienes las vivían. Del mismo modo, otros juegos se relacionaron con un origen misterioso, rituales mágicos o religiosos.

Por lo tanto, el juego se habría producido principalmente debido a la casualidad a o la imaginación de los niños y niñas, los cuales tomaban un objeto en su estado natural y lo hacían funcionar poniendo única y exclusivamente la imaginación y el trabajo de sus manos. Diversos materiales, procedentes sobre todo del mundo vegetal y mineral, adquirirían una nueva función y una significación insospechada: Piedras convertidas en juegos de habilidad, ramas convertidas en pistolas, nueces convertidas en cajas de música, etc.

2.2.4.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Para (Lavega, 2003) citado por (Sánchez Á. , 2017) Los juegos tradicionales se clasifican de la siguiente manera:

- a) **Colectivos.** - la práctica de este supone la participación de varios colectivos de jugadores que se desafían por alcanzar antes o de mejor modo el propósito del juego. En este caso los jugadores de los diversos colectivos no pueden interactuar con los adversarios ya que no coinciden en el mismo terreno de juego o en el mismo tiempo.
- b) **Individuales.** - en este caso los protagonistas persiguen objetos individuales, actuando simultáneamente en un mismo terreno de juego.
- c) **Con objetos.** - Estas condiciones posibilitan la interacción entre los participantes que al poder interferir las de los demás protagonistas, actuando sobre su propio cuerpo o sobre el objeto móvil que se está manipulando, (pelota pañuelo), (persiguiendo, capturando, interceptando objetos) el desafío se hace mediante una oposición.
- d) **Verbales.** - podemos decir que los juegos tradicionales siempre están ligados a la expresión verbal ya que necesitamos del lenguaje para podernos expresar en los juegos.

- e) **Con partes del cuerpo.** - consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes en forme independiente para llevar a cabo un movimiento que incluye varios segmentos corporales.

2.2.4.3 BENEFICIOS DE JUEGOS TRADICIONALES

Según (Agramonte, 2011) menciona los beneficios de los juegos tradicionales en los niños y niñas:

- a) **Integración social.** - Se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida.
- b) **Desarrollo locomotriz.** - Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.
- c) **Aumento de capacidades.** - No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores.). Ayudando de esta manera al aumento de la imaginación y creatividad.

2.2.4.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

Menciona (Giménez, 2009) citado por (Díaz, 2015, pág. 56) al asegurar que se tratan de juegos que “se convierten en una herramienta muy valiosa y motivadora, que tiene reglas fáciles para los alumnos que en muchas veces van acompañadas de canciones pegadizas siendo una forma diferente de trabajar el lenguaje”.

- a) **Por temporada.** - Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir, ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.
- b) **Por placer.** - Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar. Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan, responden a necesidades básicas de los niños.
- c) **De fácil comprensión.** - Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Las reglas son negociables, no requieren mucho material ni costoso.
- d) **Valorar lo propio.** - Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesase, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas. Acerando también generación.

Para este trabajo de investigación se tomó en cuenta los siguientes juegos tradicionales que ayudara el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de Patria: Se realizó 13 sesiones de 45 minutos. Según (Ofele, 1999) citado por (Contreras M. , 2000)

- **EL GATO Y EL RATÓN**

Se forma un círculo tomados de las manos con todos los niños, (ayudando en esta etapa del juego al desarrollo socio-afectiva de los niños). Se escoge a un niño como el ratón, se coloca dentro del círculo;(esta parte del juego nos ayuda a desarrollar el área cognitiva es decir el conocimiento de adentro y afuera) y el otro niño seleccionado, el gato, fuera del círculo, luego se realiza un dialogo (esta parte del juego nos ayuda al desarrollo del lenguaje en los niños)

Gato: ¡Ratón, ratón!

Ratón. ¿Qué quieres gato ladrón?

Gato: ¡Comerte quiero!

Ratón: ¡Cómeme si puedes!

Gato: ¡Estas gordito!

Ratón: ¡Hasta la punta de mi rabito!

A continuación, el gato persigue al ratón para comerlo, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños los cuales están agarrados de las manos. El ratón huye. La cadena formada por los niños lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".

- **LA PAJARA PINTA**

Los niños y niñas cantan en coro formando una ronda. Una niña se coloca en el centro de la ronda haciendo de pájara pinta. Después la niña escoge a su pareja y baila en el centro, mientras el coro canta. Estaba la pájara pinta a la sombra de un verde limón; con el pico recoge la rama, con el pico recoge la flor. Ay!, ay!, ay! tú eres mi amor. Pájara Pinta: Me arrodillo a los pies de mi amante me levanto

fiel y constante dame una mano, dame la otra, dame un besito con tu linda boca.

Yo soy la niñita del Conde Laurel que quiero bailar y no hallo con quién.

- **LAS ESCONDIDAS**

Formar dos equipos de jugadores. Un grupo se esconde y el otro sale en busca del primero. A una señal dada, que puede hacer alguno de los escondidos grita: “Horita” ¡vacunita¡”, el segundo grupo sale en plan de búsqueda. Después de que todos han sido descubiertos, se cambian los papeles y continúa el juego.

- **EL LOBO**

Los niños y las niñas se tomarán de las manos formando un círculo. Un niño/a es el “Lobo” y se ubica en el centro. Los otros, mientras giran a su alrededor, entonan la siguiente canción:

Juguemos en el bosque, Hasta que el lobo esté. Si el lobo aparece, enteros nos comerá ¿Qué estás haciendo, lobito? Y el “lobo” contesta: “Me estoy bañando...” Los demás niños repiten la canción y la pregunta, y el “lobo” responde: “Estoy desayunando” “Estoy poniéndome la camisa...”, etc., hasta que está listo para “salir al bosque”. A la última pregunta, el “lobo” contesta: “Voy a comerlos” Al oír esta frase, los niños corren en diferentes direcciones. El niño que es aprehendido por el “lobo” pasa a ocupar el lugar de éste y se reinicia el juego.

- **LOS ENSACADOS**

Se forman grupos de niños y se le da sacos a cada uno, se traza en el piso una línea la cual será la partida y al otro extremo otra línea la cual será la llegada, un niño toma el nombre de jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán

colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

- **LAS OLLITAS**

Se ubicarán en el piso, en cuclillas y con los brazos pasando por detrás de las rodillas hasta sujetarse las manos entre sí. Cada “ollita” tiene el nombre de un utensilio de cocina.

La vendedora se apresta a recibir a los compradores. Llega una compradora y se produce el siguiente diálogo:

Compradora: -¡Pum, pum! Vendedora: -¿Quién es? Compradora: -Yo.
Vendedora: -¿Qué desea? Compradora: -Un sartén. Vendedora: -Mire ésta.
Compradora: -¿Cuánto cuesta? Vendedora: -Ese vale veinte. Compradora: -Le doy diez Vendedora: -Bueno, lleve....

Entonces, la compradora y la vendedora toman la “OLLITA” Por los brazos y la llevan a otro lugar. Una vez que se han comprado todas las “OLLITA”, compradora y vendedora se van a misa y a su regreso las “ollitas” se han convertido en “espejos”. Se asustan, van a averiguar qué ha sucedido, y al regresar nuevamente las “ollitas” se han convertido en “perros”, que las persiguen con el objeto de “morderlas”.

- **ASERRÍN - ASERRAN**

Aserrín, aserrán dos niño/as se colocan frente a frente, se sientan, abren las piernas y juntan los pies; se toma de las dos manos, se inclinan hacia atrás y regresan hacia delante mientras canta el estribillo:

Aserrín, aserrán, Los maderos de San Juan. Piden pan, no les dan, Piden queso, les dan hueso, Piden vino, si les dan, Se marean y se van.

- **COGIDAS**

Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos. Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros. El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa. El juego continuará mientras dure el interés de los niños. Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.

- **LA SOGA**

Soga Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogas para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella. Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada" Así comenzaba el juego de saltar a la sogas, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

- **LA CARRETILLA**

Se corren por parejas, sobre una distancia marcada de antemano. Parten desde una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se recomienda cambiar de rol durante las carreras.

- **LA RAYUELA**

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto. Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.

- **LOS PAÍSES**

Para la realización de este juego tradicional se coloca a los niños en círculo, se elige un jefe el cual les va diciendo en el oído el nombre de un país, luego el jefe se coloca en la mitad del círculo y lanza la pelota y dice declaro guerra al país (puede mencionar cualquier país), el niño que tiene el nombre de ese país tiene que coger la pelota y decir ¡alto ahí! En ese instante todos los niños se quedan quietos el niño con la pelota tiene que saltar 3 pasos hacia el niño que esté más cerca y lanzarle la pelota. El niño al cual se le lanzó la pelota es el siguiente en declarar la guerra a otro país.

En la realización de este juego podemos mirar que ayuda a conseguir en los niños las diferentes habilidades de lanzar y agarrar la pelota.

- **EL REY DICE**

“Simón Dice” es un juego tradicional que consiste en que hay un niño que toma el nombre de Simón o el rey, el mismo que indica que deben hacer los demás niños y estos deben seguir las ordenes de Simón, se puede decir que es un juego también de imitación con el cual conseguimos desarrollar en los niños hacer rebotar y agarrar la pelota.

2.2.4.5 AREAS DE DESARROLLO

(Hernandez Portuguez & Rodriguez Aragones, 2007) define a las Áreas de Desarrollo de los niños como “grupos de conductas que tienen una finalidad común”.

Se refiere a las diferentes actividades o logros que tiene que tener los niños dependiendo la edad en la que se encuentren, para un mejor estudio se las divide en:

- a) **Motora gruesa.** _ comprende las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo.
- b) **Cognitiva.** _ esta área abarca el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos acerca de si mismo, de los demás y del mundo en el que vive. Comprende también el estilo que el pequeño usa para aprender, para pensar y para interpretar las cosas.
- c) **Lenguaje.** _ se entiende por lenguaje todas las cosas que le permiten al niño comunicarse con las personas que lo rodean. Esto incluyen los sonidos que emite y aquellos que escucha e interpreta; los gestos que acompañan la conversación y el manejo de símbolos verbales y gráficos, como es la escritura, que adquiere generalmente cuando entra a la escuela.
- d) **Socio afectiva.** _ Esta área abarca, por un lado, el proceso mediante el cual el niño aprende a comportarse dentro del grupo (familia, amigos, compañero, etc.) y las etapas por las que va pasando desde que nace, cuando es totalmente dependiente de los otros, hasta que logra adquirir un alto grado de

independencia que le permitirá tomar algunas decisiones, saber cuál es su nombre, el apellido de su familia, su sexo, lo que siente y lo que es bueno y malo para él y los demás.

- e) Hábitos de salud y nutrición.** _ Abarca las conductas que ayudan al niño a conservar su salud física, entre ellas la alimentación, el sueño y la limpieza. Los hábitos adquiridos en esos tres campos dependen en gran medida de que los adultos que los cuidan estén dispuestos a enseñarlos. En esta área la capacitación de los padres y familias del niño es sumamente primordial.

2.2.5 PSICOMOTRICIDAD

Para (Pérez, 2004, pág. 2) Define la psicomotricidad como aquella ciencia que, considerando al individuo en su totalidad, psique-soma, pretende desarrollar al máximo las capacidades individuales, valiéndose de la experimentación y la ejercitación consciente del propio cuerpo, para conseguir un mayor conocimiento de sus posibilidades en relación consigo mismo y en con el medio en que se desenvuelve.

Sin embargo (Jacobo, 2011, pág. 18) Afirma “La psicomotricidad se encuentra en los niños en su vida cotidiana ya que, al momento de correr, caminar, saltar, reptar jugar con algunos materiales están desarrollando y trabajando el equilibrio, orientación, la coordinación, la lateralidad y nociones espaciales que el permiten integrar ciertos niveles de socialización, pensamientos y emociones”.

Dentro de la educación psicomotricidad tenemos que partir que los niños hacen referencia a lo que se encuentra más cerca de ellos partiendo desde su cuerpo descubriendo las diferentes situaciones y espacios temporo-espaciales del mundo que le rodea.

2.2.5.1 IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD GRUESA

Para (Rousseau, p.25) citado por (Pacheco, 2015) “El papel de la educación del cuerpo y el movimiento en las primeras edades tiene dos finalidades: educar el movimiento y educar la sensación, siendo esta última, la primera fase del proceso de conocimiento”

La motricidad gruesa como bien sabemos comprende todas las acciones que implican movimientos de músculos a nivel general, tomando en cuenta a la estrecha relación existente de una adecuada coordinación general, equilibrio, tono muscular, etc., aportando al desarrollo integral de los infantes ya que por medio de su movilidad existen la posibilidad de explorar y conocer el medio en el que se desenvuelven.

2.2.5.2 TIPOS DE LA PSICOMOTRICIDAD

a) Motricidad fina

Para (Mila & Berrue, 2006, pág. 10) La motricidad fina se refiere a todas las actividades, ejercicios que son realizados con mayor precisión a través de las partes finas del cuerpo: dedos, pies y manos a través de una coordinación óculo-manual, como es el caso de algunas actividades relacionadas con el punzado, rasgado, plegado, pegado, sostener objetos con ayuda de las yemas de los dedos, etc., permitiendo determinar algunas carencias motrices que los infantes puede tener.

Consideremos que los niños de 4-5 años deben poseer mayor habilidad, coordinación y destrezas en los movimientos, siendo los mismos más armoniosos, el niño/a se fortalece con las diferentes actividades del medio y de su cuidado diario.

b) Motricidad gruesa

Para (Fernández, 1998), citado por (Mendiara, 2008) “Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, esto le va permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”

Según (R. Rigal, 2007) mencionado por (Carmona, 2010, pág. 20) “Plantea que la motricidad no es la simple descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta” .

Por consiguiente, conocida como cualidad o habilidad que el ser humano posee con la intencionalidad de desenvolverse en el medio al que pertenece con el fin de satisfacer sus necesidades básicas para interactuar con sus pares.

2.2.6 COORDINACIÓN CORPORAL DINÁMICO

Para (Berruezo P. , El contenido de la psicomotricidad, 2000) En la niñez el dominio corporal dinámico propicia adoptar y tener una mayor confianza en ellos mismos, generando seguridad al momento de realizar actividades.

Según (Ardanaz, 2009) “Es la capacidad de dominar distintas partes de cuerpo, es decir hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera orgánicas, precisa y sin rigidez ni brusquedades.

a) Coordinación general. Es capaz de hacer movimientos generales donde intervienen todas las partes del cuerpo, entre ellas el poder sentarse, la

realización de desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes del cuerpo.

- b) El equilibrio.** Consiste en la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada, lo cual implica una interiorización de su eje corporal, un dominio corporal, una personalidad equilibrada y ciertos reflejos que le ayuden a mantener en una postura determinada sin caerse.
- c) El ritmo.** Está constituido por pulsaciones o sonidos separados por intervalo de tiempo más o menos cortos. En esta etapa la capacidad del sujeto de seguir con una buena coordinación de movimiento una serie de sonidos dados.
- d) La coordinación viso motora.** Su maduración conlleva una etapa de experiencias en las que son necesarias el cuerpo, el sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto. Es por ello que en la educación de la coordinación visomotora se utilizan ejercicios donde el cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto y del espacio, una coordinación del cuerpo y objeto procurando un dominio del cuerpo y objeto, la adaptación de movimiento con objetos y la precisión necesaria para poder dirigir el objeto hacia un punto determinado.

2.2.7 DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO

Hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevaran al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son.

- a) La tonicidad.** - es el grado de tensión muscular necesaria para cualquier actividad. Está regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio

tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas.

- b) El autocontrol.** - es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que le lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en postura determinada.
- c) La respiración.** - es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprende el dióxido de carbono del cuerpo. Con su educación se pretende que sea nasal y regular. A los dos o tres años el niño tomará conciencia de su respiración y a los cuatro y cinco años podrá controlar con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.
- d) Relajación.** - es la educación voluntaria del tono muscular, puede realizarse de forma global o segmentada se utiliza para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad, para conseguir una buena relajación es necesario silencio, una temperatura agradable llevar ropa cómoda y, sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades.
- e) Lateralidad.** Para Conde y Viciana (1997) Mencionado por (Fernández, 2015, pág. 16) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo, oído) para realizar actividades concretas” manipulación de objetos, desplazamientos en donde se utilicen los dos lados (izquierdo- derecho)

f) Habilidades. Motrices básicas Según (Fonseca, 2004, págs. 12-13) Las habilidades motrices básicas están inmersas desde la infancia siendo un conjunto de movimientos motrices indispensables para los aprendizajes motrices posteriores, los mismos que se deben desarrollar en el niño, y que se efectúan hasta la adultez, están presentes en diferentes situaciones de nuestra vida como actividades diarias, labores y deportivas. Hay que tomar en cuenta que estas evolucionan a medida que crece en el ser humano en medio de los factores físicos, ambientales, nutricionales, familiares, genéticos etc., que son favorables o desfavorables, los mismos que nos permiten fortalecer estas habilidades caso contrario podrá ver repercutido en su desarrollo.

2.2.8 DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

(Fernandez, 2010) “Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”.

El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasa por las siguientes fases.

- **El control de la cabeza**

A los dos meses el niño empieza a tener control cefálico es decir ya puede sostener su cabeza. Por ejemplo, cuando el bebé está acostado debe ser capaz de levantar y mover la cabeza. Para esto necesita ir cogiendo fuerza en su cuello y en su espalda, además de hacer uso de las manos.

- **Control rodando**

Cuando controla la posición de su cabeza ayudándose de brazos y manos, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando. Esta fase suele implicar de los 4 a los 6 meses.

- **Saber estar sentado**

Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los 6 meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y manos, sabe rodar hacia los lados... En esta fase el bebé aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.

- **Gatear**

Este es un importante avance en el desarrollo motor grueso ya que es la primera independencia del niño, mediante el gateo el niño puede desplazarse de un lugar a otro sin ayuda de su cuidador, es un avance para el bebé en el sentido neuronal y de coordinación.

El bebé empieza a gatear por los 9 meses, pero puede ser también antes o después. Cuando el niño es capaz de sentarse sin apoyo, ya puede ponerse a gatear, primeramente, comenzará arrastrándose. Lo que se debe tratar de conseguir es que el bebé empiece a coordinar correctamente los movimientos de piernas y brazos (adelanta el brazo izquierdo y a la vez la pierna derecha y del mismo modo, adelanta brazo derecho y piernas izquierda), esto se lo conoce como un gateo coordinado en el cual el niño coordina los dos hemisferios cerebrales, de este modo, el bebé irá tomando control y conciencia de su propio cuerpo, a la vez, que aprende a desplazarse en el espacio que le rodea.

- **Caminar**

A los 12 meses el niño puede empezar a caminar. El bebé antes de poder andar, debe poder vencer a la gravedad que es la adquisición del equilibrio cuando esta de rodillas o de pie, de tener una correcta coordinación motora, de saber pararse y empezar a dar los primeros pasos con equilibrio.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

JUEGO: El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara.

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).

DESARROLLO: Es un proceso por el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios tanto del pensamiento como sentimientos y sobre todo el más notorio es el físico, dándose estos cambios se llega a una madurez tanto intelectual, social como muscular y de esta manera el individuo se va desarrollando en todas sus dimensiones.

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, 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.

MOTRICIDAD GRUESA: El área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motora fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. URL <http://www.wikipedia.or>

2.4 HIPÓTESIS GENERAL

Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. I. N° 643 de Patria - Kosñipata – Paucartambo - Cusco,

2.8. SISTEMA DE VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Indicadores	Items
Variable independiente Juegos tradicionales	Juegos tradicionales	El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela y lops países.	-¿Conoce estos juegos tradicionales? -¿Ha jugado estos juegos tradicionales cuando era niño? -¿Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario
	Movimiento corporal	-Cambio de posiciones	-¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales ? -¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo?	
Variable dependiente motricidad gruesa	Coordinación general	-Nivel de coordinación general que tiene los niños.	-¿Salta en un pie alternadamente de manera autónoma? -¿Sube y baja escaleras alternando los pies?	Técnica: Observación Instrumento : Ficha de observación
	-Equilibrio	Nivel adquirido del equilibrio de los niños.	-¿Puede caminar sobre una barra de equilibrio? -¿Mantiene el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas?	
	-Coordinación viso motora	-Nivel adquirido de coordinación viso motora de los niños.	- ¿Puede hacer botear y agarrar la pelota? - ¿Coge pelotas de manera adecuada?	
	-Ritmo	-Nivel de ritmo adquirida de los niños.	-¿Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo?	
	-Tonicidad	-Nivel de tonicidad que tienen los niños	-¿Ejecuta actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos?	
	-Autocontrol	-Nivel de autocontrol que puede manifestar el niño y niña.	-¿Mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos? -¿Puede mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos?	
	-Esquema corporal	-Nivel de adquisición de las nociones espaciales	-¿Tiene ya adquirida la noción de adelante-atrás?	
	-Lateralidad	-Nivel de afianzamiento de la lateralidad.	-¿Reconoce derecha e izquierda?	
-Habilidades motrices básicas	-Nivel de desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños.	-¿Tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad?		

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación que se planteó para realizar el presente trabajo es EXPERIMENTAL para determinar la influencia de los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco, que por su naturaleza fue aplicativo, manipulando la variable independiente (los juegos tradicionales), que se trabajó con un solo grupo de control. (Hernandez R. Fernandez C., Baptista M.)

3.1.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación que le corresponde al presente trabajo fue pre experimental según (Hernández, 2014) se trabajó con un solo grupo para ello en un inicio se realizó una evaluación con una ficha de observación que es pre tes, luego se aplicó los juegos tradicionales, posteriormente se efectuó una evaluación con ficha de observación que es pos tes para verificar la influencia de

los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años. Dicho diseño responde al siguiente esquema:

Grupo	Pres Tes	Tratamiento	Pos Tes
A	O	X	O

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

A) POBLACIÓN

La población de estudio es total de niños y niñas de 3 a 5 años, y los padres de familia de los años de 3 a 5 de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco, matriculados en el año académico 2018, corresponde a 66 niños/as, asimismo 66 padres de familia.

Tabla 1.

Distribución de la población de niños - niñas y de los padres de familia de la institución educativa inicial N° 643 De Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco.

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3 años	20	15%
4 años	26	19%
5 años	20	15%
Padres de familia	66	49%
Docentes	3	2%
Total	135	100%

FUENTE: Elaborado en base a las nóminas de matrícula 2018

ELABORADO: Por investigadora

B) MUESTRA

La muestra del estudio estuvo conformada por los niños y niñas de 5 años, que conforman un total de 20 niños y niñas. Y 20 padres de familia de los niños y niñas de 5 años. La muestra es de tipo no probabilística, técnica dirigida o intencionada porque solamente se va trabajar con un solo grupo y se aplicara el

pre tes y pos tes (Hernández, Fernández y Baptista 2014). Tal como se puede apreciar en el siguiente cuadro:

Tabla 2.

Niños y niñas de 5 años y 20 padres de familia de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco

SEXO	GRADO	Fi	%
NIÑOS	5 AÑOS	8	20%
NIÑAS	5 AÑOS	12	30%
PADRES DE FAMILIA	5AÑOS	5	12%
MADRES DE FAMILIA	5AÑOS	15	38%
TOTAL		40	100%

FUENTE: Elaborado en base a las nóminas de matrícula 2018

ELABORADO: Por investigadora

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos:

TÉCNICAS:

La observación: Pardinas la describe como “la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación” Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido, que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos. (Pardinas, 2005, pág. 89)

Encuesta: Es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación.

INSTRUMENTOS

A) Ficha de observación: Se aplicó para conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa y los logros obtenidos del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años a través de las pruebas: como prueba de entrada y prueba de salida. El mismo que se aplicó al inicio y al final de la aplicación de los juegos tradicionales.

Primero: Se gestionó la autorización para realizar el experimento a las autoridades de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria.

Segundo: Se aplicó la prueba de pre - tes a los niños y niñas para conocer el nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años a través de la ficha de observación.

Tercero: Se aplicó 13 sesiones de los juegos tradicionales como: El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la soga, la carretilla, la rayuela y los países con los niños y niñas de 5 años.

Cuarto: Se aplicó la prueba de post-test con ficha de observación para conocer los logros obtenidos con la aplicación de los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años.

Quinto: Finalmente se procesaron los datos recolectados para ser analizados e interpretados. Y finalmente establecer las conclusiones y sugerencias a las que se arribará.

Cuestionario. - Para el recabo de datos se utilizó el Cuestionario y se efectuó con los padres de familia de los niños y niñas de 5 años para saber el conocimiento que tienen cada uno de ellos sobre los juegos tradicionales, dicho cuestionario consta de 5 ítems y fue de la siguiente forma.

3.4. PLAN DE TRATAMIENTO DE LOS DATOS

Para verificar la confiabilidad de los resultados de la presente investigación.

Primero se tabulará los datos recolectados durante la ejecución de la investigación, luego se procede a presentar los datos en tablas, gráficos, tabulados y clasificados, con un anexo interpretativo inmediato y de igual manera se empleará la prueba de hipótesis para su respectiva investigación, los datos serán obtenidos del grupo experimental.

3.5. DISEÑO ESTADISTICO PARA LA PRUEBA DE HIPOTESIS

Se plantean las Hipótesis Nula y alternativa para realizar la prueba:

H_0 = Los juegos tradicionales NO influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. I. N° 643 de Patria - Kosñipata – Paucartambo - Cusco.

H_1 = Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. I. N° 643 de Patria - Kosñipata – Paucartambo - Cusco.

Para la prueba de hipótesis se utilizará la Prueba T de Student:

A) VARIACIÓN DE LAS MEDIAS

La media se incrementa notablemente, como se observa en la tabla siguiente:

MEDIA	
Categoría	f
PRE TEST	19.70
POST TEST	29.25

Sin embargo, se procede a la Prueba de hipótesis para corroborar que el cambio obtenido sea Estadísticamente Significativo.

B) PRUEBA DE NORMALIDAD

Los resultados de la Prueba de Normalidad son los siguientes

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE	.219	20	.073	.851	20	.066
POS	.403	20	.080	.615	20	.070

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como la muestra es menor a 30 ($n > 30$) se utiliza la prueba de Chapiro Wilk

NORMALIDAD		
P-Valor (PreTest) = 0.066	>	$\alpha = 0.05$
P-Valor (PostTest) = 0.070	>	$\alpha = 0.05$
CONCLUSIÓN: Los datos de ambos test (Pre y Post) provienen de una distribución normal		

P-valor $\geq \alpha$: Aceptar H_0 = Los datos provienen de una distribución normal

P-valor $< \alpha$: Aceptar H_1 = Los datos **NO** provienen de una distribución normal

C) PRUEBA T DE STUDENT

La prueba de “t de Student” aplicada a los resultados de la investigación tuvo los siguientes resultados:

Por lo que se analiza de la siguiente manera:

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1 POS - PRE	9.550	5.356	1.198	7.044	12.056	7.975	19	.000	

Por lo que se analiza de la siguiente manera:

T DE STUDENT		
P-Valor = 0.000	<	$\alpha = 0.05$
CONCLUSIÓN: hay diferencia en las medias de los valores calificados entre el pre test y el post test tomado luego de la aplicación. Por lo que se conchuye que la técnica aplicada (juegos tradicionales) SI tuvo efectos significativos en la mejora de la psicomotricidad.		

En conclusión, por lo cual se Acepta la Hipótesis Alternativa: “los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I. E. I. N^o 643 de Patria - kosñipata – Paucartambo - Cusco”.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS (ENCUESTAS)

Luego de haber sistematizado los resultados de las encuestas a los padres de familia de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria, se obtuvieron los siguientes resultados por pregunta.

Tabla 3.

Conoce estos juegos tradicionales? Como: el gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países.

Categoría	<i>f</i>	%
SI	17	85.0%
NO	3	15.0%
Total	20	100.0%

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación

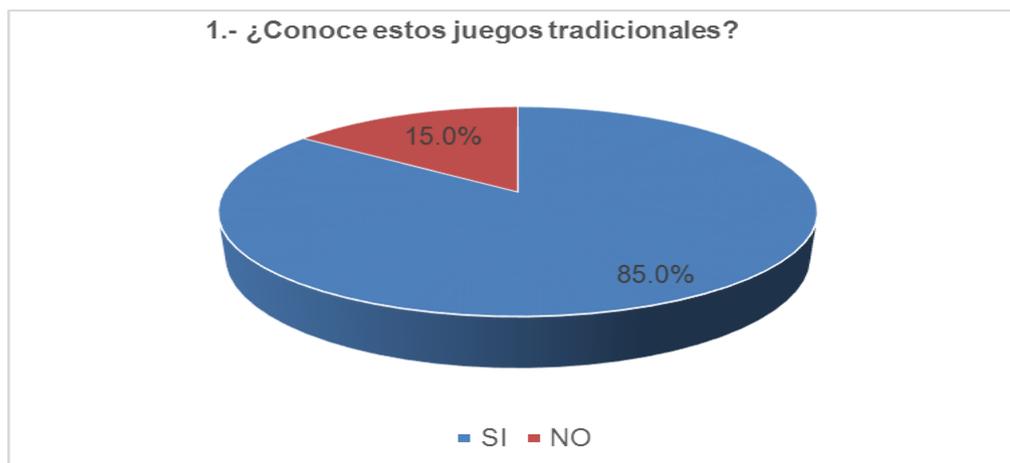


Figura 1. Porcentaje a la pregunta conoce estos juegos tradicionales

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 2, gráfico N° 1 nos muestra que 17 padres de familia que representan el 85.0% indican que “sí” conocen los juegos tradicionales como: El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países, sin embargo 3 padres de familia que representan el 15.0% manifiestan que “no” conocen estos juegos tradicionales como: El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países.

Como se evidencia la mayoría de los padres de familia de los niños/as de 5 años encuestados conocen estos juegos tradicionales, como la rayuela, el gato y el ratón, salta sogas, carretilla y los sacos sin embargo, no ponen en la práctica en sus vidas cotidianas con sus hijos, solamente buscan excusas que no tienen mucho tiempo porque tienen demasiado saturado sus agendas, según (Cervantes 2015) es por eso que sus hijos en sus horas libres pasan más tiempo efectuando juegos con la tecnología y lo están dejando de practicar los juegos tradicionales en sus horas libres y más entretenidos están con la tecnología.

Tabla 4.

Ha jugado estos juegos tradicionales cuando era niño/a como: el gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la soga, la carretilla, la rayuela, los países.

Categoría	f	%
SI	17	85.0%
NO	3	15.0%
Total	20	100.0%

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación

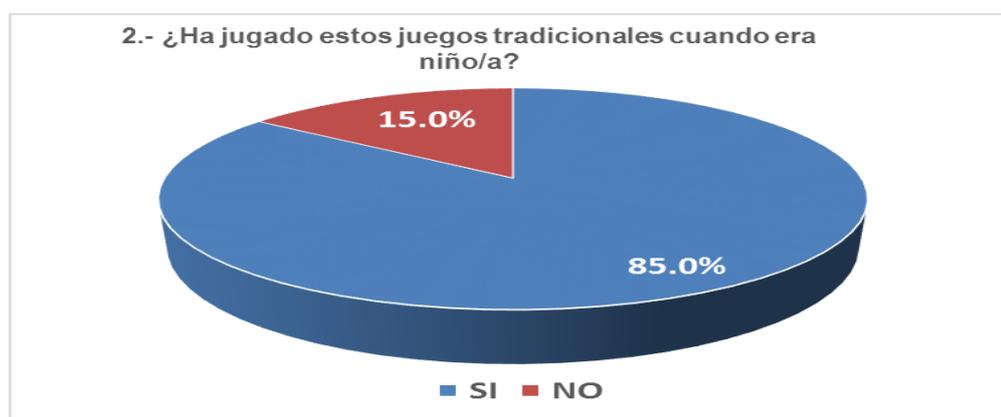


Figura 2. Porcentaje a la pregunta *Ha jugado estos juegos tradicionales cuando era niño/a*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 3, gráfico N° 2 nos muestra que 17 padres de familia que representan el 85.0% nos indican que “sí” han jugado los juegos tradicionales cuando eran niños y niñas. Sin embargo 3 padres de familia que representan el 15.0% manifestaron que “no” han jugado los juegos tradicionales cuando eran niños y niñas. Notándose que la mayoría de los padres de familia jugaron los juegos tradicionales anotados anteriormente cuando eran niños y niñas, eso nos ayuda para que nos describan como lo realizaban o jugaban y poder basarnos para nuestra guía de estimulación basada en técnicas con dichos juegos tradicionales. Según (Lavega, 2000) Los juegos tradicionales se desarrollan en la cultura humana desde la antigüedad produciendo placer, satisfacción alegría de forma espontánea, los mismos que no precisan el verdadero origen puesto que siempre se han practicado en todo el mundo con ciertas modificaciones que han sido transmitidas de generación en generación, de padres y sus antecesores, promoviendo el rescate de las costumbres, tradiciones, leyendas de cualquier región, continente o raza.

Tabla 5.

Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales. El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países.

Categoría	f	%
SI	2	10.0%
NO	18	90.0%
Total	20	100.0%

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación



Figura 3. Porcentaje a la pregunta *Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 4 nos muestra que 2 padres de familia que representan el 10.0% nos indican que “si” han jugado estos juegos tradicionales con sus hijos, sin embargo, los 18 padres de familia que representan el 90.0% manifiestan que “no” jugaron con sus hijos algunos juegos tradicionales el gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países.

Como se evidencia podemos ver que la mayoría de los padres de familia de los niños/as de 5 años encuestados, no han jugado con sus hijos los juegos tradicionales debido a la falta de tiempo, al desconocimiento del desarrollo del juego, por lo tanto, que los niños prefieren estar en los juegos computarizados. De esa manera los niños ya no practican los juegos tradicionales en sus barrios ni en los parques, porque a veces ellos mismo no conocen ni saben cómo se juega algunos juegos tradicionales.

Tabla 6.

Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales.

Categoría	f	%
SI	7	35.0%
NO	13	65.0%
Total	20	100.0%

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación



Figura 4. *Porcentaje a la pregunta Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 5, gráfico N° 4 nos muestra que 7 padres de familia que representan el 35.0% nos indican que “si” los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales, sin embargo, los 13 padres de familia que representan el 65.0% manifiestan que “no” pueden realizar los niños movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales. Considerando que la mayoría de los padres de familia de los niños/as de 5 años indican que no pueden realizar los niños movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales. Por lo que podemos mencionar que la mayoría de los padres de familia indican si se puede tomar a los juegos tradicionales infantiles para lograr que el niño controle los movimientos de partes de su cuerpo. Según (Benítez Murillo, 2009) En el ámbito educativo los juegos tradicionales son de gran aporte al desarrollo motor grueso, para el desarrollo de su coordinación y lograr tener una mayor fuerza muscular, aportando al sentido rítmico de los infantes por medio de la exploración y el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas, permitiendo desenvolverse en su medio.

Tabla 7.

Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo.

Categoría	f	%
SI	11	55.0%
NO	9	45.0%
Total	20	100.0%

Fuente: Datos de la encuesta de Investigación



Figura 5. Porcentaje a la pregunta Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 6, gráfico N° 6 nos muestra que 11 padres de familia que representan el 55.0% nos indican que “si” que los niños y niñas tengan cambios de posición de su cuerpo con la aplicación de los juegos tradicionales, sin embargo, los 9 padres de familia que representan el 45.0% manifiestan que “no” pueden que los niños y niñas tengan cambios de posición de su cuerpo con la aplicación de los juegos tradicionales.

Por lo que podemos mencionar que la mayoría de los padres de familia piensan que los niños y niñas con la aplicación de los juegos tradicionales si lograrían cambiar su cuerpo en diferentes posiciones, por ende, estimulando de esta manera el equilibrio en los niños/as.

Por otro lado, indica (Torbert, 1982) “Por sus múltiples atributos, el juego está en posibilidad de atraer y retener la energía y la concentración de sus participantes. Virtualmente las actividades motrices poseen unos recursos inagotables que son flexibles y pueden ser modificados y cambiados progresivamente para satisfacer las necesidades específicas del grupo.”

4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE PRETESTES Y POSTESTES DE LOS NIÑOS/AS DE 5 AÑOS.

Luego de haber sistematizado los resultados de la toma del test de Desarrollo Integral de niños y niñas con la ficha de observación a los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria, se obtuvieron los siguientes resultados por ítem.

Tabla 8.

Salta en un pie alternamente de manera autónoma.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	9	45.0%	19	95.0%
NO	11	55.0%	1	5.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

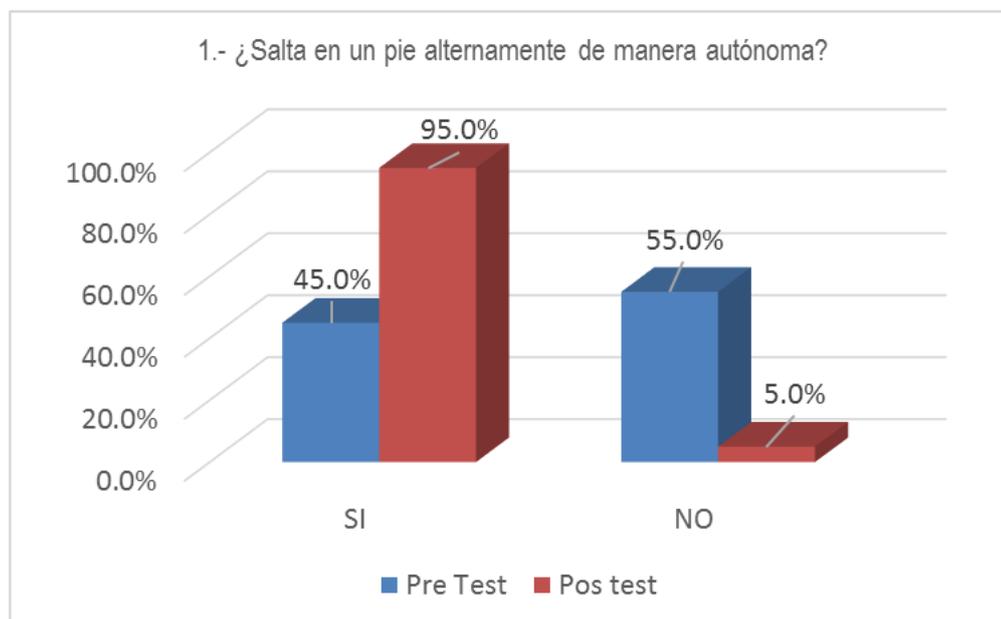


Figura 6. Porcentaje a la pregunta Salta en un pie alternamente de manera autónoma

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 7, grafico N° 6 de 20 niños y niñas que representan 100.0% evaluados con el instrumento ficha de observación según el pre test efectuado antes de la aplicación de los juegos tradicionales nos muestra que 9 niños/as

que representan el 45.0% muestran que “sí” pueden saltar en un pie alternamente de manera autónoma, sin embargo, los 11 niños/as que representan el 55.0% muestran que “no” pueden saltar en un pie alternamente de manera autónoma.

Después de aplicar los juegos tradicionales se tomó el pos tes con el instrumento ficha de observación y nos muestran los 19 niños/as que representan el 95% muestran que, “sí” logran saltar en un pie alternamente de manera autónoma, después un niño que representa el 5% muestra que “no” logra todavía saltar en un pie alternamente de manera autónoma.

Tal como se muestra en la tabla N° 7 y grafico N° 6 nos muestra que antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años tenían dificultades en saltar en un pie alternamente de manera autónoma, después de aplicar los juegos tradicionales que son 13 talleres se observar que la mayoría de los niños y niñas de 5 años logran Saltar en un pie alternamente de manera autónoma, por lo tanto, Según (Gonzales, 1995) De esa manera los niños/as integrar las diferentes partes de su cuerpo de forma global que permita al niño/a realizar sus movimientos de forma general, logrando alcanzar una mayor soltura y armonía. Asimismo, favorecerá a una maduración neuronal que le permitirá tomar conciencia de su cuerpo, dominio muscular con lo que podrá realizar diferentes movimientos corporales sin dificultades.

Tabla 9.
Sube y baja escaleras alternando los pies.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	6	30.0%	18	90.0%
NO	14	70.0%	2	10.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre tes y pos tes aplicado para la Investigación

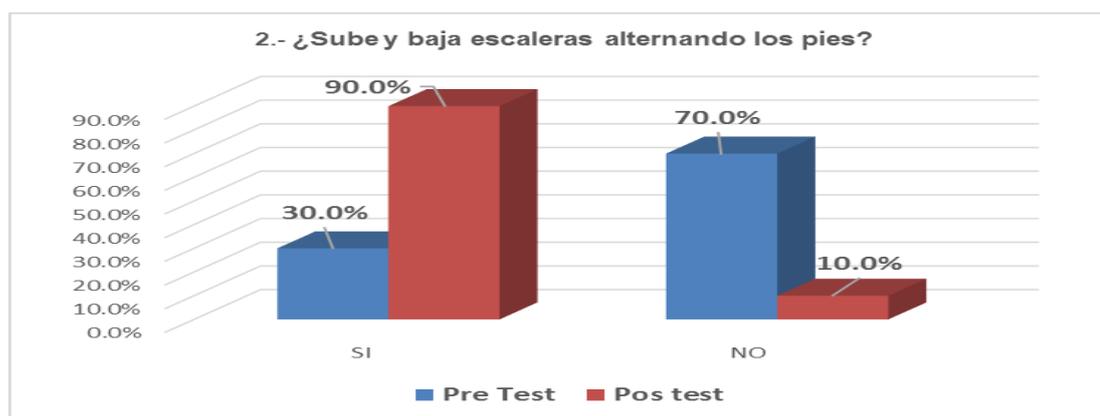


Figura 7. *Porcentaje a la pregunta Sube y baja escaleras alternando los pies*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 8, gráfico N° 7 de 20 niños y niñas de 5 años que representan 100.0% evaluados con el instrumento ficha de observación según el pre-tes efectuado antes de la aplicación de los juegos tradicionales nos muestra, que 6 niños/as que representan el 30.0% indican que “si” pueden subir y bajar escaleras alternando los pies, sin embargo, los 14 niños/as que representan el 70.0% muestran que “no” pueden subir y bajar escaleras alternando los pies.

Después de aplicar los juegos tradicionales se tomó el pos-tes con el instrumento ficha de observación y por ende nos muestra los 18 niños/as que representan el 90.0% muestran que, “si” logran subir y bajar escaleras alternando los pies, luego los dos niño/as que representan el 10.0% muestran que “no” pueden subir y bajar escaleras alternando los pies.

Tal como se muestra en la tabla N° 8 y gráfico N° 7 nos muestra que antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años tuvieron dificultades al realizar el ejercicio de subir y bajar escaleras alternando los pies, Sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales que son 13 talleres con los niños y niñas, ha sido como un estímulo porque la mayoría de los niños y niñas de 5 años pueden subir y bajar escaleras alternando los pies sin ningún problema. Por lo tanto según (Benítez Murillo, 2009) los juegos tradicionales son de gran aporte al desarrollo motor grueso, para el desarrollo de su coordinación y lograr tener una mayor fuerza muscular, aportando al sentido rítmico de los infantes por medio de la exploración y el desarrollo de las habilidades y destrezas básicas, permitiendo desenvolverse en su medio.

Tabla 10.
Puede Caminar Sobre Una Barra De Equilibrio

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	4	20.0%	18	90.0%
NO	16	80.0%	2	10.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

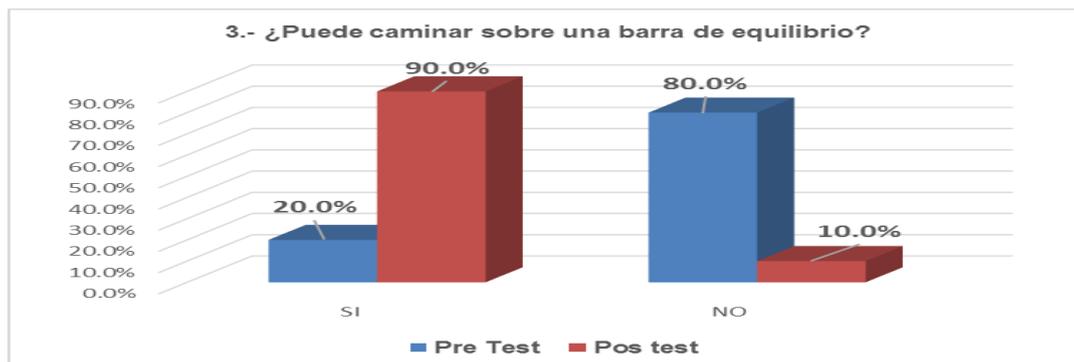


Figura 8. Porcentaje a la pregunta *Puede Caminar Sobre Una Barra De Equilibrio*

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 9, grafico N° 8 de 20 niños/as que representan 100.0% evaluados con el instrumento ficha de observación que es pre-tes antes de aplicar los juegos tradicionales nos muestra, que 4 niños/as que representan el 20.0% indican que “si” pueden caminar sobre una barra de equilibrio, sin embargo, los 16 niños/as que representan el 80.0% muestran que “no” pueden caminar sobre una barra de equilibrio.

Después de aplicar los juegos tradicionales y se toma el pos-tes con el instrumento ficha de observación y nos muestran los 18 niños/as que representan el 90.0% muestran que, “si” pueden caminar sobre una barra de equilibrio, después los dos niño/as que representan el 10.0% muestran que “no” pueden caminar sobre una barra de equilibrio a un todavía les falta lograr.

Tal como se muestra en la tabla N° 9 y gráfico N° 8 nos muestra la diferencia rotunda antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años tuvieron una dificultad al realizar los ejercicios de caminar sobre una barra de equilibrio. Sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales que consta de 13 talleres se observa que la mayoría de los niños y niñas de 5 años han logrado de caminar sobre una barra de equilibrio, por lo tanto, es primordial aplicar los juegos tradicionales. Porque según (Gonzales, 1995) al niño/a permitirá adoptar una adecuada posición postural al momento de tener erguida la cabeza y el cuerpo, lo que genera más seguridad y madurez en el movimiento; para lograr tener un buen equilibrio es necesario que se desarrollen actividades que permitan fortalecer, desarrollar e ir fomentando ciertas destrezas. Asimismo, de esa forma los niños y niñas logran tener mayor estabilidad en su cuerpo y asumiendo mayor seguridad en sí mismo y madurez en el movimiento que realizan.

Tabla 11.

Mantiene el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	5	25.0%	17	85.0%
NO	15	75.0%	3	15.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos del test aplicado para la Investigación

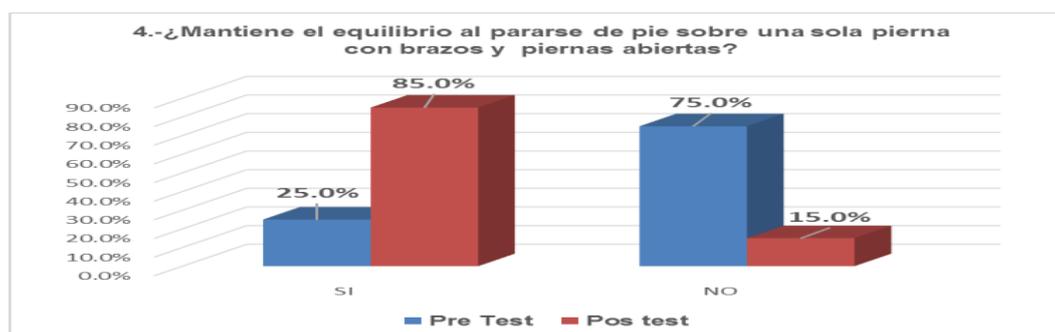


Figura 9. Porcentaje a la pregunta *Mantiene el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 10, gráfico N° 9 de 20 niños/as que representan 100.0% evaluados con el instrumento ficha de observación, según el pre-tes realizado antes de la aplicación de los juegos tradicionales nos muestra, que 5 niños/as que representan el 25.0% indican que “sí” mantienen el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas, sin embargo, los 15 niños/as que representan el 75.0% muestran que “no” mantienen el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas.

Sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales y se toma el pos-tes, con el instrumento ficha de observación nos muestra, que los 17 niños/as que representan el 85.0% muestran que, “sí” mantienen el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas, después los 3 niño/as que representan el 15.0% muestran que “no” pueden todavía mantener el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas.

Tal como se muestra en la tabla N° 10 y gráfico N° 9 se observa la diferencia rotunda antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años, la mayoría tenían dificultades al realizar el ejercicio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas. Después de aplicar los juegos tradicionales que consta de 13 talleres se observa que la mayoría de los niños y niñas de 5 años logran mantener el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas, Según (Gonzales, 1995) En la infancia se puede evidenciar al realizar movimientos corporales posturales, que si un docente trabaja diferentes actividades lúdicas se podrá evidenciar como poco a poco evolucionando, favoreciendo el reconocimiento de su propio cuerpo con un mejor control tónico y un desarrollo muscular.

Tabla 12.
Puede hacer botear y agarrar la pelota.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	7	35.0%	18	90.0%
NO	13	65.0%	2	10.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre-test y pos-test aplicado para la Investigación

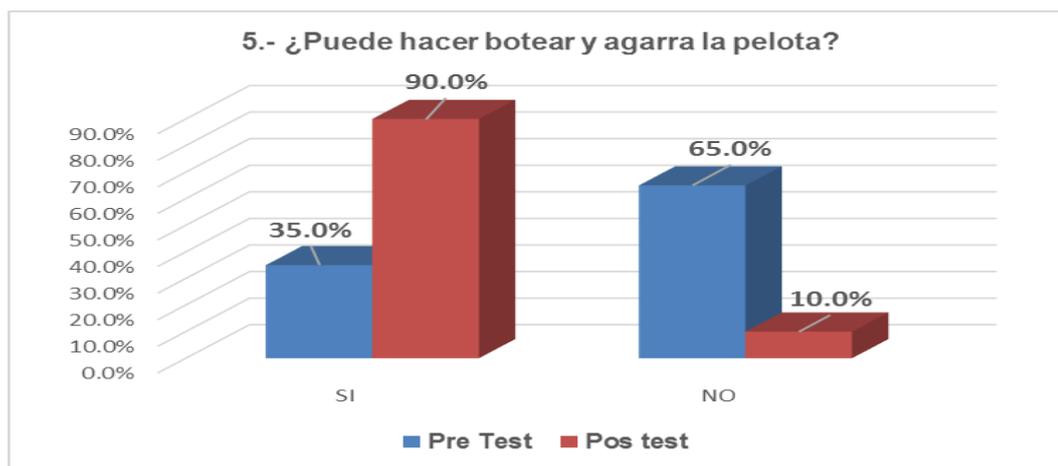


Figura 10. Porcentaje a la pregunta *Puede hacer botear y agarrar la pelota.*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 11, gráfico N° 10 de 20 niños/as observados que representa 100.0% evaluados con el instrumento ficha de observación según el pre-test efectuado antes de la aplicación de los juegos tradicionales nos muestra, que 7 niños/as que representan el 35.0% indican que “sí” pueden hacer botear y agarrar la pelota, sin embargo, los 13 niños/as que representan el 65.0% muestran que “no” pueden hacer botear y agarrar la pelota.

Después de aplicar los juegos tradicionales se efectuó el pos-test con el instrumento ficha de observación y nos muestra los 18 niños/as que representan el 90.0% muestran que, “sí” pueden hacer botear y agarrar la pelota, sin embargo, los 2 niños/as que representan el 10.0% muestran que “no” lograron hacer botear y agarrar la pelota.

Tal como se muestra en la tabla N° 11 y gráfico 10 nos muestra la diferencia que hubo antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años tuvieron dificultades al hacer botear y agarrar la pelota. Sin embargo, luego de aplicar los juegos tradicionales se estimuló a los niños y la mayoría de ellos lograron de manera satisfactoria hacer botear y agarrar la pelota, Según (Esquivel, 1999, p.1) Al momento de realizar los ejercicios, es la capacidad de coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o de sus partes y es muy importante estimular la coordinación viso-motora en la educación infantil por medio de actividades de juegos tradicionales que implican la manipulación con variados materiales y objetos, porque si no se verá afectada a futuro en procesos de aprendizaje uno de los más perturbados es la escritura.

Tabla 13.
Coge pelotas de manera adecuada.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	8	40.0%	19	95.0%
NO	12	60.0%	1	5.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre tes y pos tes aplicado para la Investigación

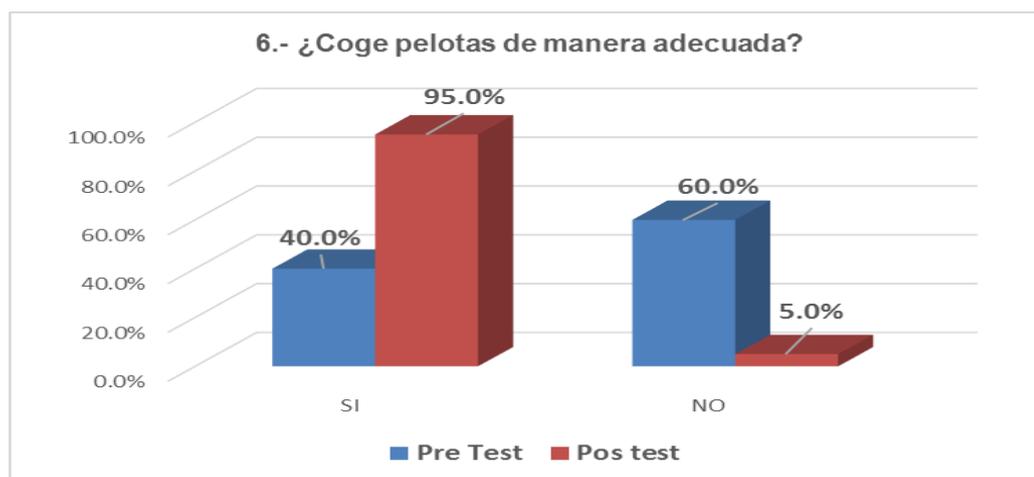


Figura 11. Porcentaje a la pregunta *Coge pelotas de manera adecuada.*

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 12, gráfico N° 11 de 20 niños/as observados que representa 100.0% según el pre tes efectuado con la ficha de observación antes de aplicar los juegos tradicionales nos muestra, que 8 niños/as que representan el 40.0% indican que “si” pueden coger pelotas de manera adecuada, sin embargo, los 12 niños/as que representan el 60.0% muestran que “no” pueden coger pelotas de manera adecuada.

Después de realizar los juegos tradicionales con la toma de pos tes con el instrumento de ficha de observación, nos muestran los 19 niños/as que representan el 95.0% muestran que, “si” pueden coger pelotas de manera adecuada, después un niño que representan el 5.0% muestran que “no” pueden coger pelotas de manera adecuada.

Tal como se muestra en la tabla N° 12 y gráfico N° 11 nos muestra que antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años, tenían dificultades al momento de lanzar y agarrar una pelota, sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales que se efectuó 13 talleres; se observa que la mayoría de los niños y niñas lograron de efectuar la actividad de lanzar y agarrar la pelota. Estimulando de esta manera la coordinación viso motriz.

Según (Fernández Marcote, 1998) indica que es muy primordial que un infante realizar movimientos con los juegos tradicionales, porque de esa forma va mejorar el control de la vista, utilizando simultáneamente las manos y la vista con el fin de realizar una tarea de motriz o movimiento eficaz.

Tabla 14.

Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	4	20.0%	17	85.0%
NO	16	80.0%	3	15.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre tes y pos test aplicado para la Investigación

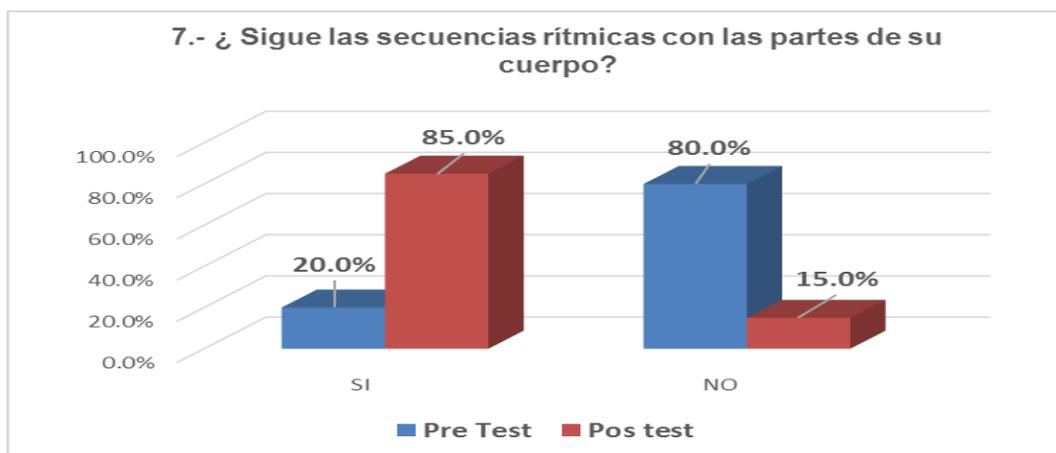


Figura 12. Porcentaje a la pregunta *Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo.*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 13, gráfico N° 12 de 20 niños/as observados que representa 100.0% antes de aplicar los juegos tradicionales según el pre tes efectuado con el instrumento de ficha de observación nos muestra, que 4 niños/as que representan el 20.0% indican que “si” pueden seguir las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo, sin embargo, los 16 niños/as que representan el 80.0% muestran que “no” pueden seguir las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo.

Sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales se tomó el pos tes utilizando el instrumento ficha de observación, por ello nos muestra que los 17 niños/as que representan el 85.0% muestran que, “si” pueden seguir las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo, después los 3 niño/as que representan el 15.0% muestran que “no” pueden seguir las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo.

A partir de esta tabla N° 13 y gráfico N° 13 podemos ver antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años la mayoría tenían dificultades al seguir las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo, después de aplicar los juegos tradicionales que consta 13 talleres se evidencia que la mayoría de los niños y niñas han podido lograr de seguir las secuencias rítmicas utilizando sus partes de su cuerpo.

Según (Esquivel, 1999) que los juegos tradicionales fortalecerán de manera positiva las habilidades motrices, con lo que el infante será capaz de seguir las secuencias asignadas por el educador, ayudándole a lo siguiente: Interiorizar nociones de velocidad (rápido-lento), duración (largo-corto), intensidad (suave-fuertes), puntos de referencia y de espacio, ordenar y organizar sus movimientos con los ejercicios que se efectúan constantemente de ritmo.

Tabla 15.

Ejecuta actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	6	30.0%	18	90.0%
NO	14	70.0%	2	10.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre test y pos tes aplicado para la Investigación

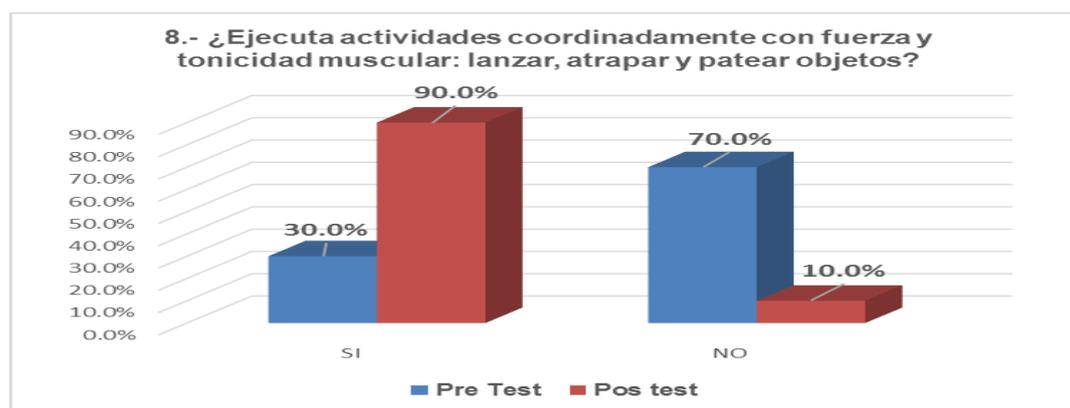


Figura 13. Porcentaje a la pregunta Ejecuta actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 14, gráfico N° 13 de 20 niños/as observados que representa 100.0% según el pre tes efectuado con el instrumento de ficha de observación antes de aplica los juegos tradicionales nos muestra, que 6 niños/as que representan el 30.0% indican que “si” ejecutan actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: Lanzar, atrapar y patear objetos, sin embargo, los 14 niños/as que representan el 70.0% muestran que “no” pueden ejecutan actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: Lanzar, atrapar y patear objetos.

Después de aplicar los juegos tradicionales se realizó la toma de pos tes con el instrumento de ficha de observación nos muestra los 18 niños/as que representan el 90.0% muestran que, “si ejecutan actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: Lanzar, atrapar y patear objetos, después los 2 niño/as que representan el 10.0% muestran que “no” ejecutan actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: Lanzar, atrapar y patear objetos.

Como se evidencia en la tabla N° 14 y gráfico N° 13 nos muestra antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años, la mayoría de ellos tenían dificultades al momento de ejecutar actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: Lanzar, atrapar y patear objetos, Sin embargo, se evidencia después de aplicar los juegos tradicionales que consta 13 talleres, los niños y niñas de 5 años; la mayoría lograron ejecutar actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: Lanzar, atrapar y patear objetos. Según (Camerino, pag, 5) indica que al momento de realizar un movimiento motor es necesario que el infante tenga un buen control muscular, que permite que se adapte mentalmente a la acción para poder manipular y reconocer el medio en donde se desenvuelve.

Tabla 16.

Mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	7	35.0%	19	95.0%
NO	13	65.0%	1	5.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre tes y pos test aplicado para la Investigación

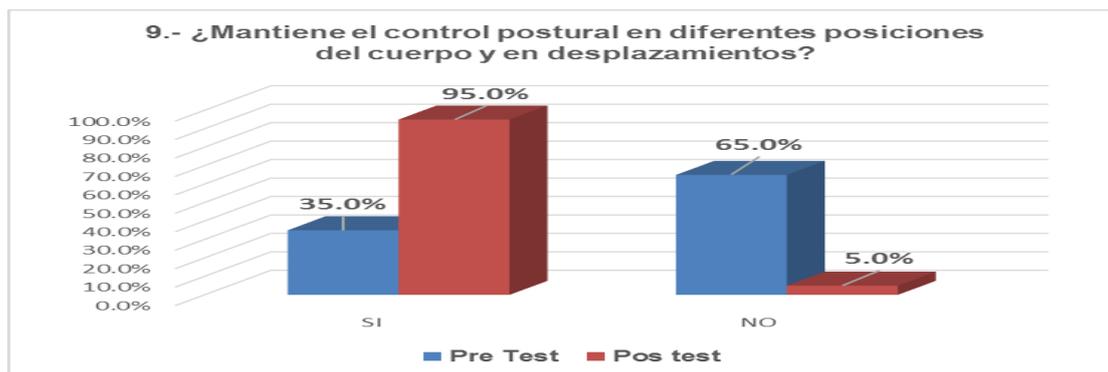


Figura 14. Porcentaje a la pregunta Mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 15, gráfico N° 14 de 20 niños/as observados que representa 100.0% según el pre tes efectuado con el instrumento ficha de observación antes de aplicar los juegos tradicionales nos muestra, que 7 niños/as que representan el 35.0% indican que “si” mantienen el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos, sin embargo, los 13 niños/as que representan el 65.0% muestran que “no” mantienen el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.

Después de aplicar los juegos tradicionales se efectuó la toma de pos tes con el instrumento ficha de observación y nos muestra que los 19 niños/as que representan el 95.0% muestran que, “si” mantienen el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos, después un niño que representa el 5.0% muestra que “no” mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos.

Tal como se muestra en la tabla N° 15, gráfico 14 nos muestra que antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años, se evidencia que tenían dificultades la mayoría de ellos, al momento de mantener el control postural, sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales que consta de 13 talleres se evidencia de ellos la mayor parte han mejorado de mantener la postura corporal, por lo tanto, es muy importante aplicar los juegos tradicionales con los niños y niñas.

Según (Camerino, pag. 5) indica que al momento de realizar ejercicios de autocontrol permitimos mejorar el dominio tónico postural en los infantes, generando la capacidad de poder controlar sus movimientos y posturas con equilibrio dinámico y estático sin dificultades.

Tabla 17.

Puede mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos.

Pre Test		Pos test	
<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
8	40.0%	18	90.0%
12	60.0%	2	10.0%
20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre test y pos tes aplicado para la Investigación

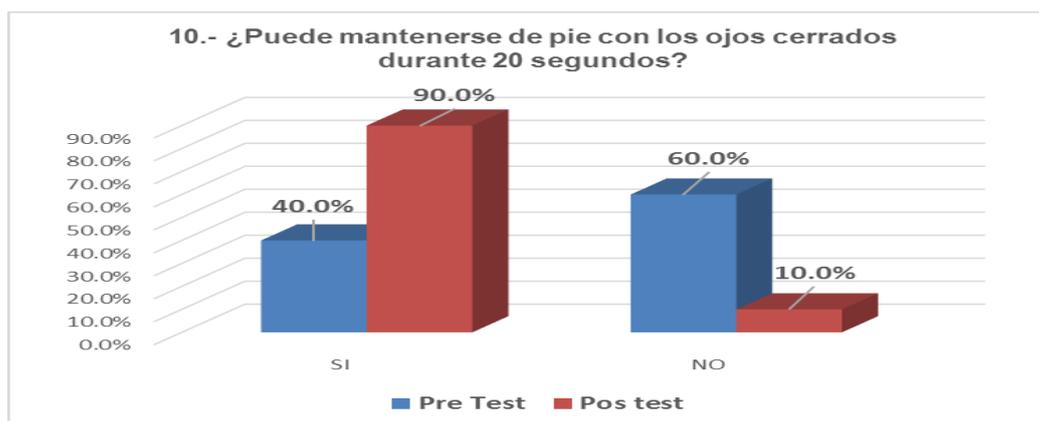


Figura 15. Porcentaje a la pregunta puede mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 16, gráfico N° 15 de 20 niños/as observados que representa 100.0% según el pre tes efectuado con el instrumento ficha de observación antes de la aplicación de los juegos tradicionales nos muestra, que 8 niños/as que representan el 40.0% indican que “si” pueden mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos, sin embargo, los 12 niños/as que representan el 60.0% muestran que “no” pueden mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos.

Después de aplicarlos juegos tradicionales se realizar la toma de pos tes con el instrumento de ficha de observación, allí nos muestra los 18 niños/as que representan el 90.0% muestran que, “si” pueden mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos, después los 2 niños/as que representa el 10.0% muestra que “no” pueden mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos.

Tal como se muestra en la tabla N° 15 y gráfico N° 14 nos muestra que antes de aplicar los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años, la mayoría de ellos tenían dificultades en mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 minutos, después de aplicar los juegos tradicionales se evidencia que los niños y niñas la mayoría de ellos han podido mantenerse de pie sin ninguna dificultad.

Por lo tanto, es muy primordial aplicar los juegos tradicionales porque permite controlar sus partes de su cuerpo para que el niño y niña pueda realizar cualquier tipo de movimientos sin dificultades, asimismo que tenga una confianza de sí mismo y de su cuerpo al momento de efectuar cualquier tipo de ejercicios.

Tabla 18.
Tiene ya adquirida la noción de adelante-atrás.

Categoría	Pre Test		Pos test	
	f	%	f	%
SI	7	35.0%	19	95.0%
NO	13	65.0%	1	5.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre test y pos tes aplicado para la Investigación

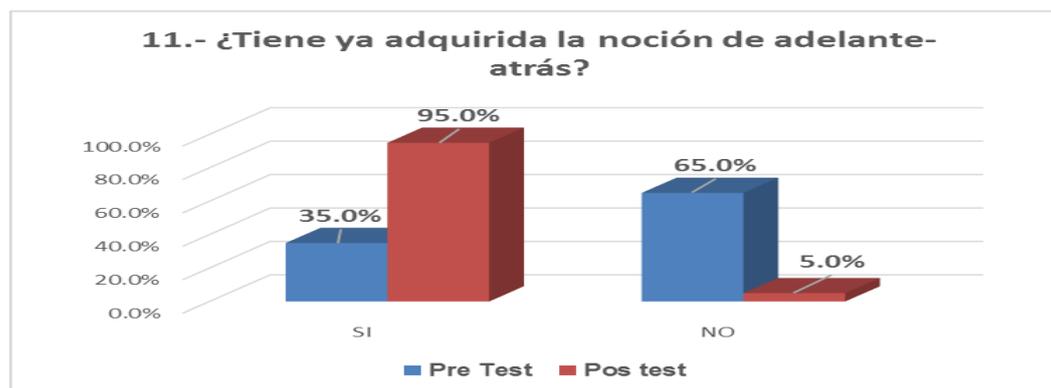


Figura 16. *Porcentaje a la pregunta Tiene ya adquirida la noción de adelante-atrás*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 17, gráfico N° 16 de 20 niños/as observados que representa 100.0% según el pre tes efectuado con el instrumento de ficha de observación antes de aplicar los juegos tradicionales nos muestra, que 7 niños/as que representan el 35.0% indican que “si” tienen ya adquirida la noción de adelante-atrás, sin embargo, los 13 niños/as que representan el 65.0% muestran que “no” tienen adquirida la noción de adelante-atrás.

Después de aplicar los juegos tradicionales se realizó la toma de pos tes con la ficha de observación y nos muestra los 19 niños/as que representan el 95.0% muestran que, “si” tienen adquirida la noción de adelante-atrás, después un niño que representa el 5.0% muestra que “no” tiene adquirida la noción de adelante-atrás.

Como se observa en la tabla antes de aplicar los juegos tradicionales la mayor parte de los niños/as no tenían adquirido la noción de adelante-atrás, Sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales que consta 13 talleres se evidencia que la mayoría de los niños han podido adquirir la noción de adelante-atrás.

Por lo tanto, según (Ralch, 2000, pag,175) al aplicar los juegos tradicionales en los niños y niñas de 5 años, fortalece el desarrollo global del cuerpo, en donde es capaz de desarrollar el control postural, afirma su lateralidad, independencia de brazos, direccionalidad derecha e izquierda, independencia de la mano con el tronco, sin olvidar la presencia del adulto es fundamental relación con si mismo del mundo exterior que le rodea. Todo esto se logra gracias a la maduración del sistema servicio, por ende, es necesario que en la primera infancia las docentes estimulen por medio de actividades lúdicas que ayuden a reconocer poco a poco las diferentes partes de cuerpo y así identificarse con un individuo ante la sociedad.

Tabla 19.
Reconoce derecha e izquierda.

Pre Test		Pos test	
<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
3	15.0%	15	75.0%
17	85.0%	5	25.0%
20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre test y pos tes aplicado para la Investigación

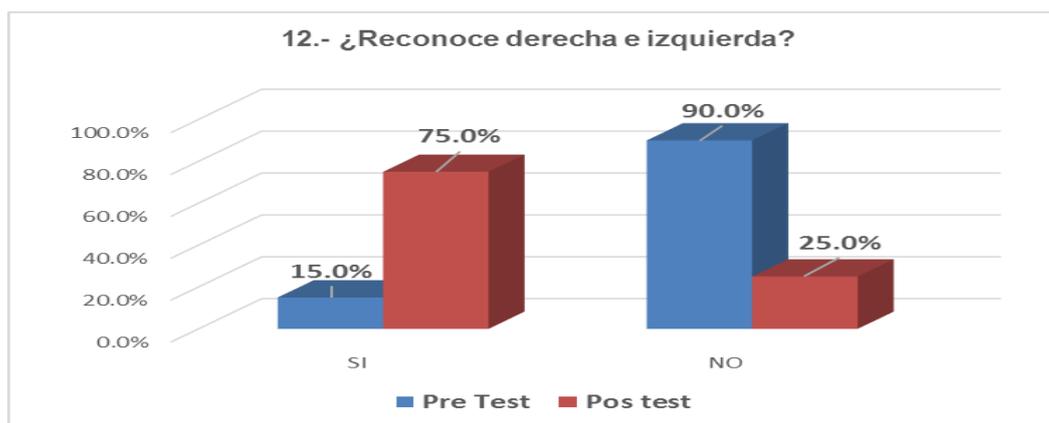


Figura 17. *Porcentaje a la pregunta Reconoce derecha e izquierda*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 18, gráfico N° 17 de 20 niños/as observados que representa 100.0% según el pre tes efectuado con el instrumento ficha de observación antes de aplicar los juegos tradicionales nos muestra, que 3 niños/as que representan el 15.0% indican que “si” reconocen derecha e izquierda, sin embargo, los 17 niños/as que representan el 85.0% muestran que “no” reconocen derecha e izquierda.

Después de aplicar los juegos tradicionales se realizó la toma de pos tes con el instrumento ficha de observación en donde nos muestra los 15 niños/as que representan el 75.0% muestran que, “si” reconocen derecha e izquierda, después los 5 niños/as que representa el 25.0% muestra que “no” reconocen derecha e izquierda.

Tal como se muestra en la tabla N° 18 y gráfico N° 17, se evidencia que antes de aplica los juegos tradicionales los niños y niñas de 5 años, tenían dificultades de reconocer derecha-izquierda, después de aplicar los juegos tradicionales que son 13 talleres, se observa que la mayoría de los niños y niñas de 5 años lograron reconocer derecha-izquierda.

Según (Rodriguez, 2006, p.3) quien indica fase de lateralidad definida (4-6). El niño y niña automatiza los gestos y actividades que realizará con su mano dominante. Hay que tomar en cuenta las fases de lateralización que se efectúa en el niño, permitiendo llegar a la dominación de uno de los lados en el cerebro, por eso es fundamental realizar actividades lúdicas que involucren sus lados de su cuerpo, con lo que le permite afianzar la lateralidad en edades posteriores y no tengan ningún problema de aprendizaje a futuro.

Tabla 20.

Tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad.

Pre Test		Pos test	
f	%	f	%
5	25.0%	18	90.0%
15	75.0%	2	10.0%
20	100.0%	20	100.0%

Fuente: Datos de pre tes y pos tes aplicado para la Investigación

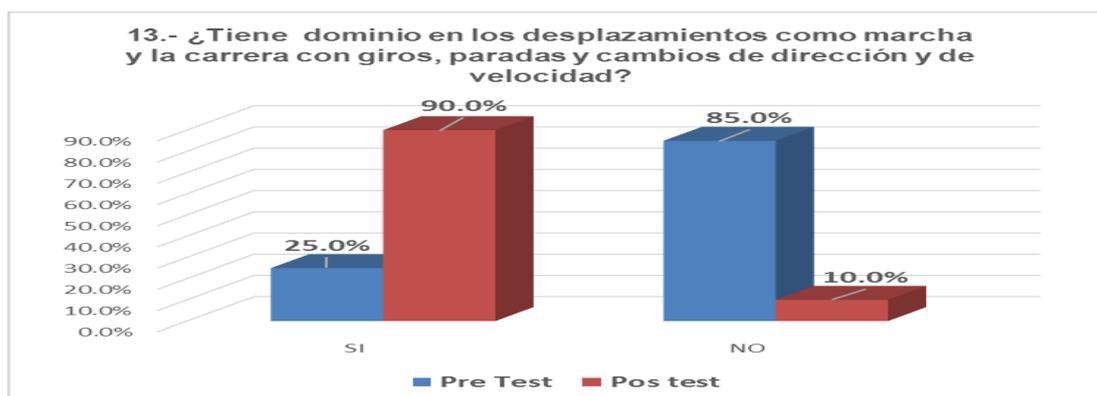


Figura 18. Porcentaje a la pregunta tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad.

ANALISIS E INTERPRETACIÓN

En la tabla N° 19, gráfico N° 18 de 20 niños/as observados que representa 100.0% según el pre tes efectuado con el instrumento ficha de observación antes de aplicación de los juegos tradicionales nos muestra, que 5 niños/as que representan el 25.0% indican que “si” tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad, sin embargo, los 15 niños/as que representan el 75.0% muestran que “no” tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad.

Después de realizar la toma de pos tes los 18 niños/as que representan el 90.0% muestran que, “si” tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad, después los 2 niños/as que representa el 10.0% muestra que “no” tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad.

Como se evidencia en la tabla N° 19, gráfico N° 18, antes de aplicar los juegos tradicionales la mayor parte de los niños/as, no tenían dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, Sin embargo, luego de aplicar los juegos tradicionales se evidencia que los niños y niñas de 5 años la mayor parte sin ninguna dificultad han podido realizar los desplazamientos. Por eso mediante los juegos tradicionales mencionados, el niño/a logrará llegar a formar su patrón de maduración de coordinación al momento de realizar cualquier tipo de actividades. Según (Luque, 2015, p.27) el espacio y la motricidad gruesa está en proceso de desarrollo y esta capacidad desarrolla de manera lenta que las otras habilidades, por eso mediante ejercicios lúdicos en los que se utilicen las pelotas u objetos el niño logrará llegar a formar su patrón de maduración de coordinación que podrá realizar una recepción de forma coordinada y fluida.

CONCLUSIONES

PRIMERA. Los juegos tradicionales es de mucha importancia porque es un apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria, en todos los niveles puesto que le ayuda a una formación integral de sus habilidades, para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos necesarios en cada caso.

SEGUNDA. Cuando se efectuó el pre tes se evidencia un alto de dificultad en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as de 5 años, teniendo mayores problemas en: Coordinación general, coordinación viso motora y en tonicidad muscular, como también presentan un nivel medio de acuerdo a su motricidad gruesa en los siguientes aspectos de su motricidad gruesa, autocontrol, lateralidad, esquema corporal, habilidades básicas, ritmos, por lo que ellos pasan más tiempo trabajando las actividades propias del aula y el docente mismo no toma en cuenta en sus programaciones los juegos tradicionales en la hora de psicomotricidad. Asimismo, los padres de familia conocen los juegos tradicionales, sin embargo, no ponen la práctica en sus horas libres son sus propios hijos/as.

TERCERA. Al realizar la encuesta a los padres de familia de los niños/as de 5 años, nos indicaron algunos juegos tradicionales que apoyan al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as de 5 años, siendo los siguientes: El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las

escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, rayuela y los países. Estos juegos mencionados ayudan al niño/a, a una formación integral de sus habilidades. No solamente ayuda al desarrollo de la motricidad gruesa sino también apoya que desde pequeño el niño/a aprenda a revalorar su cultura y sus costumbres de su localidad.

CUARTA. Se evidencia al momento de realizar el pos tes, que la mayoría de los niños/as han mejorado el desarrollo de la motricidad gruesa, entonces eso nos indica que es muy primordial aplicar los juegos tradicionales con los niños/as de 5 años, porque ayuda sus habilidades en el desarrollo de la motricidad gruesa y socializarse con los demás, Por ende, es importante que el docente cuente con una guía para estimular a los niños/as en horas de psicomotricidad o en horas de recreo con juegos tradicionales con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa. Y de esa manera se transmitirá de generación en generación, y que los niños/as también van practicar en sus horas libres y no van estar sujetos a los juegos computarizados.

SUGERENCIAS

PRIMERA. Se recomienda a las entidades que están vinculados a las educación del nivel inicial, a las maestras y a los padres de familia que fomenten la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, asimismo para fortalecer y revalorar la identidad cultural de la comunidad educativa, lo más recomendable es que realicen los juegos tradicionales en espacios abiertos para lograr un mejor desenvolvimiento de los niños, incentivando su participación e inclusión social y su desarrollo motor.

SEGUNDA. Se recomienda a los docentes y a toda la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria, deben tomar en consideración en sus programaciones curriculares los juegos tradicionales con un fin de desarrollar y fortalecer en los niños/as la coordinación general, coordinación viso motora, tonicidad muscular, equilibrio, autocontrol, lateralidad, esquema corporal, habilidades básicas, ritmo, para una adecuada motricidad gruesa de acuerdo a las características motrices de los niños/as de estas edades. Y de esa manera los niños y niñas desde pequeños aprenderán revalorar su cultura, su identidad, asimismo ellos mismo se darán cuenta que es muy primordial los juegos tradicionales en el desarrollo de su motricidad gruesa.

TERCERA. Los docentes de la institución, los padres de familia, y toda la comunidad educativa conocen los juegos tradiciones y sería bueno

que pongan en la práctica tomando en cuenta cuál es su objetivo principal de cada juego, y se les recomendaría que empiecen con los siguientes juegos tradicionales. El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, rayuela y los países, al terminar de efectuar cada juego que evalúen a cada niño y niña, para que sepan cual importancia es fomentan su aplicación con un fin educativo fortaleciendo el área motora y el ámbito cultural de los niños/as.

CUARTA. Se les recomienda aplicar diariamente los juegos tradicionales ya que ayudarán al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños/as y fortalecerá su identidad. Asimismo, se recomienda la utilización de la guía de los juegos tradicionales como una orientación pedagógica en que hacer educativo, en las jornadas diarias de clases y en horas de recreo para estimular con los juegos tradicionales a los niños/as de 5 años, para desarrollar, fortalecer y fomentar la motricidad gruesa de los niños/as de 5 años de dicha Institución.

BIBLIOGRAFÍA

- Antolín, M. (2006). Como Estimular el Desarrollo de los niños y Despertar sus capacidades. Buenos Aires: Circulo Latino Austral. Buenos Aires:
- Agramonte, E. (2011). Juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje. *Latinoamericana*, 98-108.
- Aragón, P. (2007). “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del Distrito de Cusco-Cusco – 2007”. Cusco
- Berruezo, P. (2001). El contenido de la psicomotricidad reflexiones para delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas Corporales*, 39-48.
- Blanco , F. (Martes de Junio de 2016). *Buenas Prácticas Docente*. Obtenido de Ciudadania y Conservación de la Salud y Mental: www.minedu.gob.com
- Camargo, M. (13 de Marzo de 2014). *El juego en la Educación Inicial*. Obtenido de Min Educación: www.mineducación.gov.co
- Carmona, M. (2010). *Psicomotricidad y juego en la atención temprana de niños con discapacidad*. Chile: Forja.
- Cervantes, M. (1998). Juegos de Rescate Tradicionales Culturales. Mexico: Santander.
- Córdoba, E. (2017). El juego como Estrategia Lúdica para la Educación Inclusiva del Buen Vivir. *Revista Albacete*, 81-92.
- Coronado, M.A. (4 de abril del 2002). El desarrollo motor
- Díaz, A. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar*. Córdoba: Norma.
- Fernández, J. (2015). *El concepto espacio en educación infantil*. España: Universitat Jaume.
- Fonseca, V. (2004). *Psicomotricidad: Paradigmas del estudio del cuerpo y de la motricidad humana*. México: Trillas.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Interamericana.

- Fernandez, M. J. (2010). El Libro de la Estimulacion. Argentina: Albatros Saci.
- Hernandez Portuguez, R., & Rodriguez Aragones, S. (2007). Manual Operativo para la Evaluacion y Estimulacion del Crecimiento y Desarrollo del niño. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San Jose.
- Jacobó, M. (2011). *El desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas en edad preescolar*. Buenos Aires: Book.
- López Chamorro , I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 19-37.
- Luque, G.(2015,p. 27). Enseñanza y aprendizaje de la Educación Física en Educación infantil.En G. Luca. Madrid: Parainfo.Maestra Kiddys.
- Mendaras, J. (2008). La psicomotricidad Educativa: Un Enfoque natural. *Interuniversitaria de formación del profesorado*, 199-220.
- Mila, J., & Berrue, P. (2006). Estimulación y psicomotricidad nuevos retos para la educación infantil. *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales* , 1-117.
- Morera, M. (2008). Generación tras Generación. *Mhsalud*, 1-10.
- Navarro , R. (2009). Los Juegos y Actividades Tradicionales como reflejo de la Sociedad. *Revista Digital de Educación Física*, 11-132.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito-Ecuador: Cartonera.
- Pérez, R. (2004). Psicomotricidad . *Ideas Propias*, 1-79.
- Sarll, P. (2011). *Juego y educación Inicial*. Buenos Aires: Pizzurno.
- Torbert, M. (1982). Juegos para el Desarrollo Motor: Crecimiento Integral para todos los niños. Mexico: Pax
- Yoli, Y. (23 de Abril de 2010). *El Juego para Estimular la Motricidad Gruesa*. Obtenido de Tesis: <http://jugandomeejercito.blogspot.pe/2010/04/tesis-parte-2.html>

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Ardanaz, T. (15 de Noviembre de 2009). *ubicación de espacios en los niños de inicial*. Obtenido de Latina: http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/tamara_ardanz_df
- Benítez Murillo, M. (16 de Marzo de 2009). *El juego como herramienta de aprendizaje*. Obtenido de Revista Educativa: <http://www.lúdica.org/>.
- Castillo, A. (28 de Abril de 2016). *Dominio corporal estático*. Obtenido de Xuletos: <https://www.xuletas.es/ficha/dominio-corporal-estatico-1/>
- Contreras , L. (12 de Mayo de 2012). *La motricidad en la infancia*. Obtenido de Blog novopedia: <https://novopedia.es/problemas-integracion-sensorial-aprendizaje>
- Esquivel. (Junio de 1999,p.1). La coordinación visomotora y su importancia para el desarrollo. Obtenido de <http://.efdeportes.com/efd193/coordinación-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm>
- Martinez, M. (21 de Noviembre de 2012). *Los juegos tradicionales* . Obtenido de Revista Latinoamericana: <https://listas.20minutos.es/lista/juegos-populares-y-tradicionales-de-toda-la-vida-348249/>
- Monge, M. (2001). El juego en los niños. *Revista Educación*, <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>.
- Rodriguez. (2006, p.3.Educación musica y lateralidad: Algunos estudios psicologicos y tratamientos. Obtenido de http://ww.cneip.org/documentos/revista/CNEIP_13_1/Fernandez_de_Juan.pdf
- Sánchez, Á. (10 de Mayo de 2017). *Juegos tradicionales*. Obtenido de Educapeques: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-niños/juegos-tradicionales.html> -URL <http://www.wikipedia.or>

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD- EDUCACIÓN INICIAL

PRE-TES

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 5ª ÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
643 DE PATRIA**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nombre del /a niño /a: **Carla Sharmely CAMALA JILAPA**

1.3. Fecha y hora: **20 de marzo del 2018**

LEYENDA:

SI (A) 12-20	B (NO) 0-12
--------------	-------------

N°	ITEMS	A	B
1	-¿Salta en un pie alternamente de manera autónoma?		X
2	-¿Sube y baja escaleras alternando los pies?		X
3	-¿Puede caminar sobre una barra de equilibrio?		X
4	-¿Mantiene el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas?		X
5	-¿Puede hacer botear y agarrar la pelota?	X	
6	-¿Coge pelotas de manera adecuada?	X	
7	-¿Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo?		X
8	-¿Ejecuta actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos?		X
9	-¿Mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos?		X
10	-¿Puede mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos?		X
11	- ¿Tiene ya adquirida la noción de adelante-atrás?	X	
12	-¿Reconoce derecha e izquierda?		X
13	¿Tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad?		X

1.4. OBSERVACIONES: A la niña se evaluó el desarrollo de la motricidad gruesa con el instrumento de ficha de observación, y salió los resultados que la niña tiene una baja puntaje 0-12. Eso indica que le falta desarrollar la motricidad gruesa, para que obtenga un puntaje mayor. Por lo tanto, se necesita dar más prioridad en la coordinación general, equilibrio, esquema corporal, lateralidad.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD- EDUCACIÓN INICIAL

POS-TES

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 5ª ÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°
643 DE PATRIA**

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Nombre del /a niño /a: **Carla Sharmely CAMALA JILAPA**

1.3. Fecha y hora: **22 de abril del 2018**

LEYENDA:

SI (A) 12-20	B (NO) 0-12
--------------	-------------

N°	ITEMS	A	B
1	-¿Salta en un pie alternamente de manera autónoma?	x	
2	-¿Sube y baja escaleras alternando los pies?	x	
3	-¿Puede caminar sobre una barra de equilibrio?		x
4	-¿Mantiene el equilibrio al pararse de pie sobre una sola pierna con brazos y piernas abiertas?	x	
5	-¿Puede hacer botear y agarrar la pelota?	x	
6	-¿Coge pelotas de manera adecuada?	x	
7	-¿Sigue las secuencias rítmicas con las partes de su cuerpo?	x	
8	-¿Ejecuta actividades coordinadamente con fuerza y tonicidad muscular: lanzar, atrapar y patear objetos?	x	
9	-¿Mantiene el control postural en diferentes posiciones del cuerpo y en desplazamientos?	x	
10	-¿Puede mantenerse de pie con los ojos cerrados durante 20 segundos?	x	
11	- ¿Tiene ya adquirida la noción de adelante-atrás?	x	
12	-¿Reconoce derecha e izquierda?		x
13	¿Tiene dominio en los desplazamientos como marcha y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad?		X

1.4. OBSERVACIONES: Después de aplicar los juegos tradicionales nuevamente se evaluó a la niña el desarrollo de la motricidad gruesa con el instrumento de ficha de observación, y salió los resultados que la niña tiene una puntaje alto 12-20 en la mayoría de los ejercicios mencionados, entonces eso indica que los juegos tradicionales es de mucha importancia para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 5 años.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SEGUNDA ESPECIALIDAD- EDUCACIÓN INICIAL

ENCUESTA DIRIGIDO A LOS PADDRES DE FAMILIA

Estimado docente la presente encuesta pretende recopilar información sobre los juegos tradicionales donde usted labora. El cual mi servirá para el trabajo de investigación intitulado “**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS/AS DE 5 AÑOS, DE LA I.E.I. N° 643 DE PATRIA – KOSÑIPATA – PAUCARTAMBO - CUSCO**”, Para ello ruego a usted responder con sinceridad a las preguntas del cuestionario.

Marque con una (X) en el casillero que considere la respuesta correcta. En función a la siguiente escala.

LEYENDA

SI: 1

NO: 2

N°	ITEMS	1	2
1	-¿Conoce estos juegos tradicionales como: El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países y congelados?		
2	-¿Ha jugado estos juegos tradicionales cuando era niño? El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países y congelados?		
3	-¿Ha jugado con su hijo alguno de estos juegos tradicionales? El gato y el ratón, la pájara pinta, el rey dice, las escondidas, el lobo, los ensacados, las ollitas, aserrin – aserran, cogidas, la sogá, la carretilla, la rayuela, los países y congelados?		
4	-¿Cree usted que los niños pueden realizar movimientos solo de alguna parte del cuerpo en la realización de los juegos tradicionales?		
5	-¿Considera usted que los niños en la realización de los juegos tradicionales adoptan diferentes cambios de posición de su cuerpo?		

Gracias por su colaboración

GUIA DE ESTIMULACIÓN CON JUEGOS TRADICIONALES



PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

PRESENTACIÓN

La presente guía de estimulación con juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa tiene el propósito de facilitar a los estimuladores tempranos y maestros de los niveles iniciales, el poder estimular a los niños dentro del área motora gruesa a través de los juegos tradicionales.

La guía de estimulación con juegos tradicionales podemos utilizar en muchos momentos de las jornadas de trabajo para captar la atención y evitar el cansancio de los niños.

Además, en el juego hay un proceso interactivo entre sus pares y tienen un papel primordial ya que aparte de estimular el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños esta sirve para estimular todas las áreas de desarrollo como son: cognitiva, motora fina, motora gruesa, lenguaje y socio-afectiva.

El presente guía está dedicado para los Docentes, Padres de Familia, niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 643 de Patria- Kosñipata- Paucartambo-Cusco, con la finalidad de dar mayor conocimiento acerca de los juegos tradicionales existentes y ponerlos en práctica considerando que al realizar los juegos van a poder compartir y tener mayores lazos con sus seres queridos además que conservaremos estos de generación en generación, fomentando de esa manera la tradición

CONTENIDO:

INTRODUCCIÓN

SESIÓN N° 187	EL GATO Y EL RATÓN
SESIÓN N° 2	LA PÁJARA PINTA
SESIÓN N° 3	SIMÓN DICE
SESIÓN N° 4	LAS ESCONDIDAS90
SESIÓN N° 5	EL LOBO
SESIÓN N° 6	LOS ENSACADOS
SESIÓN N° 7	93OLLITAS
SESIÓN N° 8	ASERRÍN, ASERRÁN
SESIÓN N° 9	COGIDAS
SESIÓN N° 10	LA SOGA
SESIÓN N° 11	LA CARRETILLA
SESIÓN N° 12	LA RAYUELA

SESIÓN N° 13	LOS PAISES
SESIÓN N° 14	LAS CONGELADAS

INTRODUCCIÓN

El presente Guía tiene como fin educar sobre los juegos tradicionales más representativos y que puede ser parte de los currículos escolares.

Se pretende recopilar juegos populares tradicionales, que los niños y niñas han jugado en la calle generación tras generación será beneficioso para el desarrollo de las niñas y niños, se logrará utilizarlos para introducir, desarrollar y reforzar conceptos, contenidos y actitudes en las aulas, por lo cual se puede contar con un medio didáctico muy práctico para el docente y muy atractivo por el tipo de actividades para los niños y niñas.

Con los siguientes juegos tradicionales que se va exponer, se dotará al trabajo en el aula, de unos recursos hasta ahora poco utilizados, para la motivación de los niños y niñas, trabajar de una manera diferente los aprendizajes de siempre así como de reforzarlos, de esta manera estos juegos llevan una innovación a las aulas, y una ayuda al trabajo docente. Se convierte en una herramienta de trabajo motivadora, que cuenta con reglas fáciles para ellos, que van casi siempre acompañados de canciones fáciles y pegadizas, siendo estas una buena forma de trabajar el lenguaje.

En la mayoría de los juegos el material es escaso y de precio casi nulo, factor a tomar en cuenta, debido a la falta de recursos en algunas de nuestras aulas.

SESIÓN N° 1**NOMBRE DEL JUEGO: EL GATO Y EL RATÓN**

OBJETIVO: Desarrollar agilidad, la percepción, correr y saltar alternando los pies.

RECURSO: Humano

Nº DE PARTICIPANTES: 20 niños

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO:

Los niños forman la rueda cogidos de las manos. Uno, el ratón, se coloca adentro; y el otro, el gato, afuera. Luego sigue este diálogo:

¡Ratón, ratón!
¿Qué quieres gato ladrón?
¡Comerte quiero!
¡Cómeme si puedes!
¿Estás gordito?
¡Hasta la punta de mi rabito!

El gato persigue al ratón, rompiendo la cadena de la rueda o filtrándose por la luz de los eslabones. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón termina el juego, que se reinicia con otro "ratón " y otro "gato".

EVALUACIÓN: Los niños saltan y corren alternando los pies, asimismo este juego es importante porque se estimula el trabajo en equipo, el entusiasmo. Es una actividad en la que los niños y niñas disfrutan, se relajan y comparten con sus pares.

FUENTE:

http://www.ctv.es/USERS/avicent/Juegos_paz/Castella/paraca/raton_gato.htm

SESIÓN N° 2**NOMBRE DEL JUEGO: LA PÁJARA PINTA**

OBJETIVO: Desarrollar las habilidades de interactuar con sus compañeros a través de la comunicación y reconocer las partes de su cuerpo.

RECURSOS: Humano

Nº DE PARTICIPANTES: 20 niños

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO:

Los niños y niñas cantan en coro formando una ronda. Una niña se coloca en el centro de la ronda haciendo de pájara pinta. Después la niña escoge a su pareja y baila en el centro, mientras el coro canta.

Estaba la pájara pinta a la sombra de un verde limón; con el pico recoge la rama, con el pico recoge la flor. Ay!, ay!, ay! tú eres mi amor.

Pájara Pinta: Me arrodillo a los pies de mi amante me levanto fiel y constante dame una mano, dame la otra, dame un besito con tu linda boca. Yo soy la niña del Conde Laurel que quiero bailar y no hallo con quién.

Grupo: Pues siendo tan bella ¿no hallas con quién? Elige a tu gusto aquí tienes cien. Pájara Pinta: Elijo a esta niña por ser la más bonita, la blanca azucena de todo el jardín.

EVALUACIÓN: Para jugar "La Pájara Pinta" se necesitará de algunos días para poder aprenderse la canción. Por medio de esta dinámica ayudamos al niño o niña a desarrollar el lenguaje, la coordinación, el trabajo en equipo, la atención, entre otros aspectos.

SESIÓN N° 3

NOMBRE DEL JUEGO: SIMÓN DICE

OBJETIVO: Logra rebotar y agarrar la pelota. Asimismo, desarrolla las habilidades de coordinación motriz.

RECURSOS: Humano

Nº DE PARTICIPANTES: 20 niños

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

“Simón Dice” es un juego tradicional que consiste en que hay un niño que toma el nombre de Simón o el rey, el mismo que indica que deben hacer los demás niños y estos deben seguir las ordenes de Simón, se puede decir que es un juego también de imitación con el cual conseguimos desarrollar en los niños hacer rebotar y agarrar la pelota todo lo que Simón quiera que los demás hagan. Ejemplo: Simón dice que todos los niños/as levanten la mano izquierda hacia arriba y la mano derecha que toque su pierna derecha, el niño que se equivoque será eliminado. El niño que gane hará de Simón.

EVALUACIÓN: Este juego permitirá Aumenta la memoria y la capacidad de concentración. Asimismo, el niño/a si logra rebotar y agarrar la pelota.

FUENTE: http://www.ciao.es/Opiniones/Simon_269942

SESIÓN N° 4**NOMBRE DEL JUEGO: LAS ESCONDIDAS**

OBJETIVO: Desarrollar el esquema corporal y la noción de espacio

RECURSOS: Humano

Nº DE PARTICIPANTES: 4 a 20 niños

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Formar dos equipos de jugadores: Un grupo se esconde y el otro sale en busca del primero. A una señal dada, que puede hacer alguno de los escondidos grita: "Horita" ¡vacunita!, el segundo grupo sale en plan de búsqueda. Después de que todos han sido descubiertos, se cambian los papeles y continúan el juego.

EVALUACIÓN: A través de este juego el niño en esta etapa de desarrollo y logran controlar sus movimientos.

FUENTE: Colección Arco Iris de los Niños "Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social.

SESIÓN N° 5**NOMBRE DEL JUEGO: EL LOBO**

OBJETIVO: Desarrollar el esquema corporal, la noción de espacio y tiempo

RECURSOS: Humano, área verde.

Nº DE PARTICIPANTES: Todos los niños/as

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO:

los niños se colocan en forma circular para cantar, mientras el niño que va hacer de lobo se encuentra a una distancia del grupo, y se procede a un diálogo cantado:

niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿qué estás haciendo lobito? lobo: me estoy levantando de la cama

niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿qué estás haciendo lobito? lobo: me estoy bañando

niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿qué estás haciendo lobito? lobo: me estoy vistiendo

niños: juguemos en el bosque mientras el lobo no está, si el lobo aparece entero nos comerá ¿qué estás haciendo lobito? lobo: estoy saliendo a comerlos

en este momento la ronda se rompe y deben correr para que el lobo no les coma, el juego se termina cuando el lobo come a la mayoría de los niños y el próximo lobo es el primer niño que comió el lobo.

Evaluación: la práctica de este juego favorece el desarrollo de la creatividad y espontaneidad y logran reconocer las partes del cuerpo.

FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=juego+del+lobo&client=firefox-a&hs=EHC&rls=org.mozilla:es-AR:official&channel=fflb&biw=10>

SESIÓN N° 6**NOMBRE DEL JUEGO: LOS ENSACADOS**

OBJETIVO: Desarrollar las habilidades psicomotrices de los niños y saltan con los dos pies juntos.

RECURSOS: Humanos, área verde, saco, silbato.

Nº DE PARTICIPANTES: Tolos los niños/as

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Se forman dos grupos de niños y se les da sacos de lona a cada uno, se traza en el piso una línea la cual será la partida y al otro extremo otra línea la cual será la llegada, un niño toma el nombre de jefes de grupo, cuando se dé la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada ahí dejan el saco a otro participante de su equipo y este sale hacia el lado contrario, gana el que termine de hacer el recorrido de un lugar al otro.

EVALUACIÓN: los ensacados son una distracción sana para los niños, evitando el sedentarismo a través de la práctica de juegos al aire libre. Y los niños/as logran saltar con los dos pies juntos.

FUENTE:<http://patriciaroi.wordpress.com/2009/09/08/la-carrera-de-ensacados/>

SESIÓN N° 7**NOMBRE DEL JUEGO: OLLITAS**

OBJETIVO: Desarrollar el esquema corporal y cambiar su cuerpo en diferentes posiciones.

RECURSOS: Humanos

Nº DE PARTICIPANTES: Todos los niños/as

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Las ollitas, consiste en balancear a un niño que se pone en posición de cuclillas agarrando sus manos entre las piernas, A cada niño el jefe de grupo que vendría hacer el vendedor le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador y los otros niños son los objetos de cocina y se establece un diálogo:

Comprador: Pum, pum

Vendedor: ¿Quién es? Comprador: Yo

Vendedor: ¿Qué desea? Comprador: Un sartén

Vendedor: Mire esta nuevito Comprador: ¿Cuánto cuesta?

Vendedor: 15 dólares Comprador: Le doy 10 Vendedor: Bueno lleve

Luego el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo, abril, mayo, junio, julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre, diciembre.) hasta cuando resista el objeto de cocina es decir el niño ya no resista y suelte sus manos que las tiene agarradas de entre las piernas, y así se sabe que tan bueno es. El juego se termina cuando se haya comprado todos los objetos de cocina.

FUENTE: <http://patriciaroi.wordpress.com/2009/09/08/la-carrera-de-ensacados/>

SESIÓN N° 8**NOMBRE DEL JUEGO: ASERRÍN, ASERRÁN**

OBJETIVO: Desarrollar el esquema corporal y fijación de la noción Adelante-atrás.

RECURSOS: Ninguno

Nº DE PARTICIPANTES: 20 niños (grupo de 2)

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Aserrín, aserrán Dos niño/as se colocan frente a frente, se sientan, abren las piernas y juntan los pies; se toma de las dos manos, se inclinan hacia atrás y regresan hacia delante mientras canta el estribillo:

Aserrín, aserrán, los maderos de San Juan. Piden pan, no les dan, Piden queso, les dan hueso, Piden vino, si les dan, Se marean y se van.

EVALUACIÓN: Los niños/as mejoran el esquema corporal y fijación de la noción adelante - atras.

FUENTE: Colección Arco Iris de los Niños “Programa Nuestros Niños del Ministerio de Bienestar Social”.

SESIÓN N° 9**NOMBRE DEL JUEGO: COGIDAS**

OBJETIVO: Potenciar la coordinación motriz gruesa.

RECURSOS: Humano

Nº DE PARTICIPANTES: Todos los niños/as

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B; dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos.

Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.

El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.

El juego continuará mientras dure el interés de los niños. Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.

VARIANTE: Cuando el grupo es pequeño, se puede elegir a una sola persona para que coja a los participantes del juego.

EVALUACIÓN: El niño/a desarrolla la socialización con los demás niños existirá contacto corporal como abrazarse, empujarse y al mismo tiempo se divertirá.

SESIÓN N° 10**NOMBRE DEL JUEGO: LA SOGA**

OBJETIVO: Desarrollar las habilidades psicomotrices, agilidad, rapidez.

RECURSOS: Humanos, sogas.

Nº DE PARTICIPANTES: Todos los niños/as

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Soga Juego que consistía en que dos personas cogían de los extremos de la sogas para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.

Se acompañaba los saltos al ritmo de gritar:

"Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada"

Así comenzaba el juego de saltar a la sogas, juego que tradicionalmente lo jugaban las mujeres pero que también los hombres lo realizaban, especialmente cuando se reunían los familiares en las casas o en el barrio.

EVALUACIÓN: Los niños/as logran saltar, asimismo detectar la colaboración y compañerismo en el juego.

FUENTE: <http://materialdidacparvu.blogspot.com/2010/09/juegos-tradicionales-del-ecuador.html>

SESIÓN N° 11**NOMBRE DEL JUEGO: LA CARRETILLA**

OBJETIVO: Desarrollar el trabajo en equipo y la confianza en el compañero

RECURSOS: Humanos, pitó.

Nº DE PARTICIPANTES: Todos los niños/as

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se corren por parejas, sobre una distancia marcada de antemano. Parten desde una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta.

REGLAS:

Es muy importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero puede llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, así evitaremos algún tipo de lesión.

EVALUACIÓN: El niño /a va a mejorar su equilibrio, asumiendo mayor seguridad en sí mismo.

FUENTE: http://www.juegospopulares.org/index.php?option=com_k2&view=item&id=96:la-carretilla&Itemid=8&lang=es

SESIÓN N° 12**NOMBRE DEL JUEGO: LA RAYUELA**

OBJETIVO: saltar en un solo pie, saltar 3 o más pasos en un solo pie.

RECURSOS: Humano, tiza, ficha

N° DE PARTICIPANTES: 20 niños (5 grupos de 4)

DESARROLLO DEL JUEGO

Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana. Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno. El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tienen el objeto arrojado.

EVALUACIÓN: Es utilizada como un elemento valiosísimo para la motricidad, así como también para fomentar el esquema corporal, la lateralidad. Asimismo, conseguir las destrezas y habilidades de pararse en un solo pie, saltar 3 o más pasos en un solo pie de todos los niños.

FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=juego+de+la+rayuela&client=firefox-a&hs=ncr&rls=org.mo>

SESIÓN N° 13**NOMBRE DEL JUEGO: LOS PAISES**

OBJETIVO: Logra lanzar y agarrar la pelota.

RECURSOS: Humana

Nº DE PARTICIPANTES: De 5 a 20 niños

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Para la realización de este juego tradicional se coloca a los niños en círculo, se elige un jefe el cual les va diciendo en el oído el nombre de un país, luego el jefe se coloca en la mitad del círculo y lanza la pelota y dice declaro guerra al país (puede mencionar cualquier país), el niño que tiene el nombre de ese país tiene que coger la pelota y decir ¡alto ahí! En ese instante todos los niños se quedan quietos el niño con la pelota tiene que saltar 3 pasos hacia el niño que esté más cerca y lanzarle la pelota. El niño al cual se le lanzo la pelota es el siguiente en declarar la guerra a otro país.

EVALUACIÓN: El niño si logra lanzar y agarrar la pelota.

FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=dibujos+del+juegos>

SESIÓN N° 14**NOMBRE DEL JUEGO: LAS CONGELADAS**

OBJETIVO: Desarrollo los movimientos coordinados.

RECURSOS: Humana

Nº DE PARTICIPANTES: De 7 a 20 niños

TIEMPO: 45 minutos

DESARROLLO DEL JUEGO

Consiste este juego tradicional en que un niño que es el que "congela" tiene que tocar a los demás niños, cuando el niño sea tocado por el que congela este se quedara quieto y lo lleva a un lugar donde se les coloca a todos los niños que están congelando hasta que otro jugador diferente al que congela lo toque, el cual queda descongelado, pero ya no juega. Gana el jugador que no sea tocado.

EVALUACIÓN: El niño logra controlar sus movimientos en posición estáticos.

FUENTE: <https://www.google.com.ec/search?q=dibujos+del+juegos+las+congeladas&client=firefox-a&rls=0>

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

Tesista conjuntamente con los niños/as de la I.E.I. N° 643 de patria



Tesista tomando encuesta a los padres de familia de los niños/as de 5 años



Tesista aplicando los juegos tradicionales con los niños/as de la i.e.i. n° 643 de patria



GATO SIMON DICE Y EL RATÓN



EL LOBO



LAS OLLITAS



CONGELADAS



ASERREN ASERRAN



COGIDAS



CARRETILLA



RAYUELA



LA PAJARA PINTA

