

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación



UPLA
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO
PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN
EDUCATIVA SANTA BÁRBARA, 2022**

Para Optar	: El Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Autora	: Bach. Flores Ospina Mariela
Asesor	: Mg. Mantari Mincami Lizet Doriela
Línea de Investigación	: Desarrollo Humano y Derechos
Área de investigación Institucional	Ciencias sociales
Fecha de Inicio y de culminación	: 16-11-2022 - 14-04-2023

HUANCAYO - 2024

HOJA DE JURADO REVISORES

DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO

Decano de la Facultad de Derecho

DR. CORILLA MELCHOR RAUL

Docente Revisor Titular 1

MG. MORALES RAMOS ELIANA GINA

Docente Revisor Titular 2

MG. GUTIERREZ REYES ELIZABETH

Docente Revisor Titular 3

DR. PANCORBO QUISPE VICTOR

Docente Revisor Suplente

DEDICATORIA

Les dedico a mis padres, a mis hermanos por haberme apoyado en todo momento.

A los docentes del país por buscar el cambio social a través de la educación.

Mariela

AGRADECIMIENTO

A la docente de aula paciencia, orientación y profesionalismo.

Por otro lado, agradezco a mi asesora, por su guía.

Mariela

CONSTANCIA DE SIMILITUD



Oficina de
Propiedad Intelectual
y Publicaciones

NUEVOS TIEMPOS
NUEVOS DESAFÍOS
NUEVOS COMPROMISOS

CONSTANCIA DE SIMILITUD

N ° 00190-FDCP -2023

La Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones, hace constar mediante la presente, que la **Tesis** Titulada:

JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA BÁRBARA, 2022

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : **BACH. FLORES OSPINA MARIELA**

Facultad : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Escuela profesional : **EDUCACIÓN INICIAL**

Asesor(a) : **Mg. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI**

Fue analizado con fecha **14/12/2023** con **95** pág.; en el Software de Prevención de Plagio (Turnitin); y con la siguiente configuración:

Excluye Bibliografía.

Excluye Citas.

Excluye Cadenas hasta 20 palabras.

Otro criterio (especificar)

El documento presenta un porcentaje de similitud de **25** %.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 15 del Reglamento de Uso de Software de Prevención de Plagio. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.**

Observaciones:

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presente constancia.

Huancayo, 14 de diciembre de 2023.



MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI
JEFA

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

CONTENIDO

CARATULA	i
HOJA DE JURADO REVISORES	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
CONTENIDO	vi
CONTENIDO DE TABLAS	ix
CONTENIDO DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1.Descripción de la realidad problemática	16
1.2.Delimitación del problema	19
1.2.1.Delimitación especial	19
1.2.2.Delimitación temporal	19
1.2.3.Delimitación conceptual	19
1.3.Formulación del problema	19
1.3.1.Problema general	19
1.3.2.Problemas específicos	20
1.4.Justificación	20
1.4.1.Justificación Social	20
1.4.2.Justificación Teórica	21
1.4.3.Justificación Metodológica	21
1.5.Objetivos de la investigación	21
1.5.1.Objetivo general	21
1.5.2.Objetivos específicos	21

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación	23
2.2. Bases teóricas o científicas	28
2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)	47

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general	48
3.2. Hipótesis específicas	48
3.3. Variables definición conceptual y operativa	49

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación	50
4.2. Tipo de investigación	50
4.3. Nivel de investigación	50
4.4. Diseño de investigación	51
4.5. Población y muestra	51
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
4.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	52
4.6. Aspectos éticos de la investigación	52

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados	54
5.2. Contratación de hipótesis	58

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	66
CONCLUSIONES	71
RECOMENDACIONES	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. Habilidades motrices básicas	xiv
Tabla 2. Características del juego	29
Tabla 3. Características	31
Tabla 4. Importancia de los juegos tradicionales	31
Tabla 5. Metas de juego	32
Tabla 6. Criterios de clasificación	32
Tabla 7. Aspectos de tener en cuenta en el juego	33
Tabla 8. Importancia del desarrollo motor	38
Tabla 9. Desarrollo psicomotriz	40
Tabla 10. Desarrollo psicomotriz	40
Tabla 11. Desarrollo psicomotriz	41
Tabla 12. Definición conceptual y operativa	49
Tabla 13. Población y muestra	51
Tabla 14. Técnica e instrumento	52
Tabla 15. Distribución de frecuencias de la variable X y dimensiones	54
Tabla 16. Distribución de frecuencias de las dimensiones X	55
Tabla 17. Distribución de frecuencias de la variable Y e dimensiones	56
Tabla 18. Distribución de frecuencias de las dimensiones Y	57
Tabla 19. Distribución normal de la prueba de entrada y salida	58
Tabla 20. Estadístico de correlación entre variables	59
Tabla 21. Estadístico de correlación entre la dimensión Juego del avión y la variable desarrollo psicomotor	60
Tabla 22. Estadístico de correlación entre la dimensión Juego daltyo o spot y la variable desarrollo psicomotor	61
Tabla 23. Estadístico de correlación entre la dimensión Juego los encantados y la variable desarrollo psicomotor	62
Tabla 24. Estadístico de correlación entre la dimensión Juego gallinita ciega y la variable desarrollo psicomotor	63
Tabla 25. Estadístico de correlación entre la dimensión Juego gallo, gallina, pollito y la variable desarrollo psicomotor	64

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1. Variable Juegos tradicionales	56
Figura 2. D1. La canica	55
Figura 3. D2. Yas y pimpón	55
Figura 4. D3. Agua y cemento	55
Figura 5. D4. Gallinita ciega	55
Figura 6. D5. El mundo	55
Figura 7. Variable desarrollo psicomotor	57
Figura 8. D1. Control postural	57
Figura 9. D2. motricidad fina	58
Figura 10. D3. lateralidad	57
Figura 11. D4. Esquema corporal	58
Figura 12. D5. Estructura espacial y temporal	57

RESUMEN

La investigación presento el siguiente problema de investigación ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022? Asimismo, se formuló el objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Por otro lado, la metodología empleada fue bajo un enfoque cuantitativo, adoptándose un diseño no experimental, transversal, correlacional. Por otro lado, la técnica empleada fue el análisis de desempeño y el instrumento utilizado la lista de cotejo. Los resultados demostraron que en la observación realizada de la variable X (Juegos tradicionales) se evidencio que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente los juegos tradicionales. Por otro lado, se evidencio a través del instrumento aplicado a la variable Y (Desarrollo psicomotor). Que el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se evidencio un desarrollo psicomotor adecuado. También, se demostró a través de ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Finalmente se realizó la siguiente recomendación: Se recomienda la publicación de los resultados de la investigación en la revista institucional.

Palabras claves: Juegos tradicionales, desarrollo psicomotor

ABSTRACT

The research presented the following research problem: What is the relationship between traditional games and psychomotor development in 4-year-old children, Santa Bárbara Educational Institution, 2022? Likewise, the general objective was formulated to determine the relationship between traditional games and psychomotor development in 4-year-old children, Santa Bárbara Educational Institution, 2022. On the other hand, the methodology used was under a quantitative approach, adopting a non-experimental, cross-sectional, correlational design. On the other hand, the technique used was performance analysis and the instrument used was the checklist. The results showed that in the observation made of the variable X (Traditional Games) it was evidenced that 96% (48) children were located at the high level. The children played the traditional games correctly. On the other hand, it was evidenced through the instrument applied to the variable Y (Psychomotor development). That 98% (49) children were located in the high level. An adequate psychomotor development was evidenced. Also, it was demonstrated through ($p < 0.05$) the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. Concluding that there is a significant relationship between traditional games and psychomotor development in 4-year-old children, Santa Bárbara Educational Institution, 2022. Finally, the following recommendation was made: The publication of the research results in the institutional journal is recommended.

Keywords: Traditional games, psychomotor development

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales, que forman parte del patrimonio cultural humano y de la cultura popular transmitida de generación en generación, han contribuido en gran medida a la educación y evolución de la sociedad en diversos contextos. Donde el desarrollo humano se produce a lo largo de muchas generaciones. Según Ardila Barragán (2020) el juego tradicional también sirve como una valiosa herramienta educativa en sí mismo, fomentando el desarrollo físico, emocional y sociocultural de los niños, además de fortalecer su sentido de identidad cultural y acercarlos más y dinámicamente a su entorno inmediato.

Asimismo, según Ardila Barragán (2020) los juegos tradicionales se desarrollan como respuesta a las necesidades de los estudiantes, completando la dinámica de juego de acuerdo con el contexto en el que se crean, y consolidándose como un medio educativo de primer orden.

De esta manera, para fomentar la apropiación social de conocimientos a partir de estas prácticas, se pretende producir un escenario pedagógico que permita la interacción entre los diversos actores comunitarios. Para lograr esto, se piensa que la comunidad académica debe intervenir y tomar iniciativas que permitan la articulación del conocimiento local con los discursos académicos. Esto ampliará la percepción del público sobre el juego tradicional y al mismo tiempo reactivará su uso en el ámbito educativo. garantizar la supervivencia de las costumbres y tradiciones de su entorno local ofreciendo a los niños una forma alternativa de entretenimiento que pueda reproducirse en los diversos contextos en los que se encuentran.

Por otro lado, según Vygotsky y su teoría sociocultural del desarrollo, la cual permite comprender que la interacción social es fuente y catalizador del aprendizaje y que éste es una forma de apropiación del patrimonio cultural disponible. Según Ardila Barragán (2020) para Vygotsky el conocimiento se construye colaborativamente a través de la interacción social y está influenciado por el desarrollo histórico y cultural de los actores involucrados, quedando como un conjunto de conocimientos necesarios para que un ser humano se desenvuelva ya sea en su vida social o social. capacidades individuales.

El juego es una actividad libre y voluntaria que sólo existe porque la gente quiere jugar, según la teoría antropológica y social que lo sustenta. Sin embargo, el juego debe entenderse como una actividad divertida, amena, gratuita y voluntaria (Ardila Barragán, 2020). Un juego forzado casi dejaría de ser un juego.

Y, al final del segundo año, el niño se verá completamente diferente. Los movimientos del niño son voluntarios y coordinados, controla la posición del cuerpo y las partes principales del cuerpo (piernas, brazos, tronco) y es capaz de caminar, pero no correr. (Carcamo Calderón, 2018). Los recién nacidos y los bebés de pocas semanas no tienen control sobre sus cuerpos. No puedes quedarte quieto porque tu cabeza cae hacia un lado o no tiene apoyo. La transición de las limitaciones en la primera semana a las ganancias que se producen más adelante en el segundo año es posible gracias al proceso de dominio gradual del control del cuerpo de acuerdo con dos importantes leyes fundamentales.

Para sobrevivir, un niño o una niña debe expresarse, y su cuerpo le sirve como una excelente herramienta para hacerlo. Su cuerpo es un medio privilegiado para Carcamo Calderón (2018) permitiendo la belleza del gesto, la invención, el ritmo, el equilibrio o el arte. Como transmisor de un mensaje concreto, el cuerpo desempeña un papel crucial. Consiste en el tema que necesita ser organizado y modelado a partir de un tema.

Asimismo, Los grandes movimientos que involucran al cuerpo, como caminar, correr y saltar, se conocen como habilidades motoras globales. Estas habilidades se desarrollan significativamente durante la niñez. Carcamo Calderón (2018) si comparamos a un niño de 2 años con uno de 5 años, este último es mucho más hábil y ágil. La mayoría de los niños de 5 años pueden andar en triciclo, columpiarse, lanzar y patear una pelota, y algunos pueden andar en bicicleta, patines para hielo y patines, actividades que requieren equilibrio y coordinación. Las habilidades motoras fundamentales se enumeran en la siguiente tabla.

Tabla 1
Habilidades motrices básicas

Habilidades	
Las habilidades que implican desplazamientos del cuerpo; la marcha, la carrera y el salto.	Las habilidades que requieren la presión de objetos; recepción, lanzamiento y patada de balón.

Por otro lado, el desarrollo motor, psíquico y físico de los niños se produce al unísono y al mismo tiempo. En los primeros años de vida del niño, el desarrollo psicomotor no es espontáneo y depende del apoyo de la familia. Gardenia et al. (2021) luego, durante el primer año de escuela, reciben atención y estimulación por parte de profesores con conocimientos especializados. El correcto desarrollo del cuerpo debe

recibir especial atención en el aula porque afecta el crecimiento emocional de los niños, así como su capacidad para razonar y aprender conceptualmente.

Con actividades que fomentan la interacción del alumnado de educación infantil, la experiencia educativa no sedentaria permite la exploración del espacio a través de la experiencia y las relaciones vivenciales. Gardenia et al. (2021) como resultado, se favorecerá el desarrollo de la lateralidad y la mejor gestión del equilibrio, la concepción del esquema corporal y la conciencia y control de la respiración.

Los profesores de educación física deben alentar a los niños a participar en actividades físicas como juegos, bailes, mímica y otras actividades espontáneas, seguras y agradables que puedan realizar solos o con otros para apoyar o mejorar su desarrollo psicomotor. Gardenia et al. (2021) además, estas prácticas deben ser consideradas desde la dimensión motriz, emocional y conceptual. Para promover la fusión de habilidades motrices fundamentales y capacidades motrices, según las necesidades individuales y grupales, las prácticas corporales de los docentes para el desarrollo psicomotriz de los niños deben ser lúdicas, expresivas-comunicativas y gimnásticas, además de seguras.

De igual forma, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. De la misma manera, se propuso la siguiente metodología: Con la siguiente metodología, tipo investigación básica, nivel de investigación relacional, con un diseño No Experimental – correlacional – de corte transversal, con una población de 50 niños de 4 años de la Institución Educativa Santa Bárbara. Y, el esquema del informe de investigación fue:

Capítulo I: Planteamiento del problema

Capítulo II. Marco Teórico

Capítulo III. Hipótesis

Capítulo IV. Metodología

Capítulo V. Resultados

Asimismo, se redactó las conclusiones y recomendaciones

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El juego apoya el desarrollo físico, cultural y emocional del niño. También fomenta conceptos de cooperación, autodefensa y compartir. El juego también es aplicable a casi todas las tareas diarias, según Ángeles Huamán (2020). Dado que su objetivo es enseñarles que la reciprocidad es esencial para la vida, el juego de muñecas gira en torno a este principio fundamental. El principal mensaje que se les transmite es que las mujeres tienen rasgos peculiares que las diferencian de los hombres porque son las reproductoras, o las que conciben y albergan dentro de ellas a otro ser. Dot Ángeles Huamán (2020) señala que, siendo tanto la madre como el padre necesario para la procreación y la crianza, cada familia, comunidad y sociedad tiene sus propias características únicas en cuanto a conocimientos sobre crianza, protección familiar, cuidado de recursos, necesidad, satisfacción y muestras de afecto y arrullos.

Por otro lado, el desarrollo psicomotor debe verse como algo que el niño desarrolla como resultado de la interacción con el mundo exterior y los desafíos que plantea el movimiento o las acciones motoras. Según Ángeles Huamán (2020) el desarrollo de la psicomotricidad gira principalmente en torno a experiencias vividas (puntos de partida) y activa diversos lenguajes, especialmente el cuerpo y la música. La transición inmediata a la representación mental es en sí misma un resultado de la organización de diversas habilidades motoras que ayudan al niño a percibir su cuerpo como una estructura global.

Según los estudios del ecuatoriano López Velasco (2019) los estudiantes aprenden a crear, seguir y aplicar reglas que creen que les permiten desarrollarse y crecer como

personas. Dijo que el objetivo del juego se está convirtiendo en un factor muy importante para la gente. El verdadero sentido de esta acción debe buscarse entre la actividad y el contraste de las cosas y la regulación de esto o aquello. Como decía Piaget, cuando la asimilación supera la acomodación, se mantiene el equilibrio y también el proceso de asimilación. Este criterio es uno de los principales criterios utilizados para distinguir entre actividades de juego y no relacionadas con el juego.

A diferencia del trabajo y de las exigencias reales de adaptación, el juego es de espontaneidad. Cabe señalar que tanto la ciencia pura como el desarrollo intelectual temprano del niño son espontáneos; la diferencia es que una está controlada por la realidad o la sociedad, mientras que la otra es una actividad verdaderamente espontánea porque no está controlada. El juego es una actividad que se disfruta mientras se realizan actividades para lograr resultados beneficiosos, independientemente del disfrute de la actividad. La expresión emocional de la asimilación de la realidad con uno mismo será, por tanto, un placer placentero.

Por otro lado, según los estudios del ecuatoriano Rezabala Plaza (2019) el juego tradicional, en la medida que se utilice más dentro de las unidades educativas, permitirá el desarrollo de la coordinación y también juega un papel crucial en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina. Dado que muchos de estos juegos son breves y repetitivos, se sabe que son dinámicos y rápidos de jugar. Como resultado, una vez finalizada una ronda, la siguiente suele comenzar inmediatamente. Estos juegos se pueden crear fácilmente en las escuelas porque no necesitan muchos materiales ni recursos, y la gran mayoría se pueden crear con recursos económicos modestos. Debido a la lejanía de las líneas de tiempo de estos juegos, es posible acceder a la cultura local y regional jugando juegos que son similares en todas las generaciones y lugares.

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos traen recuerdos de cuando éramos pequeños y cogíamos las manos en círculo, girábamos y cantábamos con la alegría que sólo el juego y el canto pueden aportar a un niño. El juego es el conducto que lo conecta con otras personas y le sirve para reafirmar su sentido de sí mismo.

También, según los estudios de la ecuatoriana Caicedo Carcelén (2022) El valor formativo del juego es innegable y ha sido demostrado en numerosos estudios a lo largo de los años como uno de los recursos didácticos que apoyan el desarrollo integral del niño. Los juegos tradicionales ayudan con el desarrollo psicomotor, la práctica de la escritura y el desarrollo infantil en general. Fomentan las habilidades motoras en los

niños. Lo mismo ocurre con los juegos tradicionales, que ayudan a los niños a desarrollar su coordinación, orientación y habilidades rítmicas para tener éxito en la escuela.

El juego tiene el potencial de ser una poderosa herramienta de intervención para la participación activa de los niños y para superar las limitaciones motoras, cognitivas y afectivas cuando se combina con la actividad física. El desarrollo motor e intelectual de los niños se ve significativamente afectado por el uso de técnicas basadas en la ludomotricidad para mejorar el desarrollo motor a través de actividades lúdicas y recreativas vinculadas a la alegría y el placer.

Aparte según los estudios de la peruana Araujo Bernal (2019) el juego no sólo es beneficioso para el ejercicio físico, la recreación mental y la cooperación en disciplinas sociales; también sirve como canal para tendencias instintivas porque el juego anima a los niños a seleccionar la actividad que más disfrutan, es decir, la actividad que mejor se adapta a sus personalidades y complementa su estructura biológica.

El juego tiene un enfoque educativo para los niños, preparándolos para los desafíos de la edad adulta. Además, afirma que el juego ayuda al niño a desarrollar algunas habilidades que serán fundamentales para él cuando sea adulto, así como su capacidad para afirmarse como persona.

De hecho, según los estudios del peruano García Cortegana (2019) dado que el movimiento es un reflejo del pensamiento, sirve como base de la psicomotoridad. Dado que los niños tienen sus primeras experiencias con su cuerpo durante los primeros siete años de vida, es crucial que se les anime a familiarizarse con él. De esta manera, los bebés adquieren conocimientos básicos de percepción, espacio, tiempo y control del movimiento. Las habilidades psicomotrices actuales ayudan a desarrollar habilidades cognitivas como la simbolización, la atención, la memoria, el enfoque y la concentración.

Esto permite el desarrollo integral del niño a través de la interacción entre el cuerpo y el mundo exterior. De esta manera, el movimiento y las personas se conectan y activan, orientando a los niños hacia un desarrollo integral y equilibrio a nivel motor, cognitivo, emocional y social. Las habilidades psicomotrices están diseñadas para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades motoras a través de la exploración física y la interacción con el entorno.

Por otro lado, en la Institución Educativa Santa Bárbara, se procedió a analizar la variable X (Juegos tradicionales) y la variable Y (Desarrollo psicomotor), para determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños

de 4 años. La investigación busco analizar las variables y detallar la interacción entre la variable X y Y. Para detallar si la variable X cambia y confirmar si Y lo hace.

1.2. Delimitación del problema

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se desarrolló en el departamento Junín, provincia Huancayo, distrito Chilca, en la Institución Educativa Santa Barbara.

1.2.2. Delimitación temporal

La investigación se desarrollará durante las siguientes fechas 16-11-2022 - 14-04-2023.

1.2.3. Delimitación conceptual

La investigación se enfocó en la medición X (Juegos tradicionales), a través de sus dimensiones: Juego Motor, juego social, juego de yas y pimpón, juego el mundo, juego de canicas. Asimismo, se realizó la medición de la variable Y (Desarrollo psicomotor), a través de sus dimensiones: Nivel de coordinación estática, nivel de coordinación dinámica de las manos, nivel de coordinación dinámica general, motor grueso, motor fino. Por otro lado, estas mediciones permitieron conceptualizar en bases a un marco científico cada uno de las dimensiones y las variables.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es la correlación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?

1.3.2. Problemas específicos

¿Cuál es la correlación que existe entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?

¿Cuál es la correlación que existe entre el juego del yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?

¿Cuál es la correlación que existe entre el juego agua y cemento (encantado) y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?

¿Cuál es la correlación que existe entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?

¿Cuál es la correlación que existe entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación Social

La investigación fue relevante, Los miembros de la comunidad académica se beneficiaron de los hallazgos. En primer lugar, los docentes se han dado cuenta de que las experiencias de juego tradicionales promueven los vínculos intergeneracionales entre las familias, fomentan las conexiones sociales, la creatividad y la actividad física, involucrando a cada participante, estimulando los sentidos, contrarrestando la indiferencia de la televisión y acercándose más a la naturaleza. Se tuvo en cuenta la sencillez de los elementos existentes y la invitación implícita al aire libre con muchas ofertas recreativas. Desde el principio del juego, las relaciones juegan un papel importante en el desarrollo físico y mental de los niños cuando entendemos la felicidad general que aportan.

En segundo lugar, los niños fueron confirmados porque utilizarán los movimientos para planificar, organizar y experimentar el mundo de su manera única mientras desarrollan sus habilidades psicomotoras, que es un eje fundamental en el aprendizaje en la etapa preescolar.

1.4.2. Justificación Teórica

La investigación permitió profundizar en la teorización y la operatividad de las variables. Desde el enfoque teórico podemos mencionar referente a los juegos tradicionales. Los juegos tradicionales son aquellos que se practican con el cuerpo o con recursos naturales de fácil acceso y no con la ayuda de la tecnología. Los juegos con juguetes más antiguos también se consideran tradicionales, sobre todo si son de fabricación propia (caballos sobre escobas, aviones o barcos de papel, o disfraces sencillos). Asimismo, referente al desarrollo psicomotor (Desde la capacidad de mantener la atención, la coordinación ojo-motora, la capacidad de plasmar en papel lo que pensamos o percibimos, hasta la orientación espacial, el desarrollo psicomotriz de los niños juega un papel muy relevante en el progreso posterior de habilidades fundamentales de aprendizaje. El desarrollo de la lectura y la escritura se verá afectado por todos estos importantes factores).

1.4.3. Justificación Metodológica

La investigación permitió crear un instrumento para la variable X (Instrumento para medir los juegos tradicionales – análisis de desempeño). Y, se creó un instrumento para la variable Y (Instrumento para medir el desarrollo psicomotor – lista de cotejo)

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar la correlación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

OE1: Determinar la correlación que existe entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

OE2: Determinar la correlación que existe entre juego del yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

OE3: Determinar la correlación que existe entre el juego agua y cemento (encantado) y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

OE4: Determinar la correlación que existe entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

OE5: Determinar la correlación que existe entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Martínez Uribe (2023) en la tesis: *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del subnivel Inicial del proyecto SAFPI de la Parroquia Poaló, en el año lectivo 2022-2023*. Para optar la Maestría en Educación Inicial, en la Universidad Técnica de Cotopaxi. El propósito de este estudio es promover el uso de juegos tradicionales en las primeras etapas de secundaria del desarrollo de la expresión física en niños de primera infancia. Los tipos de investigación utilizados fueron bibliográficos y de campo, utilizando métodos de entrevista a autoridades, docentes y padres de familia, así como observaciones aplicadas a los niños del proyecto SAFPI. La metodología utilizada fue un enfoque cualitativo, y para llegar al nivel de investigación descriptiva se utilizó un método inductivo. Los resultados indican que los niños pequeños tienen limitaciones no sólo en su capacidad para expresarse físicamente, sino también en el uso de juegos tradicionales en casa y en el aula. Para incrementar el nivel de desarrollo de la expresión física, se crearon e implementaron sugerencias basadas en juegos tradicionales. El uso de estas sugerencias tuvo resultados positivos y de la discusión de los resultados se desprende claramente que mejoró la capacidad de expresar, comprender y comunicarse con los demás a través del movimiento físico.

García Ramírez (2022) en el artículo científico: *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*. El objetivo era concienciar sobre el valor de los juegos tradicionales para contribuir al desarrollo psicomotriz de los niños de entre 3 y 5 años. Setenta y cinco niños y cuatro docentes participaron en el estudio de investigación-acción de la práctica educativa que involucró cuatro etapas principales: diagnóstico, planificación, implementación y evaluación. Durante el período diagnóstico el niño presentó cierta debilidad psicomotora. Los docentes no planificaron actividades para reforzar las áreas ni utilizaron juegos formales para este fin. Esto llevó a un plan de acción basado en un juego típico. Hubo cambios significativos en las habilidades motoras de los niños después de realizar las actividades y estrategias, lo que indica que los juegos tradicionales son una estrategia recreativa importante en las actividades de aprendizaje.

Rondón et al. (2021) en el artículo científico: *Juegos motrices y habilidades motrices básicas*. Llegaron a la conclusión de que el crecimiento de las capacidades motrices fundamentales, como correr, saltar, caminar, lanzar, etc., que en educación primaria depende en gran medida de la estimulación que proporciona la práctica de juegos motores a través de la asignatura de educación física. Además de fomentar el aprendizaje y la socialización, estas actividades ayudan al desarrollo motor y cognitivo de los niños, reforzando su personalidad al permitirles expresar sus emociones de forma natural. Como resultado, el ejercicio es un componente clave de muchas actividades. , como resultado de sus cualidades pedagógicas, psicológicas y de simulación.

Guevara Huaman (2019) en la tesis: *Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de una institución educativa*. Para Optar el Grado Académico de Bachiller en Educación, en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Se sugirió que niños de cinco años del programa de una Institución de Educación Inicial de Chiclayo con juegos tradicionales mejorarían su motricidad gruesa. Este estudio utilizó un diseño cuasiexperimental y una muestra de 49 niños que fueron elegidos mediante un método de muestreo no probabilístico intencional. Es un enfoque cuantitativo. Utilizar un instrumento adaptado de Victor Da Fonseca (Test de Desarrollo Psicomotor para 2-5 Años) permite obtener resultados muy importantes, ya que permite fortalecer la psicomotricidad general de los niños de 5 años a través de juegos regulares. Garantizar un control físico y supervisión adecuados a la edad de todos los niños, previniendo el desarrollo de futuras patologías.

Hernández Barajas (2019) en la tesis: *Aplicar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento psicomotriz en la Escuela Normal Superior Sede Cariongo*. Para optar el título en educación, en la Universidad de Pamplona. Su objetivo era ayudar a niños de entre 5 y 12 años a mejorar sus habilidades psicomotoras mediante juegos apropiados para su edad. concluyendo que el juego le permite al niño interactuar con su entorno, formas, colores, etc. Todo esto ocurre hasta que el niño comienza a incluir objetos como juguetes o cosas para chupar. Aquí es donde desarrollamos sus sentidos. La mayoría de los niños siguen jugando a este tipo de juegos. Además, los niños están empezando a comprender algunos conceptos sociales como cooperación y competencia; puedes trabajar y pensar de forma más objetiva. Su enfoque en actividades de ocio estructuradas según reglas objetivas y que pueden implicar acciones de equipo o grupo refleja este cambio en su juego. En sus mejores formas, el juego en entornos educativos no sólo ofrece un método genuino de aprendizaje, sino que también permite a adultos educados y con discernimiento comprender a los niños y sus necesidades.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Lozano Aguilar (2022) en la tesis: *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén*. Para obtener el Grado Académico de Maestra en Psicología Educativa, en la Universidad Cesar Vallejo. Este estudio utilizó métodos de investigación primaria, cualitativos y descriptivos con un diseño no experimental para proponer estrategias de juego tradicionales para mejorar las habilidades motoras gruesas en niños de una escuela primaria en Jen. Según los resultados, el mayor porcentaje se registró en la categoría media con un 76,2%, en el nivel alto un 14,3% y en el nivel bajo sólo un 9,5%. Por lo tanto, se concluye que la información obtenida se basa en los resultados de la aplicación del instrumento a una población de 42 estudiantes. Además, se puede decir que la mayoría de los estudiantes del estudio tenían una experiencia media con los juegos tradicionales porque tenían poco conocimiento de las instrucciones del juego mientras desarrollaban sus habilidades motoras gruesas. Por

qué es mejor utilizar técnicas de juego tradicionales para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades motoras gruesas.

Llerena Zapana (2022) en la tesis: *Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. Privada Nueva Esperanza, Juliaca, Puno, Perú, 2022*. Para optar el Título Profesional en Educación Inicial, en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. El objetivo principal era conocer cómo afectan los juegos tradicionales al desarrollo psicomotor de los niños de 5 años. La población es de 43 estudiantes. Utilizando un método de muestreo intencional no probabilístico, se incluyeron en la muestra 16 niños de 5 años. La metodología utilizada se caracterizó por un nivel cuantitativo, descriptivo y un diseño preexperimental. El instrumento utilizado fue el Test de Desarrollo Psicomotriz para Niños de Cinco Años (TEPSI). Los resultados mostraron que la mayoría de los niños experimentaron algún nivel de retraso en la prueba previa (56%). Luego se desarrolló la psicomotricidad mediante juegos tradicionales y se fueron mejorando paulatinamente, cuyos resultados se mostraron en el postest. El 94% de los estudiantes alcanzaron niveles normales de desarrollo psicomotor en la prueba. Por tanto, se puede decir que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años.

Amador Donato (2021) en la tesis: *Los juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa N° 32391 el porvenir*. Para optar el título de licenciada en educación especialidad: educación inicial, en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán. El propósito de este estudio fue revelar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo creativo de los niños. El objetivo era experimentar con dimensiones del juego con y sin objetos para ver cómo se relacionan con la fluidez, la flexibilidad, la especificidad y el procesamiento. Este estudio es adecuado para el nivel descriptivo correlacional y el tipo de investigación descriptiva básica. Utilizando una muestra no probabilística, se seleccionaron 22 estudiantes y alumnos de primer grado de primaria. Cuando se observa una relación entre dos variables correlacionadas y se conoce la magnitud de la relación, se puede predecir con mayor o menor precisión, reflejando la hipótesis que se prueba con base en el estudio. Según las conclusiones de este proyecto científico, se ha confirmado que existe una relación directa entre los juegos tradicionales y la creatividad. En otras palabras, a medida que aumenta el nivel de los juegos tradicionales, también aumenta el nivel de creatividad. Esta relación también muestra una

correlación positiva significativa con una correlación de Spearman de 0 puntos 857. De manera similar, cuando se multiplica por r^2 , la varianza del factor común toma el valor $r^2 = 0,83$. Como la puntuación es 9, hay una covarianza del 83,9%. Según los datos obtenidos, existe evidencia de que el juego tradicional con o sin objetos tiene un impacto significativo en el desarrollo de la creatividad en términos de libertad, flexibilidad, originalidad y juego.

Abarca Manco (2021) en la tesis: *El desarrollo psicomotriz y su relación con los juegos tradicionales en niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Coronel Francisco Bolognesi de Lurín, 2019*. Para optar el título profesional de Licenciado en Ciencias del Deporte, en la Universidad Alas Peruanas. El objetivo principal de esta tesis fue establecer la conexión inicial entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años. siendo de tipo básico, de nivel correlacional y de diseño no experimental. El estudio es cuantitativo, teniendo como población de estudio 42 niños de 4 años. Se utilizó el Test de Desarrollo Psicomotriz para recolectar datos sobre la variable desarrollo psicomotor. Su confiabilidad fue del 95 por ciento ($r = 0,95$) y se utilizará la prueba del coeficiente de confiabilidad alfa de Conbrach para determinar si esta confiabilidad es significativa o no. Se utilizó la prueba de Haeuste para determinar la confiabilidad de la segunda variable, los juegos tradicionales. Para procesar los datos se utilizó el estadístico Chi cuadrado de Pearson. Los hallazgos del procesamiento y análisis de los datos muestran que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en el nivel inicial. El análisis Chi-cuadrado de Pearson sirve como ejemplo de esto. Punto cero 00 (valor $p = .000 .05$).

Matos Camac (2021) en la tesis: *Desarrollo motor en niños de 4 a 7 años de la Institución Educativa Sonrisas y Colores en clases virtuales*. Para optar el Título Profesional de Licenciado en Tecnología Médica Especialidad en Terapia Física y Rehabilitación, en la Universidad Continental. Describir el desarrollo motor de niños de entre 4 y 7 años fue el objetivo del estudio. La metodología del estudio fue descriptiva, no experimental, transversal, prospectiva y observacional, con un tamaño de muestra de 36 niños. Para la recolección de datos se empleó el Test, técnica que incluyó 5 pruebas. Debido a la circunstancia en la que nos encontramos, el consentimiento informado y la prueba se elaboraron mediante un método de recolección de datos virtual. La primera conversación que se tuvo fue con los padres de familia, a quienes se les solicitó la

asistencia correspondiente al momento de realizar la prueba, la cual se realizó mediante la plataforma Zoom, en caso de existir alguna consulta y atenderla de inmediato. Luego, todos los resultados se recopilaron, promediaron y se ingresaron en Word. Para la obtención de los resultados se utilizó el programa SPSS Statistics 23. Resultados: Se obtuvieron al aplicar la prueba a 36 estudiantes de la institución educativa, cuyas edades oscilaron entre 4 y 7 años, donde las niñas obtuvieron puntajes más altos en cuanto a la obtención del resultado. Por lo tanto, queda claro que en cada prueba que se les aplicó a los niños, el 90% de ellos obtuvieron puntajes iguales o superiores al nivel considerado normal, mientras que el 10% obtuvieron puntajes inferiores. Conclusión: Se determinó que el desarrollo motor de los niños se encuentra en un nivel normal.

2.2. Bases teóricas o científicas

En este apartado se precisó el sustento de las Variables X, Y. La variable X, Juegos tradicionales, se sustenta en la teorización planteada por Pérez Bonachera (2019) el juego tradicional. Asimismo, el desarrollo psicomotor, se sustenta en la teoría planteada por Cabezuelo y Frontera (2019).

2.2.1. Juegos tradicionales

El juego es la actividad fundamental del niño y es crucial para su desarrollo, por lo que necesita tiempo y espacio suficiente, de acuerdo con sus necesidades y edad. En la siguiente tabla se detalla sus características:

Tabla 2

Características del juego

-
- Es la actividad fundamental del niño.
 - Es un modo de interactuar con la realidad.
 - Tiene su fin en sí mismo
 - Es placentero, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación desarrollando la capacidad de disfrutar.
 - Es una actividad seria para el niño/a.
 - Actividad espontánea, motivadora, voluntaria, ya que se caracteriza por una libertad de elección que no admite imposiciones externas.
 - Favorece el aprendizaje.
 - El material no es indispensable.
 - Tiene una función catártica.
 - Compensador de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
 - Evoluciona con el desarrollo del niño/a.
-

El juego ha sido y seguirá siendo una herramienta de aprendizaje siempre presente durante todo el ciclo vital de un niño o niña. Esto es especialmente cierto en las primeras etapas de la vida. Es una experiencia educativa que se desarrolla tanto dentro como fuera del aula. Los juegos lo son todo para niños y niñas. Los juegos son una forma de comunicarse, comprender la realidad, adaptarse al cambio, expresar sentimientos, comunicarse entre sí, etc. Se convierte en una forma de aprender, conocer y explorar. (Pérez Bonachera, 2019, p. 6)

Las actividades lúdicas juegan un papel crucial en la educación infantil. A esta edad, jugar es algo natural y sirve como un catalizador importante para el crecimiento social, emocional e intelectual. Asimismo, según Boté Ruelas (2019), el juego incentiva el desarrollo de estructuras de conocimiento y sus esquemas de relación. Resulta ser una herramienta crucial que utilizan los niños para establecer relaciones con su entorno y aprender sobre la realidad tanto física como social.

Para los niños, el juego significa situaciones divertidas y placenteras que se desarrollan en total libertad y que muchas veces se llenan de alegría a través del descubrimiento, la simulación y la imaginación. Estas características hacen que el juego sea importante para un crecimiento integral y armonioso, ya que influye en el desarrollo emocional, psicomotor, social, cognitivo y del lenguaje. Las actividades recreativas son muy importantes en la educación de los niños de preescolar y primera infancia por su carácter motivador, creativo y divertido. (Pérez Bonachera, 2019, p. 6)

El potencial educativo del juego le confiere una triple personalidad: debe ser tratado como un objetivo educativo porque hay que enseñarlo a jugarlo; como contenido porque hay numerosas lecciones relacionadas con juegos que los niños y niñas pueden construir; y como recurso metodológico porque el uso del juego permite aprendizajes relacionados con diversos campos del conocimiento y la experiencia.

Asimismo, los juegos tradicionales son aquellos que se transmiten de forma oral de una generación a otra; como resultado, puede haber varias variaciones de un solo juego. Estos juegos, según Boté Ruelas (2019), son principalmente juegos sociales con un elemento popular que permite interiorizar el entorno cultural. Al igual que otros juegos, se pueden utilizar para enseñar. A través de ellos, podemos enseñar a los niños sobre los rasgos, valores, formas de vida y tradiciones de diferentes culturas, así como otras facetas de ellas, como los tipos de juegos que se practicaban en distintos lugares y cómo se jugaban (Macri et al., 2019). Dependiendo de la cultura y el lugar en el que se juega el juego, podemos examinar y demostrar las diferentes variaciones de ese juego. Los juegos tradicionales tienen una amplia gama de resultados potenciales.

Según *“El juego del escondite, el patio de mi casa, el passemis y el passemisá se utilizarán según las edades de los menores, en sus formas tradicionales, con las oportunas adaptaciones de duración o sin elementos competitivos”*. No se utilizan materiales preparados; en cambio, los menores construyen lo que se requiere, que suele ser simple y accesible.

Suelen empezar a utilizar una fórmula para elegir quién juega, quién titular y quién empata los partidos de liga. Estos juegos fomentan aspectos como la socialización, la aceptación de reglas y el respeto por los demás. idioma; contacto con vida aérea; el pato; estructuración espacial; Aspectos del movimiento como la coordinación dinámica, el control postural, la inhibición motora, la coordinación ojo-mano, los movimientos de los dedos, la orientación espacial y la respiración. (Pérez Bonachera, 2019, p. 7)

Por su relevancia cultural, estos juegos también sirven como medio para transmitir e inculcar un conjunto de valores asociados a las creencias religiosas (muchos juegos tratan sobre cristianos, monjes, demonios o limbo). militarista (rango militar o de guerra; por ejemplo, soy capitán, soy el capitán de un barco inglés, soy el capitán de un barco inglés) tradicionalmente femenino (jardinero, has entrado al jardín de flores). Macri et al. (2019) Analizaremos categorías tradicionales de juegos aptos para la educación infantil:

círculos, hilos y órdenes, dedos y manos, manos (pares), atención, cuerdas, onomatopeyas, pelotas, movimiento y trazado, preguntas y respuestas, musicales, juegos, gráfica, epilepsia, técnica y masiva.

Las cualidades que hacen que este tipo de juego sea distinto y duradero lo han mantenido actual y atractivo para los niños de varias generaciones, tanto pasadas como presentes, se detallan en la siguiente tabla.

Tabla 3

Características

-
- Solo se juegan para divertirse.
 - Los menores se encuentran bien con ellos, producen placer solo por jugar.
 - Sus reglas y normas son de fácil aprendizaje, son motivadoras además por las canciones pegadizas que los suelen acompañar y los juegos son pactados por ellos mismos.
-

Por otro lado, Los juegos tradicionales son cruciales porque ofrecen a los profesores una variedad de oportunidades para utilizarlos en el aula en beneficio de sus alumnos. Podemos señalar algunos de ellos, asimismo en la siguiente tabla se detallan los siguientes aspectos.

Tabla 4

Importancia de los juegos tradicionales

-
- Aprovechar el juego como único fin “El juego en sí mismo”.
 - Se puede utilizar para el conocimiento de la cultura local y de su región.
 - Fomentan la relación entre el alumnado, comunicación y socialización dentro del grupo.
 - Su carácter motivador favorece la participación del alumnado en las actividades.
 - Favorecen la adquisición de conocimientos tanto conceptuales como instrumentales.
 - Ayudan a fomentar la autoestima.
 - Desarrollan la imaginación.
 - Sirven como medio para afianzar la personalidad.
 - Son una herramienta inmejorable para el docente.
-

También, entre los objetivos que se pueden lograr a través de la actividad lúdica destacamos los siguientes, ver la siguiente tabla.

Tabla 5

Metas de juego

-
- Valorar hábitos, juegos y costumbres de nuestro pasado.
 - Ayudar a manifestar sentimientos y emociones.
 - Favorecer la autoestima y la independencia.
 - Mejorar la coordinación, el equilibrio y las habilidades básicas.
 - Utilizar el cuerpo como medio de expresión.
 - Aceptar los diferentes sexos en los distintos juegos.
 - Canalizar la agresividad.
 - Aceptar las reglas sociales y respetar a los demás.
 - Ampliar las relaciones sociales.
-

Asimismo, en cuanto a los criterios de clasificación de los juegos. Los siguientes criterios pueden ser apropiados para la evaluación y clasificación de un juego en la tabla:

Tabla 6

Criterios de clasificación

-
- Nombre del juego
 - Objetivo.
 - Descripción del material y/o el juguete.
 - Jugadores: sexo, edad, número por grupo, estructura homogénea o no.
 - Reglas.
 - Origen.
 - Desarrollo: espacio, momento, duración, época del año, tiempo de preparación, materiales.
-

Asimismo, Se deben tener en cuenta las siguientes consideraciones al crear un juego:

Tabla 7

Aspectos de tener en cuenta en el juego

❖	Determinación de los objetivos que se pretenden conseguir con el juego
❖	Nombre del juego
❖	Tipo de juego
❖	Desarrollo del juego: <ul style="list-style-type: none"> • Forma de presentación, consignas, órdenes. Aquí explicaremos cómo se inicia el juego. A partir de la asamblea, a partir de una canción o de un pequeño relato. Así mismo se señalarán, si existen, las instrucciones concretas que se deben seguir en su desarrollo. • Papel del docente, tipos de ayuda que puede o debe ofrecer. • Modo de ejecución que se espera por parte del menor o del grupo. • Organización del espacio en que se va a llevar a cabo. • Recursos materiales necesarios para su desarrollo. • Tiempo estimado para su realización. • Posibles variantes, si existieran. • Edad aproximada. • Observaciones y evaluación.

Los juegos tradicionales son una de las expresiones de entretenimiento que conforman la cultura popular y se posicionan como un elemento representativo de la cultura. Esto se debe a que la mayoría de estas experiencias de entretenimiento se derivan de actuaciones, ritos y ceremonias diseñadas para divertir, entretener y educar a los niños.

Desde la perspectiva pedagógica, se puede decir que algunas características de los juegos tradicionales aparecen en el contexto educativo, debido a que tienen una gran influencia pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los diferentes niveles educativos. Además de fortalecer la identidad a través del ritual, estas prácticas tradicionales crean un buen ambiente escolar al fomentar la práctica de valores y fortalecer las relaciones sociales. El campo de la educación proporciona un contexto fundamental en el que se pueden enseñar los juegos tradicionales y no sólo mejora aspectos de la educación física, sino que también proporciona conciencia cultural, adquisición de valores y, en última instancia, educación. (Ardila Barragán, 2021, p. 49)

Otra característica de los juegos tradicionales es que sus reglas o regulaciones son adaptables y pueden cambiarse para dar cabida a la participación de diversas poblaciones sin perder el carácter lúdico y recreativo del juego. De manera similar, las variaciones en su aplicación dependen del entorno, las herramientas utilizadas y el tiempo dedicado a la práctica.

Finalmente, Al agregar algunos elementos que forman parte del proceso educativo del mencionado entorno, los juegos tradicionales en el ámbito escolar adquieren una importante riqueza cultural y un valor educativo bastante amplio. El juego ancestral Ardila Barragán (2021) preserva los rasgos culturales y patrones de comportamiento que permiten el reconocimiento de las personas que van a la escuela y sus tradiciones. Dado que los juegos tradicionales se reconocen como un idioma nacional común, los estudiantes pueden aprender sobre aspectos socioculturales e históricos a través de estas características.

Utilizando juegos escolares estándar, los profesores pueden establecer objetivos que los estudiantes deben alcanzar y al mismo tiempo fomentar el crecimiento de habilidades y destrezas sociales y cognitivas. Según Ardila Barragán (2021), los juegos tradicionales pueden considerarse una estrategia pedagógica que estimula el proceso educativo y apoya el desarrollo integral de los estudiantes, acortando la brecha entre las prácticas pedagógicas y las tradiciones ancestrales. Según Ardila Barragán (2021), la mayoría de estos juegos son cortos, pero no requieren de muchos recursos. Como resultado, se integran fácilmente a la práctica pedagógica de un contexto educativo sin recursos significativos o una planificación única.

Por otro lado, Los beneficios asociados a los juegos tradicionales en el aula son claros: tienen un impacto positivo en el nivel de participación de los estudiantes en la creación de actividades en el aula, fortaleciendo así las relaciones. En aulas y otros lugares donde las personas puedan interactuar con sus comunidades. Ardila Barragán (2021) Estos juegos también permiten a los estudiantes adaptar o preparar material para la práctica, y por la flexibilidad de las reglas pueden abandonar cuando quieran.

De igual manera, la práctica de juegos tradicionales fomenta el uso racional del tiempo libre y enriquece la oferta de ocio fuera del aula, lo que ayuda a los estudiantes a interactuar pacíficamente con personas de diferentes edades, géneros y situaciones. Ardila Barragán (2021) también alienta a las personas a comprender y apreciar su cultura, preservando el patrimonio local mediante la preservación de costumbres y tradiciones transmitidas de padres a hijos y de abuelos a nietos.

2.2.1.1.Las canicas

El juego comienza en lanzar las canicas a una distancia de dos a tres metros, inicia el participante que llega su canica más cerca al hoyo, luego deberán de intentar introducir al hoyo, el participante que logran introducir primero se ubicara en cualquier distancia para luego hacer contacto con la canica del otro participante para luego ganar la partida.

2.2.1.2.Yas y pimpón

Cantidad de jugadores mínimo dos niños si hay concurrencia de niños grupos de 4 participantes. Se inicia con 6 pares de yaces de distintos colores (pero que tengas una pareja del mismo color), luego los participantes lanzan con la palma de su mano, el turno de juego comenzará cuando el participante que coja más yaces al momento de lanzar será primero, segundo, tercero de acuerdo a la cantidad de yaces que cogieron.

El juego comenzara en el siguiente orden que los participantes deberán de lanzamos el pimpom por el aire a una altura regular, luego del primer bote con la misma mano que se lanzó la pelota coger el yaz del piso, de 1 en 1 termina luego continua de 2 en 2 correlativamente hasta llegar la totalidad de yaces.

Si uno suelta el pimpón, un yas durante de un juego o toca el yas que no corresponde pierde su turno. Ejm: Si a Roxana le tocaba jugar de a 2 y justo coge dos yaces amarillos tocando un tercer yas que estaba muy cerca de los que cogió, entonces pierde su turno y le seguirá Betty en el juego.

2.2.1.3.Agua y cemento

Este juego se conocía también como “Chapadas” o “Encantado”. Se elegirá al Niño(a) quien será “cemento”. El participante “cemento” buscará tocar a todos los “agua” debe atrapar o tocándole cualquier parte de su cuerpo, para dejarlos inmóviles. El participante que haya quedado inmóvil podrá continuar jugando si es que otro participante

“agua” (que no haya sido tocado por “cemento”) logra tocarlo en cualquier parte del cuerpo y pueda salvarlo diciendo “Agua” o “Desencantando”.

El juego termina cuando todos los jugadores hayan quedado inmóviles. Después, pueden elegir a otro participante para que sea “cemento” y volver a jugar.

2.2.1.4. Gallinita ciega

El juego consiste en que un integrante del grupo, se cubra con un pañuelo los ojos y uno de los integrantes lo hacen girar y niño no intentar atrapar a los otros niños, mientras los demás cantan la canción la gallinita ciega. “Gallinita ciega, que se te ha perdido. Gallina: Una aguja y un dedal. Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás. La gallina intenta tocar con la mano, un palo o una cuchara grande de madera a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse. Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina

2.2.1.5. El mundo

También conocida como “la rayuela”, consiste en trazar con una tiza una serie de recuadros continuos, enumerados del 1 al 10, lo suficientemente grandes como para saltar sobre ellos usando un solo pie.

Entonces, cada jugador va lanzar por turnos una teja pequeña que debe quedar dentro de alguna casilla y luego saltar las casillas en orden, de una en una y con un pie en el aire (excepto cuando haya dos casillas juntas, en las que se deberán poner ambos pies), hasta llegar a donde está su teja, recogerla y emprender el recorrido de vuelta. Si la teja se le cae o utiliza ambos pies, el jugador perderá el juego. Gana el jugador que llega al número 10 o el primero en realizar todo el recorrido.

2.2.2. Desarrollo psicomotor

Con la ayuda de la tecnología moderna, podemos comprender más acerca de lo que sucede en el cuerpo humano desde el momento del nacimiento, mientras el niño aún está en el útero. Esto nos permite ver que el cigoto, que todavía es una

masa amorfa, pero produce un organismo completamente formado, exhibe una actividad motora específica llamada motilidad después de unas semanas. Este es el primer ejemplo de motilidad humana visible a través de los reflejos del recién nacido y el rango natural de movimiento que caracteriza al recién nacido desde su nacimiento. Luego promueve respuestas motoras que apuntan a satisfacer gradualmente la necesidad humana de interactuar consigo mismo, con los demás y con el medio ambiente a lo largo de la vida. (Cabezuelo y Frontera, 2019, p.46)

El ser humano está siempre en movimiento, ya sea como una conducta no intencionada o como una respuesta intencionada que se ha ido perfeccionando más o menos según las circunstancias. Debido a que la inmovilidad es un signo más de los que preceden a la muerte, podríamos decir que inicia y termina la vida. Por tanto, es evidente, según Cabezuelo y Frontera (2019), que los comportamientos que presentan estas características tienen efectos significativos en el desarrollo humano. Desde principios de siglo, psicólogos y educadores han estado pensando en esto, lo que ha llevado al desarrollo de una amplia gama de teorías explicativas de cómo sucede. Las habilidades motoras en este proceso, particularmente en ciertos períodos evolutivos, se han destacado por la evolución del hombre.

Por otro lado, el desarrollo requiere la maduración de neuronas y músculos. Los reflejos están más desarrollados al nacer que las acciones voluntarias porque los centros nerviosos inferiores de la médula espinal están mejor desarrollados al nacer que los centros nerviosos superiores del cerebro. Según Cabezuelo y Frontera (2019), los reflejos esenciales como chupar, tragar, parpadear, arrodillarse y los reflejos isquiotibiales se condicionan y fortalecen con el tiempo después del nacimiento.

Los reflejos innecesarios como el reflejo de Babinski, el reflejo de prensión del pie o del dedo del pie, el reflejo de prensión de la palma y la mano, el reflejo de Moro y el reflejo de Babicin disminuyen gradualmente y desaparecen al final del entrenamiento. El primer año de vida.

El activismo de base está evolucionando gradualmente hacia una forma más simple de voluntariado basado en habilidades. El cerebro, que controla el equilibrio, se desarrolla rápidamente durante el primer año de vida y alcanza el tamaño adulto a la edad de cinco años. (Carcamo Calderón, 2019, p.47)

Por el contrario, el desarrollo motor promueve el desarrollo (físico y psicológico) del niño dentro de su propia dinámica, lo que significa que el maestro busca todas las

circunstancias que apoyen el desarrollo y el bienestar del niño. La siguiente tabla enumera estas circunstancias con más detalle.

Tabla 8

Importancia del desarrollo motor

- Iniciación a una práctica suficiente de actividades físicas,
 - Estimulación de las funciones orgánicas.
 - Adaptación de los niños a las condiciones del medio (clima, ambiente, etcétera).
 - Asumir las diferentes etapas de su vida psicoafectiva.
 - Favorecer el desarrollo de la personalidad que supone:
 - Confianza del niño en sus posibilidades corporales
 - La utilización del cuerpo como modo de expresión.
 - El derecho a la creatividad (con la posibilidad de imitar o no).
 - La adhesión a la elaboración y al respeto de la regla por el descubrimiento del placer que ella puede procurar.
 - La posibilidad de una actividad intencionada y organizada (individual y colectiva).
-

Además, las siguientes son algunas formas en que el desarrollo motor afecta el aprendizaje de un niño:

Buena Salud: El ejercicio desempeña un papel en el mantenimiento de una buena salud, que es esencial para el crecimiento y la felicidad de un niño. Según Chiqui Altozano (2019), si la coordinación motora de un niño es tan pobre que su rendimiento cae por debajo del de su grupo de compañeros, no sentirá mucha satisfacción con estas actividades y no estará motivado para realizarlas.

Catarsis emocional: Los niños liberan energía acumulada y hacen que su cuerpo sea inmune a las tensiones provocadas por el estrés y la frustración mediante el ejercicio riguroso (Chiqui Altozano, 2019). Como resultado, podrán relajarse física y mentalmente.

Independencia: Cuantas más cosas puedan hacer los niños por sí mismos, más felices y más seguros se volverán. La adicción conduce a sentimientos de ira e insuficiencia personal.

Autoentrenamiento: Los niños que poseen control motor son capaces de participar en sus actividades favoritas incluso cuando sus compañeros de juego no están presentes (Chiqui Altozano, 2019).

Socialización: Según Chiqui Altozano (2019), el desarrollo motor del niño juega un papel en su aceptación, así como en su capacidad para aprender habilidades sociales. La capacidad de liderazgo del niño se ve reforzada por el desarrollo motor superior.

Autoconcepto: La seguridad física provocada por el control motor se traduce rápidamente en seguridad psicológica (Chiqui Altozano, 2019). El primero desencadena entonces una sensación general de confianza en uno mismo que afecta a todos los ámbitos del comportamiento.

En suma, según Vargas Cevallos (2019) El momento en que el espermatozoide fecundo al óvulo durante la cópula es cuando comienza el desarrollo del niño. Es maravilloso que el período prenatal dure hasta que nace el niño; esta secuencia se manifiesta consistentemente, a excepción del desarrollo amorfo, que también comienza en la concepción y sigue el curso genéticamente predeterminado. Sin duda, tanto los factores endógenos como los exógenos influyen en el desarrollo normal de una nueva vida. Para el primero, hay una serie de factores a considerar, entre ellos la compatibilidad genética, la presencia de alcoholismo o drogadicción en el momento de la actividad sexual, así como las enfermedades que el padre o la madre tuvieran en el momento de la concepción.

Los factores extrínsecos incluyen varios factores que pueden provocar cambios en el desarrollo del embrión y el feto. Los ejemplos incluyen mala alimentación y nutrición, uso de sustancias como alcohol, tabaco, drogas, actividad física y radiación en mujeres embarazadas. El feto puede abrirse, puede haber medicación, etc. Otras vías que dan forma a la vida de un niño en su conjunto incluyen vías emocionales, sociales y de lenguaje, que interactúan cada vez más para contribuir al desarrollo de los niños. (Vargas Cevallos, 2019, p. 22)

De manera similar a cómo el Informe Delors analiza los cuatro pilares de la educación (saber ser, hacer, convivir y aprender), también analiza los pilares de la salud, que son los creadores de las relaciones formales espacio-temporales del niño. La forma en que un niño interactúa con los objetos de su entorno, por ejemplo, dejará marcas en su imagen corporal y se manifestará como interactividad, posturas y actitudes cargadas de significado profundo.

Es responsabilidad de la educación psicomotriz infantil desarrollar una matriz de desarrollo psicomotor que lo distinga diferenciando claramente etapas desde los cero

meses hasta los seis años para comprender mejor el desarrollo del niño. El crecimiento psicomotor de 0 a 6 años se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 9
Desarrollo psicomotriz

Desarrollo psicomotriz	
0-1 año	<p><i>El neonato:</i> Presenta reflejos automáticos y movimientos inconscientes y reflejos. Sus reacciones son arcaicas frente a estímulos dolorosos, luminosos, fuertes y ruidos. La emisión de sonidos inespecíficos.</p> <p><i>El primer mes:</i> Intenta mover la cabeza, cierra la mano frente a estímulos externos, trata de buscar la luz o los sonidos.</p> <p><i>El segundo mes:</i> Se inicia la fijación ocular y trata de seguir los objetos con la mirada.</p> <p><i>El tercer mes:</i> La cabeza la lleva de un lado a otros (trata de hacer fuerza ante la gravedad), la mano la lleva a la boca y puede ir desde decúbito dorsal a ventral (en algunos casos lo hace a la inversa), tiene movimientos voluntarios y prensión de manos frente a objetos.</p> <p><i>El cuarto y quinto mes:</i> Se logra levantar en la posición decúbito ventral con ayuda de los codos, levanta la cabeza muy hacia arriba y hacia atrás, puede asir objetos y reconoce a las personas de su entorno, balbucea sonidos como si fueran vocales.</p> <p><i>El sexto, séptimo y octavo mes:</i> Lleva los pies a su boca, se puede mantener sentado, se quita objetos de su rostro (se ha ensayado con pequeñas piezas de tela), cambia los objetos de una mano a otra, reconoce y sigue los movimientos de otra persona, pronuncia sílabas.</p> <p><i>El noveno-décimo mes:</i> Desde la posición de sedestación, se mantiene y gira su cuerpo, inicia el gateo y puede llegar a bipedestación con apoyo, el agarre o prensión es más fuerte y duradero, mejora su agudeza visual y la fusión de imágenes de cada ojo en una sola imagen, imita ruidos, dice sílabas.</p>
1-2 Años	<p>Deambula con apoyo; la posición de bipedestación es más estable; domina la prensión pulgar índice al sujetar objetos y los lanza; introduce objetos dentro de recipientes; reconoce a las personas de su entorno más cercanas a él; empieza a formar palabras y obedece a órdenes simples; realiza juegos de imitación con las manos; se inicia en la masticación. Al año y medio, ya camina solo y con cargas en sus manos; en la posición de sedestación puede empujar objetos y trasladarlos; puede manipular cuadernos pasando las hojas para ver dibujos; domina diez o quince palabras diciendo frases simples; obedece órdenes y tiene sentido de posesión.</p>

Tabla 10
Desarrollo psicomotriz

Desarrollo psicomotriz	
2-3 años	<p>Puede correr y jugar (sin tener noción del peligro); empieza a subirse a los muebles y otros sitios de mayor altura; coge el lápiz, cuaderno (pretende escribir); imita gestos y reconoce lugares, utiliza pronombres y preposiciones, su lenguaje es casi claro (se entiende casi todo lo que habla); empieza a pedir (cosas, comida, biberón o seno); controla sus esfínteres durante el día.</p>

Tabla 11

Desarrollo psicomotriz

Desarrollo psicomotriz	
3-4 años	Presenta movimientos espontáneos y con alguna armonía; tiene dominio en el inicio y fin de un dibujo; la marcha suele ser controlada en su velocidad; se puede detener y puede hacer el agarre y prensión con mucha fuerza; la lateralidad puede iniciarse con notoriedad; suele inhibir los movimientos involuntarios y empieza a desarrollar la disociación corporal; puede saltar con los pies juntos, copiar círculos; en el lenguaje utiliza palabras plurales y algunos tiempos; es autónomo al comer; se mantiene en un solo pie en posición de bipedestación y camina de puntillas; puede patear balones; pregunta y repregunta sobre lo mismo; discrimina colores, figuras y las puede colorear, cuenta números, canta; puede vestirse y lavarse.
4-5 años	Tiene equilibrio y ritmo, escribe letras, dibuja y pinta, recorta con tijeras, su lenguaje es casi correcto; ayuda en las labores (juegos de imitación, ayuda en barrer, lavar, etc.); tiene amigos determinados.
5-6 años	La maduración de su cerebro es casi completa; su visión estereoscópica es casi completa lo que le permite valorar el relieve de los objetos; está capacitado para la etapa de aprendizaje escolar.

Es importante comprender las etapas de desarrollo de la parte psicomotora del niño, también llamada crecimiento psicomotor. El crecimiento psicomotor es una serie de procesos evolutivos que tienen lugar de forma secuencial desde la concepción hasta los 6 años de edad. Se creó una matriz para describir el desarrollo psicomotor de los niños. Según Vargas Cevallos (2019), este proceso de maduración está muy influenciado por la maduración física general, el desarrollo neuronal intrauterino, el crecimiento físico neonatal, la estructura ósea y muscular y la maduración neuronal al nacer. El desarrollo motor influye en el desarrollo neurológico y viceversa, por lo que es importante fomentar el desarrollo motor de su hijo porque las habilidades que desarrolla le permiten controlar su cuerpo en respuesta a su entorno. El comportamiento de estos niños tiene un impacto significativo en sus relaciones sociales. El afecto crece a través del juego y se gana independencia con los padres y otros adultos.

Asimismo, las variables que afectan y controlan el crecimiento. Las interacciones biosintéticas entre los diversos componentes del cuerpo humano son interacciones que determinan y regulan el crecimiento humano. Vargas Cevallos (2019) muestra un crecimiento continuo desde la concepción hasta los 6 años cuando los niños comienzan a explorar objetos. Para que se produzca el crecimiento y desarrollo normal de los diversos

órganos que componen los sistemas del cuerpo, se deben considerar ciertos factores que permitan un desarrollo normal o letargo en el proceso. Estos factores incluyen factores genéticos, neuroendocrinos, nutricionales, socioeconómicos y emocionales.

Factores genéticos: Son ellos quienes transmiten la información genética a los seres vivos y tienen un impacto directo en la diferenciación de las características madurativas. También son responsables de una serie de patologías que surgen durante el desarrollo embrionario como resultado de aberraciones o condiciones amorfas en la composición estructural de los genes parentales (Vargas Cevallos, 2019).

Factores neuroendocrinos: Apoyan las actividades típicas del cuerpo y actúan como reguladores de sus procesos. El crecimiento y desarrollo de los órganos que componen el cuerpo humano se ralentiza o acelera cuando se rompe el equilibrio. Durante las etapas prenatal y posnatal, las hormonas son secretadas por glándulas y funcionan de manera diferente según la edad (Vargas Cevallos, 2019).

Factores nutricionales: Para el normal desarrollo del proceso evolutivo de un organismo vivo, es muy importante dar cabida a las mujeres embarazadas, a los recién nacidos y a los niños en el caso de la nutrición intrauterina. Según Vargas Cevallos (2019), una nutrición inadecuada conduce a la desnutrición fetal en fetos, niños y adultos. A través de esta ingesta, el organismo cubre sus necesidades para poder crecer con normalidad.

Factores socioeconómicos: Es uno de los factores más conocidos que afectan el desarrollo de un niño. Las madres con buenos recursos económicos consumirán mejores alimentos que las madres que no los tienen. Lo mismo ocurre con los niños, según Vargas Cevallos (2019), quienes reciben una mejor nutrición se desarrollan más favorablemente que aquellos que tienen menos acceso a los recursos.

Factores emocionales: Hay vida desde el momento en que se fecunda el óvulo, y cualquier cambio en el orden psicológico tendrá un impacto en el embrión, feto o niño una vez que nazca. Según Vargas Cevallos (2019), es obvio que las mujeres embarazadas que experimenten paz emocional durante su etapa de gestación lograrán que su hijo se desarrolle en mejores circunstancias. De igual forma, los niños que viven en ambientes emocionalmente tranquilos podrán desarrollarse acorde a su etapa.

En las siguientes líneas detallamos las dimensiones propuestas.

2.2.2.1. Control postural

A pesar de las diferencias individuales, el control postural suele adaptarse a los siguientes hitos del desarrollo. Primero, control de la cabeza: alrededor de los tres o cuatro meses, la cabeza comienza a sostenerse en línea de extensión con el tronco. El niño puede sentarse solo alrededor de los siete meses. En tercer lugar, la locomoción antes de caminar: los movimientos de gateo y desplazamientos se producen a lo largo de ocho meses. Cuarto, pararse y caminar: puede pararse sin ayuda cuando tiene 12 meses y comenzar a caminar de forma independiente entre los 12 y 14 meses.

El niño aprende a levantarse, caminar por sí solo, correr y saltar en los años que corresponden al primer ciclo de educación infantil.

En el segundo ciclo de educación infantil los movimientos de las piernas se vuelven más precisos y gráciles. Su hijo podrá correr mejor, de manera más consistente y uniforme que cuando tenía dos años, y mejorará. Primero aprenden comportamientos como subir escaleras con ayuda, luego gradualmente ganan control sobre comportamientos como reducir la velocidad o aumentar la velocidad de carrera sin ayuda. (Chiqui Altozano, 2019, p. 5)

Es importante recordar que las habilidades motoras no son logros discretos y no relacionados que se desarrollan según un cronograma establecido. Ahora entendemos que cada nueva habilidad motora es el resultado de un cambio y también una inversión para lograr el éxito en el futuro. El ritmo al que cada niño madura y se desarrolla es un factor en su desarrollo, pero la cantidad de estimulación que recibe también juega un papel importante. En cualquier caso, según Chiqui Altozano (2019), lo más importante no es la edad precisa en la que ocurre algo, sino que los niños y niñas sigan avanzando en el orden de habilidades y adquisiciones, cada uno a su propio ritmo.

El niño es cada vez más hábil en acciones como coger, llevarse objetos a la boca manteniendo un cierto equilibrio (comer), lanzar, golpear, etc. a medida que su motricidad en los brazos también sigue avanzando.

2.2.2.2. Motricidad fina

La motricidad fina, que se manifiesta en el hecho de que los niños van poco a poco accediendo a destrezas que permiten primero actividades como trazar líneas

verticales, pintar con los dedos y dibujar figuras circulares (en torno a los tres años), luego acciones como dibujar una persona (con resultado muy expresivos, aunque sin gran finura) y recortar con tijeras (3-4 años), más tarde empezar a trazar letras rudimentarias y a manejar con más soltura en sus dibujos las combinaciones de curvas y rectas (4-5- años) y luego ser capaces de realizar trazos ya más típicos de la escritura convencional, (5-6 años) (lo que no significa que el adiestramiento en la escritura no se pueda iniciar hasta esa edad ni que tenga que introducirse necesariamente a los 5-6 años. (Chiqui Altozano, 2019, p. 6)

En este sentido, es importante llamar la atención sobre la actual propensión a una defensa constructivista del aprendizaje temprano de la alfabetización. Mientras se cumplan una serie de condiciones, no hay beneficios psicológicos o de desarrollo por retrasar el aprendizaje de la lectura hasta los seis años. Estos requisitos previos incluyen un cierto nivel de dominio del lenguaje oral sin problemas ni retrasos importantes, la motivación o capacidad del estudiante para tener éxito y su comprensión de la naturaleza simbólica de la escritura.

2.2.2.3.Lateralidad

Podemos decir que nacemos con un cerebro que determina si somos diestros o zurdos porque nos hace así. Si el hemisferio izquierdo controla todos los movimientos del lado derecho del cuerpo (ojos, brazos y piernas), el niño es diestro; si el hemisferio derecho controla el hemisferio izquierdo, el niño es zurdo. Al alterar la preferencia lateral del niño, se cometen actos de violencia contra él que van más allá de la simple manía o los hábitos y, en cambio, desafían la estructura de su cerebro. A un niño que es claramente zurdo se le debe enseñar a usar su mano izquierda para las tareas cotidianas en lugar de obligarlo a usar su mano derecha. El término "zurdo descontento" se refiere a una persona que se ve obligada a escribir con una mano mientras usa la otra. Esto puede provocar una variedad de problemas, que incluyen dislexia, problemas de equilibrio, problemas de lectura, torpeza manual e inseguridad en los movimientos. Este hecho generalmente obliga a los niños a utilizar la mano derecha sólo para comer y escribir, y la mano, el pie y el ojo izquierdos para el resto de actividades. (Chiqui Altozano, 2019, p. 6)

Las preferencias laterales de algunos niños parecen distintas entre sí desde una edad temprana. Sin embargo, algunos niños continúan con cierto grado de indefinición. Entre los tres y los seis años de edad, suele producirse la lateralización. En términos de lateralidad, generalmente es mejor abstenerse de intervenir si el niño no presenta ningún problema. Según Chiqui Altozano (2019), cuando sea necesario, esta intervención debe ser compasiva, informada por el conocimiento de las características del niño y evitada en la medida de lo posible antes de que el niño cumpla cuatro años o después de que cumpla cinco años y medio.

Hasta ahora hemos priorizado la aplicación de las habilidades motoras. Si bien es conveniente que ahora nos centremos en los elementos más simbólicos, es importante darnos cuenta de que las actividades que se realizan con el cuerpo, así como el contexto espacial y temporal en el que tienen lugar estas actividades, son parte integral de cualquier discusión sobre cómo se presenta el cuerpo.

2.2.2.4. Esquema corporal

El esquema corporal es la representación mental de nuestros cuerpos que tenemos en circunstancias tanto estáticas como dinámicas. Esta representación nos permite realizar nuestras actividades diarias con el mínimo error.

Esta intrincada representación va tomando forma gradualmente como resultado de las experiencias que tenemos con y en nuestros cuerpos. Somos capaces de adaptar constantemente nuestra acción motora a nuestros objetivos porque somos conscientes de nuestro cuerpo gracias a esta representación. Tener una ilustración clara de nuestro cuerpo y sus interacciones con el medio ambiente es algo de lo que nos beneficiamos continuamente. Si no fuera así, realizar nuestra tarea sería continuamente difícil y estaríamos cometiendo constantemente dolorosos errores motores. (Chiqui Altozano, 2019, p. 7)

A través de prueba y error, un proceso de adaptación gradual de la actividad física a los estímulos ambientales y los objetivos de la actividad, se llega a la representación más fina y compleja de la estructura y el cuerpo del cuerpo. A través de procedimientos donde las imágenes corporales tempranas, embrionarias y borrosas se modifican y mejoran a través de la experiencia vivida. Esto significa que la planificación corporal no es una situación

de todo o nada, sino más bien una estructura progresiva a la que se añaden nuevos elementos como resultado de la maduración y el aprendizaje.

2.2.2.5. Estructura espacial y temporal

Comprender las coordenadas por las que se mueven nuestros cuerpos y dónde tienen lugar las acciones tiene que ver con la estructura del espacio. El niño debe ser capaz de visualizar su cuerpo en el contexto del entorno espacial en el que se desarrolla su vida y organizar sus actividades en función de parámetros como cerca, dentro-fuera, grande-pequeño, ancho-estrecho. Comenzando por los planos espaciales más básicos (arriba-abajo, adelante-atrás), el niño debe avanzar hasta los más complejos (derecha-izquierda).

Una vez que pueda utilizar estos conceptos en acción, podrá dominarlos como conceptos espaciales. Es decir, el espacio se controla al nivel de la acción, no al nivel de la expresión. Al igual que la psicomotricidad, todos estos conceptos se forman primero, se dominan en el comportamiento real y sólo más tarde se convierten en representaciones. Si no se ha hecho algo significativo antes (a menudo en diversos contextos y situaciones), no se expresará. (Chiqui Altozano, 2019, p. 8)

El tiempo tiene una estructura similar. Con el tiempo, tu hijo podrá organizar su comportamiento y hábitos según el ciclo sueño-vigilia, como mañana-tarde, mañana-tarde-noche, ayer-hoy-mañana, día laborable-fin de semana, etc. Es la acción que tiene lugar antes de que una idea sea expresada simbólicamente. Sin embargo, los conceptos temporales son mucho más difíciles de entender que los conceptos espaciales.

Debido al doble efecto de la maduración y el aprendizaje, estos dos elementos, estructuras espacio-temporales, son tónicos y diferenciados y simultáneamente se integran en el esquema corporal junto con otros elementos como el control de la respiración, el control postural y el equilibrio. Seguirá expandiéndose. Todo un complejo, integrado. Los niños de infantil y educación infantil tienen un camino a seguir que quizás no dure muchos años, pero durante este tiempo se sientan las bases y la educación ambiental puede jugar un papel importante. Este camino conduce desde el cuerpo como unidad que integra diversas actividades psicomotoras hasta el cuerpo como objeto de autoconciencia.

2.3. Marco Conceptual (de las variables y dimensiones)

Juegos tradicionales: “Los juegos tradicionales son actividades de entretenimiento infantil que se transmiten de generación en generación, se adaptan a los tiempos y se mantienen más o menos inalterados” (Gonzalo Arranz, 2019, p. 25).

El mundo: “Pone a prueba la precisión de tus saltos y la capacidad de equilibrarte” (Pereira Risaralda, 2019, p. 2).

Gallinita ciega: “Desarrolla las habilidades motrices que permite ejercitarte, concentrarte y ser ágil” (Pereira Risaralda, 2019, p. 3).

Los encantados: “Ayudan al niño a socializar y ganar confianza” (Miniland, 2020, p. 6).

Yas y pimpón: “El objetivo es que los niños aprovechen al máximo su visión y se aferren al resto” (Miniland, 2020, p. 8).

Canicas: “Permite desarrollar los movimientos corporales en los niños” (Miniland, 2020, p. 8).

Desarrollo psicomotor: “Es la adquisición de habilidades durante la etapa de la infancia” (Rios Rodriguez, 2021, p. 6).

Control postural: “El esquema corporal es el conocimiento y la conciencia que una persona tiene sobre sí misma. Porque somos cuerpos con límites espaciales. con habilidades motoras, comunicación y expresión” (Rios Rodriguez, 2021, p. 6).

Motricidad fina: “Implica la coordinación de pequeños movimientos de músculos en partes del cuerpo, como los dedos, y generalmente requiere coordinación ocular. El término destreza se utiliza a menudo para referirse a las habilidades motoras de las manos y los dedos” (Cabrera Valdés, 2019, p. 123)

Lateralidad: “Se trata de la tendencia a preferir una parte del cuerpo sobre otra, tanto a nivel de movimiento (piernas, manos) como a nivel de percepción (ojos, oídos).” (Rios Rodriguez, 2021, p. 7).

Esquema corporal: “Un plano imaginario que recorre nuestro cuerpo de arriba a abajo dividiéndolo en dos mitades iguales (derecha e izquierda) y representado por la línea media, que representa la columna” (Rios Rodriguez, 2021, p. 8).

Estructura espacial y temporal: “Implica el posicionamiento, organización y orientación del cuerpo en relación con el mundo exterior, es decir, con objetos y situaciones en el espacio y el tiempo” (Rios Rodriguez, 2021, p. 9).

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Existe correlación alta, directa y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

3.2. Hipótesis específicas

H_{e1}: Existe correlación alta, directa y significativa entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

H_{e2}: Existe correlación alta, directa y significativa entre el juego yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

H_{e3}: Existe correlación alta, directa y significativa entre el juego agua y cemento (encantados) y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

H_{e4}: Existe correlación alta, directa y significativa entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

H_{e5}: Existe correlación alta, directa y significativa entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

3.3. Variables definición conceptual y operativa

Tabla 12

Definición conceptual y operativa

Variables definición conceptual	Variables definición operativa
VX: Juegos tradicionales: “Los juegos tradicionales son aquellas actividades infantiles de tipo recreativo, que son transmitidas de generación en generación, adaptándose a las épocas y a la vez permaneciendo más o menos iguales” (Gonzalo Arranz, 2019, p. 25).	La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleo fue la lista de cotejo. La variable X fue medida a través de sus dimensiones: La canica, yas y pimpón, agua y cemento, gallinita ciega, el mundo.
VY: Desarrollo psicomotor: “Es la adquisición de habilidades durante la etapa de la infancia” (Rios Rodriguez, 2021, p. 6).	La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleo fue la lista de cotejo. La variable Y fue medida a través de sus dimensiones: Control postural, Motricidad fina, Lateralidad, Esquema corporal, Estructura espacial y temporal

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1. Método de investigación

Respecto al método que se empleó fue el descriptivo. Es aquel que se centra en el "qué" del tema en estudio en contraposición al "por qué". Como su nombre indica, pretende esbozar y dilucidar el tema que se investiga, más que ofrecer explicaciones de por qué ocurre (Loli Quincho, p. 25).

4.2. Tipo de investigación

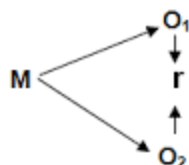
El tipo de investigación que se planteó fue básico. “Se clasifica como básica porque se basa principalmente en intereses, conduce al descubrimiento de nuevos conocimientos y proporciona una base para otros tipos de investigación, como la aplicada o la técnica” (Loli Quincho, p. 23).

4.3. Nivel de investigación

El nivel del estudio fue correlacional. Según Sánchez y Reyes (2016) intentamos vincular las variables utilizando un patrón predecible específico de la población o del grupo. Además, establece cómo varias ideas o rasgos están conectados entre sí o, alternativamente, si no están relacionados.

4.4. Diseño de investigación

Estos estudios se centraron en diseños transversales o correlacionales no experimentales. Según Hernández et al. (2014), “Establecen relaciones entre variables sin precisar sentido de causalidad o pretender analizar relaciones causales” (p. 155).



DONDE:

M: Muestra

Ox: Juegos tradicionales

Oy: Desarrollo psicomotor

r: Relación que existe entre ambas variables

4.5. Población y muestra

Tabla 13

Población y muestra

Población	Muestra
75 niños de cuatro años	50 niños de cuatro años
Total, de la muestra	50

Nota: fuente nómina de matrícula de la I.E

Por otro lado, referente a los criterios de inclusión: Se consideró a los niños de 4 años del II ciclo, que estuvieron matriculados en el año lectivo 2022.

Asimismo, referente a los criterios de exclusión se excluyeron a los niños de 3 y 5 años, por no ser asequibles.

Y, el muestreo fue no probabilístico, intencional.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 14
Técnica e instrumento

Técnica	Instrumento
Análisis de desempeño	Lista de cotejo

Por otro lado, la validación y confiabilidad del instrumento se encuentran anexados.

4.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Hernández et al. (2014) se utilizaron las siguientes técnicas: Estadística descriptiva: se realizó de acuerdo con los siguientes criterios estadísticos, los datos recolectados se presentan en Microsoft Excel y se aplica una tabla de distribución con un programa estadístico configurable (SPSS). De manera similar, se aplicó estadística inferencial para confirmar o refutar una hipótesis infiriendo la relación estudiada. Además, se utilizó Spearman, también conocido como rho de Spearman, con datos ordinales y distribución libre sobre variables cuantitativas. Los valores originales de cada variable han sido reemplazados por sus rangos para crear esta correlación.

Asimismo, los niveles de correlación fueron:

Resultados de correlación

ESCALA DE VALORES	
Valor de r	Interpretación
+0,91 a + 1,00	Correlación positiva perfecta
+0,76 a + 0,90	Correlación positiva muy fuerte
+0,51 a + 0,75	Correlación positiva considerable
+0,11 a + 0,50	Correlación positiva media
+0,01 a + 0,10	Correlación positiva débil

Fuente: Hernández, R., & Fernández, C. (1998).

4.6. Aspectos éticos de la investigación

Al realizar el estudio se tuvieron en cuenta los puntos del artículo 27 del reglamento general de investigación sobre consideraciones éticas. Los sujetos del estudio

prestaron su consentimiento expreso e informado. A todos los involucrados en la investigación se les garantizó su seguridad y honestidad. Evite hacer cosas que dañen el medio ambiente y la biodiversidad. Se cumplieron las responsabilidades a nivel personal, institucional y social, teniendo en cuenta en todo momento la integridad, en cuanto a la relevancia, alcance e impacto de la investigación.

De manera similar, fue apropiado examinar el artículo 28. Demuestra rigor científico para garantizar la exactitud, confiabilidad y confiabilidad de los procedimientos, fuentes y datos. Los participantes de la investigación tuvieron garantía de privacidad y anonimato. Las conclusiones de la investigación se divulgaron de forma rápida, completa y pública. No se encontró plagio. Y anunciando los resultados.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

5.1.1. Análisis de la variable X (Juegos tradicionales) y dimensiones; variable Y (Desarrollo psicomotor) y dimensiones.

5.1.1.1. Distribución de frecuencias Variables X (Juegos tradicionales) y dimensiones (La canica, yas y pimpón, agua y cemento, gallinita ciega, el mundo).

Tabla 15

Distribución de frecuencias de la variable X y dimensiones

Niveles	Juegos tradicionales		Canicas		Yas y pimpón		Agua y cemento				
	f	%	f	%	f	%	f	%			
Alto	48	96	Alto	48	96	Alto	48	96	Alto	48	96
Medio	2	4	Medio	2	4	Medio	1	2	Medio	2	4
Bajo	0	0	Bajo	0	0	Bajo	1	2	Bajo	0	0
Total	50	100	Total	50	100	Total	50	100	Total	50	100

Fuente: Sabana de resultados

Tabla 16
Distribución de frecuencias de las dimensiones X

Niveles	Gallinita ciega		Niveles	El mundo	
	f	%		f	%
Alto	48	96	Alto	48	96
Medio	1	2	Medio	0	0
Bajo	1	2	Bajo	2	4
Total	50	100	Total	50	100

Fuente: Sabana de resultados

Figura 1
Variable Juegos tradicionales

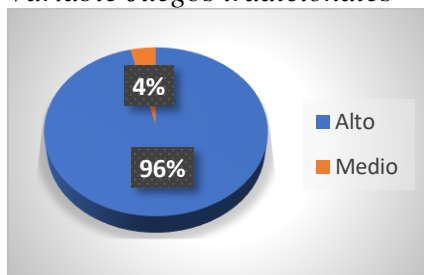


Figura 2
D1. Canicas

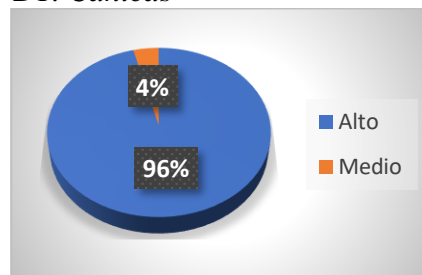


Figura 3
D2. Yas y pimón

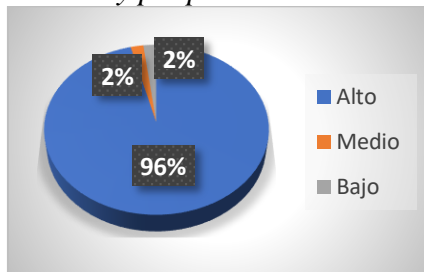


Figura 4
D3. Agua y cemento

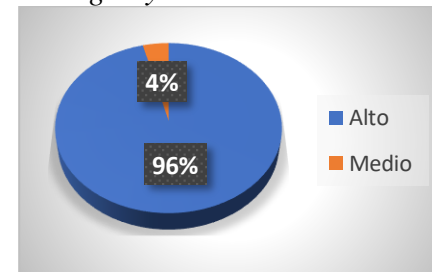


Figura 5
D4. Gallinita ciega

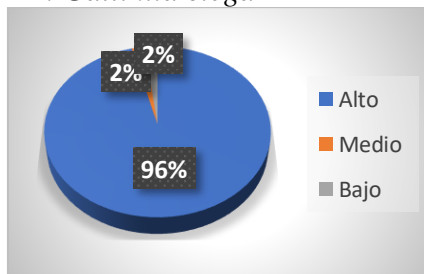
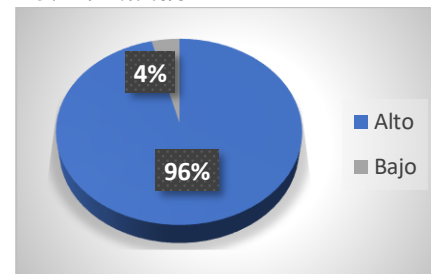


Figura 6
D5. El mundo



Interpretación

Según la tabla 15 y la figura 1, en la observación realizada de la variable X (Juegos tradicionales) se evidencio que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente los juegos tradicionales. Por otro lado, el 4% (2) niños se ubicaron en el nivel medio. Asimismo, según la tabla 15 y la figura 2, se evidencio que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños juegan correctamente el juego la canica. Y, el 4% (2) niños se ubicaron en el nivel medio. También, según la tabla 15 y la figura 3, se evidencio que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente al juego yas y pimpón. Por otro lado, 2% (1) niño se ubicó en el nivel medio. Asimismo, el 2% (1) niño se ubicó en el nivel bajo. Encima, según la tabla 15 y la figura 4, se evidencio que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente el juego agua y cemento. Asimismo, el 4% (2) niños se ubicaron en el nivel medio. De hecho, según la tabla 16 y la figura 5, se evidencio que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños juegan correctamente el juego la gallinita ciega. También, el 2% (1) niño se ubicó en el nivel medio. Y, el 2% (1) niño se ubicó en el nivel bajo. En suma, según la tabla 16 y la figura 6, se evidencio que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente el juego el mundo. Asimismo, el 4% (2) niños se ubicaron en el nivel bajo.

5.1.1.2. Distribución de frecuencias Variables Y (Desarrollo psicomotor) y dimensiones (Control postural, motricidad fina, lateralidad, esquema corporal, estructura espacial y temporal).

Tabla 17

Distribución de frecuencias de la variable Y e dimensiones

Niveles	Desarrollo psicomotor		Control postural		Motricidad fina		Lateralidad				
	f	%	f	%	f	%	f	%			
Alto	49	98	Alto	49	98	Alto	49	98	Alto	49	98
Medio	1	2	Medio	1	2	Medio	1	2	Medio	1	2
Bajo	0	0	Bajo	0	0	Bajo	0	0	Bajo	0	0
Total	50	100	Total	50	100	Total	50	100	Total	50	100

Fuente: sabana de resultados

Tabla 18
Distribución de frecuencias de las dimensiones Y

Niveles	Esquema corporal		Estructura espacial y temporal		
	f	%	f	%	
Alto	48	96	Alto	47	94
Medio	2	4	Medio	3	6
Bajo	0	0	Bajo	0	0
Total	50	100	Total	50	100

Fuente: sabana de resultados

Figura 7
Variable desarrollo psicomotor

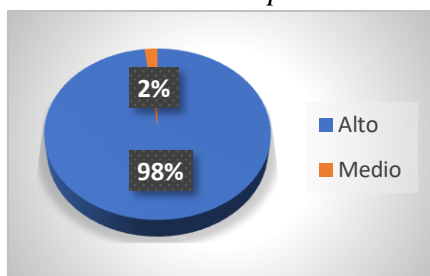


Figura 8
D1. Control postural

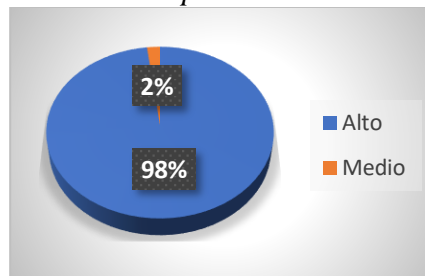


Figura 9
D2. motricidad fina

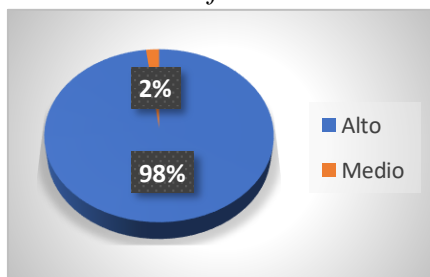


Figura 10
D3. lateralidad

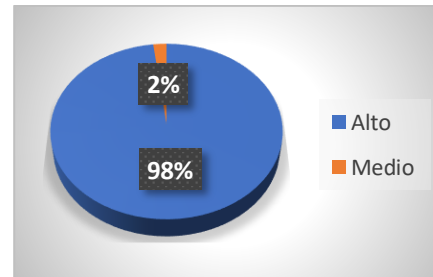


Figura 11
D4. Esquema corporal

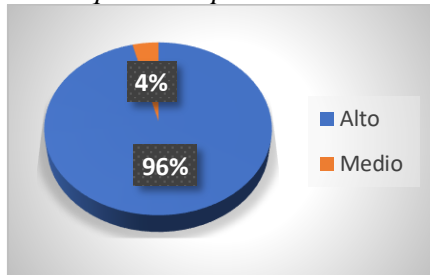
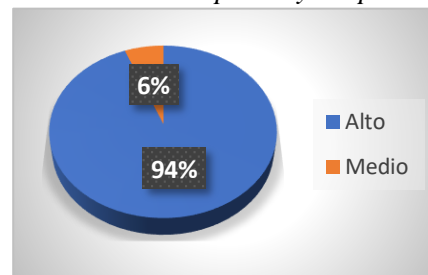


Figura 12
D5. Estructura espacial y temporal



Interpretación

Según la tabla 17 y la figura 7, se evidencio a través del instrumento aplicado a la variable Y (Desarrollo psicomotor). Que el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se evidencio un desarrollo psicomotor adecuado. Asimismo, el 2% (1) se ubicó en el nivel medio. Además, según la tabla 17 y la figura 8, el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se percibió en ellos un adecuado control postural. Y, el 2% (1) estudiante se ubicó en el nivel medio. Por otro lado, según la figura 17 y la figura 9, el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Desarrollaron adecuadamente la motricidad fina. Asimismo, el 2 % (1) niño se ubicó en el nivel medio. Por si fuera poco, según la tabla 17 y la figura 10, el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños desarrollaron adecuadamente su lateralidad. También, el 2% (1) niños se ubicó en el nivel medio. Es más, según la tabla 18 y la figura 11, el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños desarrollaron adecuadamente el esquema corporal. Asimismo, el 4% (2) niños se ubicaron en el nivel medio. Y, según la tabla 18 y la figura 12, el 94% (47) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños desarrollaron adecuadamente su estructura espacial y temporal. Por otro lado, el 6% (3) niños se ubicaron en el nivel medio.

5.2. Contrastación de hipótesis

5.2.1. Distribución normal de la observación X, Y

Tabla 19

Distribución normal de la prueba de entrada y salida

Variable	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
X	,201	50	,000
y	,218	50	,000

El resultado obtenido determinó que los resultados no presentan una distribución normal, por ello se determinó emplear una prueba no paramétrica.

5.2.2. Contrastación y validación de la hipótesis general

a) Formulación de la hipótesis

Ho: No existe correlación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

Ha: Existe correlación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

b) Estadígrafo de prueba

El estadígrafo de prueba más apropiado para el análisis es prueba estadística de SPERMAN.

c) Cálculo del estadígrafo

Tabla 20
Estadístico de correlación entre variables

Correlaciones				
			X	Y
Rho de Spearman	X	Coeficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Y	Coeficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Fuente: Sabana de resultados

d) Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- b) Conclusión estadística: El valor de correlación según tabla 20, nos indica correlación positiva muy fuerte, porque el resultado de correlación obtenido es 0,817.

5.2.3. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e1}

a) Formulación de la hipótesis

Ho: No existe correlación significativa entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

Ha: Existe correlación significativa entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 21

Estadístico de correlación entre la dimensión Juego de las canicas y la variable desarrollo psicomotor

Correlaciones				
			X	Y
Rho de Spearman	X	Coefficiente de correlación	1,000	,816**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Y	Coefficiente de correlación	,816**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Fuente: Sabana de resultados

c) Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- b) Conclusión estadística: El valor de correlación según tabla 21, nos indica correlación positiva muy fuerte, porque el resultado de correlación obtenido es 0,816.

5.2.4. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e2}

a) Formulación de la hipótesis

Ho: No existe correlación significativa entre el juego de yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

Ha: Existe correlación significativa entre el juego de yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 22

Estadístico de correlación entre la dimensión Juego de yas y pimpón y la variable desarrollo psicomotor

		Correlaciones		
			X	Y
Rho de Spearman	X	Coefficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Y	Coefficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Fuente: Sabana de resultados

c) Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- b) Conclusión estadística: El valor de correlación según tabla 22, nos indica correlación positiva muy fuerte, porque el resultado de correlación obtenido es 0,817.

5.2.5. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e3}

a) Formulación de la hipótesis

Ho: No existe correlación significativa entre el juego de agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

Ha: Existe correlación significativa entre el juego de agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 23

Estadístico de correlación entre la dimensión Juego de agua y cemento y la variable desarrollo psicomotor

		Correlaciones		
			X	Y
Rho de Spearman	X	Coefficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Y	Coefficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Fuente: Sabana de resultados

c) Decisión y conclusión estadística

- c) Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- d) Conclusión estadística: El valor de correlación según tabla 23, nos indica correlación positiva muy fuerte, porque el resultado de correlación obtenido es 0,817.

5.2.6. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e4}

a) Formulación de la hipótesis

Ho: No existe correlación significativa entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

Ha: Existe correlación significativa entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 24
Estadístico de correlación entre la dimensión Juego gallinita ciega y la variable desarrollo psicomotor

Correlaciones				
			X	Y
Rho de Spearman	X	Coeficiente de correlación	1,000	,817**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Y	Coeficiente de correlación	,817**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Fuente: Sabana de resultados

c) Decisión y conclusión estadística

- a) Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- b) Conclusión estadística: El valor de correlación según tabla 24, nos indica correlación positiva muy fuerte, porque el resultado de correlación obtenido es 0,817.

5.2.7. Contrastación y validación de la hipótesis específica H_{e5}

a) Formulación de la hipótesis

Ho: No existe correlación significativa entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022

Ha: Existe correlación significativa entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

b) Cálculo del estadígrafo

Tabla 25

Estadístico de correlación entre la dimensión Juego el mundo y la variable desarrollo psicomotor

		Correlaciones		
			X	Y
Rho de Spearman	X	Coefficiente de correlación	1,000	,816**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Y	Coefficiente de correlación	,816**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

Fuente: Sabana de resultados

c) Decisión y conclusión estadística

- c) Decisión estadística: Puesto que ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

- d) Conclusión estadística: El valor de correlación según tabla 25, nos indica correlación positiva muy fuerte, porque el resultado de correlación obtenido es 0,816.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A través de los resultados se determinó la correlación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Asimismo, los resultados demostraron que en la observación realizada de la variable X (Juegos tradicionales) que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente los juegos tradicionales. Por otro lado, se evidencio a través del instrumento aplicado a la variable Y (Desarrollo psicomotor). Asimismo, el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se evidencio un desarrollo psicomotor adecuado. También, se demostró a través de ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación Lozano Aguilar (2022) Juegos tradicionales para ayudar a los niños con su motricidad gruesa. Su objetivo fue sugerir estrategias de juego convencionales para ayudar a los niños con su motricidad gruesa, y su metodología incluyó una investigación cualitativa, fundamental y descriptiva con un diseño no experimental. Los datos recopilados se basan en la aplicación de la herramienta a una población de 42 estudiantes y se relacionan con indicadores de movimiento de un lugar a otro, habilidades, procesamiento y almacenamiento de información. Según los hallazgos pertinentes, la categoría intermedia tuvo los porcentajes intermedios (76,2%), seguida de la alta (14,3%) y la baja (9,5%). Como resultado, se puede decir que la mayoría de los estudiantes tienen habilidades motoras generales moderadas, y como en ese momento había poca información disponible sobre guías de juegos, también se puede decir que la mayoría de los estudiantes que participaron en la encuesta tenían una Cantidad moderada de experiencia con guías de juegos. videojuegos tradicionales. Su finalidad es fomentar la actividad motora gruesa. Por este motivo, se recomienda aplicar mecánicas de juego convencionales para mejorar las habilidades motoras gruesas de los niños.

Con la ayuda de los hallazgos se pudo establecer una relación entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor de niños de 4 años. Los hallazgos también revelaron que 48 de 96 niños estaban en el nivel alto. Los niños juegan correctamente la canica. El instrumento utilizado para medir la variable Y (Desarrollo psicomotor), en cambio, aportó

evidencia de ello. Se encontró que 49 niños, o el 98 por ciento, estaban en el nivel alto. Se evidenció un adecuado desarrollo psicomotor. Además, se demostró mediante ($p < 0.05$) que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. determinando que, en niños de 4 años, jugar con la canica tiene un impacto significativo en su desarrollo psicomotor.

Por otro lado, los resultados guardan relación con la investigación Llerena Zapana (2022) Jugar juegos clásicos puede ayudar a los niños de 5 años a desarrollar sus habilidades psicomotoras. El objetivo principal fue conocer cómo los juegos tradicionales afectan el crecimiento psicomotor de niños de 5 años. 43 estudiantes componían la población; Para la muestra se seleccionaron 16 niños de 5 años mediante un método intencionadamente no probabilístico, según metodología cuantitativa, nivel de explicación y diseño preexperimental. edad. El instrumento de prueba fue el Inventario de Desarrollo Psicomotriz (TEPSI) para niños de 5 años. Los resultados del post-test mostraron una mejora paulatina en la actividad psicomotriz con un resultado post-test alcanzado por el 94 por ciento de los estudiantes, lo cual estuvo en línea con el nivel de retraso señalado por la mayoría de los niños con un 56 por ciento en el pre-test. tasas normales de desarrollo psicomotor. Como resultado, se puede decir que el juego tradicional tiene un gran impacto en el desarrollo psicomotor de los niños de 5 años.

A través de los resultados se determinó la correlación que existe entre el juego de yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Asimismo, los resultados demostraron que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente al juego de yas y pimpón. Por otro lado, se evidenció a través del instrumento aplicado a la variable Y (Desarrollo psicomotor). Que el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se evidenció un desarrollo psicomotor adecuado. También, se demostró a través de ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que existe relación significativa entre el juego de yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

El resultado obtenido guarda relación con la investigación de Amador Donato (2021) el papel que juegan los juegos tradicionales en el desarrollo creativo de los niños. Su objetivo es determinar cómo se relacionan los juegos tradicionales con el desarrollo creativo de los niños. El objetivo era experimentar con las dimensiones del juego, tanto con cómo sin objetos, para ver cómo se relacionan con la fluidez, la flexibilidad, la

originalidad y la sofisticación. Este estudio utilizó un muestreo no probabilístico para elegir un grupo de 22 estudiantes que coincidieran con el nivel de capacidad de correlación y el tipo de capacidad de investigación básica. Al concluir este proyecto de investigación se pudo ver que los juegos tradicionales tienen una relación directa con la creatividad. Esto significa que la creatividad será mayor en los niveles más altos de los juegos tradicionales, lo que también sugiere la correlación positiva significativa según la correlación de Spearman de 0,857; asimismo, elevando una varianza del divisor común $r^2 = 0,83$. 9, por lo que la covarianza es del 83,9% (Hernández, Fernández y Baptista). 2010, pág. 313). Los hallazgos muestran una conexión significativa entre los juegos tradicionales con y sin objetos y el crecimiento de la creatividad de los niños en las áreas de fluidez, flexibilidad, originalidad y sofisticación.

A través de los resultados se determinó la correlación que existe entre el juego de agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Asimismo, los resultados demostraron que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente el juego de agua y cemento y. Por otro lado, se evidencio a través del instrumento aplicado a la variable Y (Desarrollo psicomotor). Que el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se evidencio un desarrollo psicomotor adecuado. También, se demostró a través de ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que existe relación significativa entre el juego de agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

El resultado guarda cierta relación con la investigación de Abarca Manco (2021) desarrollo psicomotriz de niños de 4 años de primer nivel y su relación con los juegos tradicionales. El objetivo principal fue establecer la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años. Este tipo es estándar y no experimental. Está mapeado. La metodología cuantitativa de este estudio utilizó una prueba de desarrollo psicomotor con escala polinómica y 95% de confiabilidad ($r = 0,95$) en 42 niños de 4 años. Para la segunda variable se obtuvo una confiabilidad del 95% ($r=0,95$) utilizando el conjunto de pruebas estándar de Haeuster y Marchant, y se utilizó la prueba del coeficiente de confiabilidad alfa de Konbrach para demostrar la alta confiabilidad de las segundas variables indicadas. Se utilizó la prueba del coeficiente de confiabilidad Alfa de Conbrach, que mostró confiabilidad significativa, y la validez del instrumento fue asegurada por dos sujetos y un metodólogo que fueron consistentes en demostrar la

relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años. Para el procesamiento de los datos se utilizó el estadístico chi-cuadrado de Pearson. A continuación, se muestran las conclusiones extraídas de los datos después del procesamiento y análisis. Los juegos tradicionales desde edades tempranas tienen un impacto significativo en el desarrollo psicomotriz de los niños a partir de los 4 años. Un ejemplo de esto es la prueba de chi-cuadrado de Pearson. (0 puntos 00; valor $p = 0$ puntos 000 – 0 puntos 05).

A través de los resultados se determinó la correlación que existe entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Asimismo, los resultados demostraron que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños juegan correctamente el juego la gallinita ciega. Por otro lado, se evidencio a través del instrumento aplicado a la variable Y (Desarrollo psicomotor). Que el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se evidencio un desarrollo psicomotor adecuado. También, se demostró a través de ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que existe relación significativa entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

El resultado guarda relación con la investigación de Matos Camac (2021) los niños de 4 a 7 años se desarrollan las habilidades motoras. El objetivo era describir cómo los niños de entre 4 y 7 años desarrollan sus habilidades motoras. Metodología: La muestra del estudio estuvo compuesta por 36 estudiantes de un colegio, y fue descriptivo, no experimental, transversal, prospectivo y observacional. El Test, un conjunto de cinco pruebas, fue el método utilizado para la recolección de datos. Debido a la situación en la que nos encontramos, la recogida de datos es puramente especulativa, y así se crea el consentimiento informado y las pruebas. Con mis padres tuve mi primera conversación. Si tiene alguna pregunta sobre cómo realizar exámenes utilizando la plataforma Zoom, tenemos los recursos para abordarla de inmediato. Los resultados se recopilieron, se promediaron y luego se ingresaron en Word. Para la obtención de los resultados se utilizó el programa SPSS Statistics 23. Los resultados se obtuvieron administrando la prueba a 36 niños escolares de entre 4 y 7 años. Las niñas obtuvieron mejores resultados en la prueba. Por lo tanto, se evidencia que los resultados son normales altos para el 90% de los niños y normales bajos para el 10% de los niños en cada prueba con niños en

instituciones educativas. Se encontró que el desarrollo motor de los niños de instituciones educativas se encuentra en un nivel normal.

A través de los resultados se determinó la correlación que existe entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Asimismo, los resultados demostraron que el 96% (48) niños se ubicaron en el nivel alto. Los niños jugaron correctamente el juego el mundo. Por otro lado, se evidenció a través del instrumento aplicado a la variable Y (Desarrollo psicomotor). Que el 98% (49) niños se ubicaron en el nivel alto. Se evidenció un desarrollo psicomotor adecuado. También, se demostró a través de ($p < 0.05$) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Concluyendo que existe relación significativa entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.

Los resultados guardan cierta relación con la investigación de Martínez Uribe (2023) la expresión corporal infantil en relación con los juegos tradicionales. Nos concentramos en examinar las ventajas potenciales del uso de juegos tradicionales a la luz del problema específico del subdesarrollo de la expresión física en niños de los niveles inferiores de educación primaria. El objetivo del estudio fue promover el uso de juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión física de los niños pequeños. A través de entrevistas a educadores y padres y observación de niños del proyecto SAFPI, la metodología aplicada avanzó al nivel de investigación descriptiva utilizando un método inductivo y un enfoque cualitativo. Como resultado, pudimos ilustrar las limitaciones en el desarrollo de la expresión física de los niños pequeños, así como la ausencia de juegos tradicionales en el hogar y el aula. Con el fin de mejorar el nivel de desarrollo de la expresión corporal, se creó y puso en práctica una propuesta basada en un juego tradicional. Como resultado, se obtuvieron resultados positivos de su uso y se demostró la mejora en el desarrollo de la expresión. el cuerpo de un niño.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que existe correlación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Sustentado en la decisión estadística, puesto que ($p < 0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna y se llegó a la conclusión estadística que existe correlación positiva muy fuerte, ya que el valor obtenido del coeficiente de Rho Spearman fue 0,817.
2. Se determinó que existe correlación significativa entre el juego la canica y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Sustentado en la decisión estadística, puesto que ($p < 0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna y se llegó a la conclusión estadística que existe correlación positiva muy fuerte, ya que el valor obtenido del coeficiente de Rho Spearman fue 0,816.
3. Se determinó que existe correlación significativa entre el juego yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Sustentado en la decisión estadística, puesto que ($p < 0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna y se llegó a la conclusión estadística que existe correlación positiva muy fuerte, ya que el valor obtenido del coeficiente de Rho Spearman fue 0,817.
4. Se determinó que existe correlación significativa entre el juego agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Sustentado en la decisión estadística, puesto que ($p < 0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna y se llegó a la conclusión estadística que existe una asociación fuerte, ya que el resultado de la correlación se encuentra entre en el 1 A 0. 50. El valor obtenido del coeficiente de Rho Spearman 0,817**.
5. Se determinó que existe correlación significativa entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Sustentado en la decisión estadística, puesto que ($p < 0.05$) se rechazó la

hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna y se llegó a la conclusión estadística que existe correlación positiva muy fuerte, ya que el valor obtenido del coeficiente de Rho Spearman fue 0,817.

6. Se determinó que existe correlación significativa entre el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022. Sustentado en la decisión estadística, puesto que ($p < 0.05$) se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna y se llegó a la conclusión estadística que existe correlación positiva muy fuerte, ya que el valor obtenido del coeficiente de Rho Spearman fue 0,816.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que la institución educativa capacite a sus docentes en el uso de los juegos tradicionales ya que es un recurso con gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo físico, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, más dinámicamente, a su entorno local.
2. Asimismo, se recomienda realizar talleres de desarrollo psicomotriz para niños ya que es un eje crucial en su aprendizaje durante la etapa preescolar y la mayoría utiliza sus movimientos para planificar, organizar y experimentar el mundo a su manera.
3. Por otro lado, para ayudar a los niños a dominar sus movimientos se deben realizar talleres de psicomotricidad a nivel motor. Para mejorar la memoria, el enfoque y la concentración a nivel cognitivo. Por último, a nivel social y afectivo, ayudar a los niños a comunicar sus sentimientos, afrontar sus miedos y construir relaciones más sólidas.
4. Promover el uso de juegos tradicionales como parte de las actividades de desarrollo psicomotor para niños. Dado que se ha encontrado una correlación significativa y muy fuerte entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor, sería beneficioso incluir este tipo de juegos en el entorno educativo y recreativo de los niños, ya que parece tener un impacto positivo en su desarrollo psicomotor.
5. Fomentar la participación en juegos como "el mundo" puede ser una estrategia efectiva para promover el desarrollo psicomotor en los niños. Los maestros pueden recibir formación sobre cómo integrar estos juegos en sus actividades de aula de manera que no solo sean divertidos, sino también beneficiosos para el desarrollo de habilidades motoras.
6. Además, educar a los padres sobre los beneficios de estos juegos puede hacer que estén más dispuestos a incorporarlos en las actividades de juego en casa. Esto podría incluir proporcionar a los padres recursos o guías sobre cómo jugar estos juegos con sus hijos, o incluso organizar talleres o eventos familiares donde los padres puedan aprender y jugar estos juegos con sus hijos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca, D. (2021). *El desarrollo psicomotriz y su relación con los juegos tradicionales en niños de 4 años del nivel Inicial De La Institución Educativa Coronel Francisco Bolognesi de Lurín, 2019*. UAP.
- Agredo, J., & Burbano, T. (2019). *El pensamiento crítico, un compromiso con la educación*. Paidós .
- Aguilar, K. (2019). *La lectura pictográfica en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 4 años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. Universidad Nacional de Loja.
- Amador, P. (2021). *Los juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa N° 32391 El Porvenir – Llata*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Angeles, R. (2020). *Los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes.
- Araujo, C. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen Maria - Huacho*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Ardila, J. (2020). *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*.
<https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269#:~:text=El%20juego%20>.
- Betancourth, S., Martínez, V., & Tabares, Y. (2020). *Evaluación de Pensamiento Crítico en estudiantes de Trabajo Social de la región de Atacama-Chile*. Entramado vol.16, No. 1 Enero - Junio de 2020, p. 152-164 (ISSN 1900-3803 / e-ISSN 2539-0279).
- Blanca, A., Soler, A., & Zabala, H. (2020). *Estrategias Didácticas para Potenciar el Pensamiento Crítico desde la Comprensión Lectora*. Universidad Santo Tomás Tunja.
- Boté, B. (2019). *Juegos infantiles tradicionales*. Paidós .

- Boté, B. (2019). *Juegos infantiles tradicionales*. Paidós .
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2019). *El desarrollo psicomotor*. Narcea, S. A. .
- Cabrera, V. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. Mendive Vol. 17 No. 2 .
- Caicedo, E. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo psicomotriz en niños*. Universidad Técnica Del Norte.
- Carcamo, C. (2018). *Importancia del desarrollo psicomotor para mejorar el aprendizaje en los niños*. UNS.
- Chiqui, A. (2019). *Psicología del desarrollo*. Paidós .
- Clemens, A. (2019). *Desarrollo del pensamiento crítico mediante el aprendizaje colaborativo en alumnos de primaria*. EGE.
- De la Torre, C. (2019). *Lectura pictográfica y el desarrollo del lenguaje oral en los niños de inicial 2 paralelo "A" de la Escuela Particular "Nuestro Mundo Eco-Rio" De La Parroquia Maldonado Canton Riobamba Provincia de Chimborazo. Año 2013-2014*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Díaz, M. (2022). *La lectura pictográfica y desarrollo de la expresión oral en niños de la Institución Educativa Inicial Pública, Amazonas*. Universidad Cesar Vallejo .
- García, E. (2019). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial*. Universidad San Pedro.
- García, V. (2022). *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 A 5 AÑOS*. <https://orcid.org/0000-0001-5015-1147>.
- Gardenia, A., Olivo, J., & Cetre, R. (2021). *Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física*. Pol. Con. (Edición núm. 58) Vol. 6, No 08.
- Gildemeister, M. (2020). *Formación del pensamiento crítico desde primaria (ciclo IV)*. Universidad de Piura .
- Gonzalo, A. (2019). *Los juegos tradicionales y populares: programa de intervención en primaria*. UVA.

- Gordón, G. (2019). *La lectura pictográfica y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia lingüística*. Paidós .
- Guevara, L. (2019). *Programa de juegos tradicionales para fortalecer la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de una Institución Educativa*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Hernández, D. (2019). *Aplicar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento psicomotriz en la Escuela Normal Superior Sede Cariongo*. Universidad De Pamplona.
- Llerena, Y. (2022). *Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor en niños de 5 años*. ULADECH.
- López, E. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Universidad Técnica De Ambato.
- López, G. (2019). *Pensamiento crítico en el aula*. UAEM.
- Lozano, D. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén*. UCV.
- Macri, M., Bullrich, E., & Mercedes, M. (2019). *Los juegos tradicionales*. INFOD.
- Martínez, B. (2023). *Los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del subnivel Inicial del proyecto SAFPI de la Parroquia Poaló, en el año lectivo 2022-2023*. Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Martinez, R. (2022). *La relación de cuentos pictográficos y la comprensión lectora en niños de la I.E.N° 36004 - Distrito de Ascensión - Huancavelica*. UNH.
- Matos, R. (2021). *Desarrollo motor en niños de 4 a 7 años de la Institución Educativa Sonrisas y Colores en clases virtuales*. Universidad Continental .
- Mauri, J. (2019). *La labor del profesor de Historia en el desarrollo del pensamiento crítico*. Mendive.
- Mejía, M., & Salvador, L. (2021). *Aplicación de técnicas argumentativas para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes del quinto grado de educación Primaria de la Institución Educativa N° 32002 Virgen del Carmen*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

- Milla, M. (2019). *Pensamiento crítico en estudiantes de quinto de secundaria de los colegios de Carmen de la Legua Callao*. USIL.
- Miniland. (2020). *Juegos Tradicionales*. MCWaclren .
- Motoche, A. (2019). *Lectura pictográfica en niños y niñas de educación inicial y su influencia en el desarrollo del lenguaje*. Universidad de Cuenca.
- Pereira, R. (2019). *Juegos tradicionales*. Paidós .
- Peréz, B. (2019). *El juego tradicional*. Paidós .
- Pol, Y., Durruthy, R., & Robert, D. (2021). *Juegos motrices y habilidades motrices básicas*.
<https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787/2356>.
- Quiñonez, B., & Salas, M. (2019). *Pensamiento crítico como estrategia para mejorar el desempeño académico desde el área de ciencias sociales*. Universidad de la Costa CUC.
- Rezabala, M. (2019). *La utilización de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños y niñas de inicial 1 del centro de educación inicial “unión y progreso”, del cantón putumayo, provincia de sucumbíos, periodo lectivo 2014-2015.” lineamientos* . Universidad Nacional De Loja.
- Salazar, R. (2020). *Pensamiento crítico y rendimiento académico en estudiantes del curso de realidad nacional e internacional de la facultad de ciencias sociales de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión-2018*. UPCH.
- Vargas, T. (2019). *Psicomotricidad Infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Anexo 3: Matriz de operacionalización del instrumento

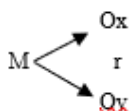
Anexo 4: Instrumento(s) de recolección de datos

Anexo 5: Declaración de autoría

Anexo 6: Panel fotográfico

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGIA

TITULO: JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA BÁRBARA, 2022

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>General:</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?</p> <p>Específicos:</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego del yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>Específicos:</p> <p>OE1: Determinar la relación que existe entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>OE2: Determinar la relación que existe entre el juego del yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>OE3: Determinar la relación que existe entre el juego agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>OE4: Determinar la relación que existe entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>OE5: Determinar la relación que existe entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p>	<p>General:</p> <p>Existe relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>Específicas:</p> <p>He₁: Existe relación significativa entre el juego de las canicas y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>He₂: Existe relación significativa entre el juego del yas y pimpón y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>He₃: Existe relación significativa entre el juego agua y cemento y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>He₄: Existe relación significativa entre el juego gallinita ciega y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p> <p>He₅: Existe relación significativa entre el juego el mundo y el desarrollo psicomotor en niños de 4 años, Institución Educativa Santa Bárbara, 2022.</p>	<p>Variable X</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las canicas • Yas y pimpón • Agua y cemento • Gallinita ciega • El mundo <p>Variable Y</p> <p>Desarrollo psicomotor</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control postural • Motricidad fina • Lateralidad • Esquema corporal • Estructura espacial temporal 	<p>Tipo investigación</p> <p>Básica</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Relacional</p> <p>Diseño</p> <p>No Experimental – correlacional – de corte transversal</p>  <p>Población</p> <p>75 niños de cuatro años</p> <p>Muestra</p> <p>50 niños de cuatro años</p> <p>Técnicas estadísticas de análisis y procesamiento de datos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estadística descriptiva • Estadística inferencia

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Variable X Juegos tradicionales	"Los juegos tradicionales son aquellas actividades infantiles de tipo recreativo, que son transmitidas de generación en generación, adaptándose a las épocas y a la vez permaneciendo más o menos iguales" (Gonzalo Arranz, 2019, p. 25).	La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleo fue la lista de cotejo. La variable X fue medida a través de sus dimensiones: El avión, Alto o stop, Los encantados, Gallinita ciega, Gallo, gallina, pollito	La canica	1,2,3,4	Ordinal
			Yas y pimpón	5,6,7,8	
			Agua y cemento	9,10,11,12	
			Gallinita ciega	13,14,15,16	
			El mundo	17,18,19,20	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Escala de medición
Variable Y Desarrollo psicomotor	"Es la adquisición de habilidades durante la etapa de la infancia" (Rios Rodriguez, 2021, p. 6).	La variable fue medida a través de la técnica análisis de desempeño y el instrumento que se empleo fue la lista de cotejo. La variable Y fue medida a través de sus dimensiones: Control postural, Motricidad fina, Lateralidad, Esquema corporal, Estructura espacial y temporal	Control postural	1,2,3,4	Ordinal
			Motricidad fina	5,6,7,8	
			Lateralidad	9,10,11,12	
			Esquema corporal	13,14,15,16	
			Estructura espacial y temporal	17,18,19,20	

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL INSTRUMENTO

Variable	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Variable X Juegos tradicionales	LA canica	<ul style="list-style-type: none"> • El patrón locomotor es adecuado • El salto es preciso del cuadrante A al cuadrante B • La flexión de las piernas es adecuada • Se percibe un equilibrio adecuado en el salto 	Ordinal
	Yas y pimpón	<ul style="list-style-type: none"> • Camina correctamente • Corre de forma adecuada • Salta con precisión • Lanza objetos con presión 	
	Agua y cemento	<ul style="list-style-type: none"> • Corre sin caerse detrás del su compañero • Trota con ritmo sin agotarse • Realiza giros al correr son perder el equilibrio • Esquiva a su compañero con facilidad 	
	Gallinita ciega	<ul style="list-style-type: none"> • Gira sobre sí mismo sin perder el equilibrio • Con los ojos vendados y el sentido de la audición se transporta de un punto A aun punto B, con rapidez y presión. • Con los ojos vendados y con el sentido del tacto explora el rostro del su compañero con el objetito de reconocerlo. • Corre sin caerse con los ojos vendados 	
	EL mundo	<ul style="list-style-type: none"> • Rota sobre sí mismo • Se estira sin lastimarse • Salta con presión • Gira sin caerse 	

Variable	Dimensiones	Ítems	Escala de medición
Variable Y Desarrollo psicomotor	Control postural	<ul style="list-style-type: none"> • Se levanta del piso con las rodillas • Se levanta del piso con las manos • Se levanta del piso con rodillas y manos • Se levanta del piso sin levantar las manos 	Ordinal
	Motricidad fina	<ul style="list-style-type: none"> • Aprieta, estira adecuadamente la plastilina • Pellizca y forme "serpientes" con la plastilina • Agarra con precisión los lápices • Mueve objetos con la punta de sus dedos 	
	Lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> • Rodea con circulo en la hoja de trabajo los coches que miran a la izquierda • Rodea con circulo en la hoja de trabajo los coches que miran a la derecha • Colorea en su hoja de trabajo a las tortugas que miran a la derecha • Colorea a en su hoja de trabajo a las focas que miran a la izquierda 	
	Esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Golpea un balón con diferentes partes del cuerpo • Juego del espejo: copiar exactamente lo que hace el compañero de enfrente • Lanza de frente el balón • Lanza de perfil el balón 	
	Estructura espacial y temporal	<ul style="list-style-type: none"> • Pasa la pelota sin dificultad a su compañero • Describe el recorrido que realiza en casa con precisión • Representa gráficamente las distintas estancias de su casa • Realiza la apreciación de distancias de los objetos 	

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
LISTA DE COTEJO
JUEGOS TRADICIONALES**

Código del estudiante:

Nº	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PUNTOS	OBs.
		Cumple	No Cumple		
El avión					
1	El patrón locomotor es adecuado				
2	El salto es preciso del cuadrante A al cuadrante B				
3	La flexión de las piernas es adecuada				
4	Se percibe un equilibrio adecuado en el salto				
Alto o stop					
5	Camina correctamente				
6	Corre de forma adecuada				
7	Salta con precisión				
8	Lanza objetos con presión				
Los encantados					
9	Corre sin caerse detrás del su compañero				
10	Trota con ritmo sin agotarse				
11	Realiza giros al correr son perder el equilibrio				
12	Esquiva a su compañero con facilidad				
Gallinita ciega					
13	Gira sobre sí mismo sin perder el equilibrio				
14	Con los ojos vendados y el sentido de la audición se transporta de un punto A aun punto B, con rapidez y presión.				
15	Con los ojos vendados y con el sentido del tacto explora el rostro del su compañero con el objetito de reconocerlo.				
16	Corre sin caerse con los ojos vendados				
Gallo, gallina, pollito					
17	Rota sobre sí mismo				
18	Se estira sin lastimarse				
19	Salta con presión				
20	Gira sin caerse				

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
LISTA DE COTEJO
DESARROLLO PSICOMOTOR**

Código del estudiante:

N°	INDICADORES A EVALUAR	CUMPLIMIENTO		PUNTOS	OBs.
		Cumple	No Cumple		
Control postural					
1	Se levanta del piso con las rodillas				
2	Se levanta del piso con las manos				
3	Se levanta del piso con rodillas y manos				
4	Se levanta del piso sin levantar las manos				
Motricidad fina					
5	Aprieta, estira adecuadamente la plastilina				
6	Pelizca y forme "serpientes" con la plastilina				
7	Agarra con precisión los lápices				
8	Mueve objetos con la punta de sus dedos				
Lateralidad					
9	Rodea con circulo en la hoja de trabajo los coches que miran a la izquierda				
10	Rodea con circulo en la hoja de trabajo los coches que miran a la derecha				
11	Colorea en su hoja de trabajo a las tortugas que miran a la derecha				
12	Colorea a en su hoja de trabajo a las focas que miran a la izquierda				
Esquema corporal					
13	Golpea un balón con diferentes partes del cuerpo				
14	Juego del espejo: copiar exactamente lo que hace el compañero de enfrente				
15	Lanza de frente el balón				
16	Lanza de perfil el balón				
Estructura espacial y temporal					
17	Pasa la pelota sin dificultad a su compañero				
18	Describe el recorrido que realiza en casa con precisión				
19	Representa gráficamente las distintas estancias de su casa				
20	Realiza la apreciación de distancias de los objetos				

7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y guardan relación con el problema.																					X
8.COHERENCIA	Las preguntas del instrumento responden a los indicadores.																					X
9. METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito de la investigación.																					X
10. EFICACIA	Las preguntas son pertinentes y adecuadas para el propósito de la investigación.																					X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena **e) Muy buena**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



Firma del Experto Informante.

Huancayo, 18 de abril de 2023.

7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y guardan relación con el problema.																						X
8. COHERENCIA	Las preguntas del instrumento responden a los indicadores.																						X
9. METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito de la investigación.																						X
10. EFICACIA	Las preguntas son pertinentes y adecuadas para el propósito de la investigación.																						X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena **e) Muy buena**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



Firma del Experto Informante.

Huancayo, 20 de abril de 2023.

7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos, científicos y guardan relación con el problema.																								X
8.COHERENCIA	Las preguntas del instrumento responden a los indicadores.																								X
9. METODOLOGIA	Las estrategias responden al propósito de la investigación.																								X
10. EFICACIA	Las preguntas son pertinentes y adecuadas para el propósito de la investigación.																								X

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena **e) Muy buena**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



 Firma del Experto Informante.

 MG. VICTORIA M. RISOUEL DE PRIEGO C.

 ASESOR - TESIS

Huancayo, 20 de abril de 2023.

IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Vista de datos

	X	Y																		
1	20	20																		
2	20	20																		
3	20	20																		
4	20	20																		
5	20	20																		
6	7	13																		
7	20	20																		
8	20	20																		
9	20	20																		
10	20	20																		
11	20	20																		
12	11	18																		
13	20	20																		
14	20	20																		
15	20	20																		
16	20	20																		
17	20	18																		
18	20	20																		
19	20	20																		
20	20	20																		
21	20	20																		
22	20	20																		
23	20	20																		
24	20	20																		
25	20	20																		
26	20	20																		
27	20	20																		

IBM SPSS Statistics Processor está listo. Unicode ACTIVADO

IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Vista de variables

Número	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	X	Numérica	8	0		{1, 14 a 20}	Ninguno	8	Dercha	Ordinal	Encuesta
2	Y	Numérica	8	0		{1, 14 a 20}	Ninguno	8	Dercha	Ordinal	Encuesta
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											

IBM SPSS Statistics Processor está listo. Unicode ACTIVADO

COMPROMISO DE AUTORÍA

En la fecha, Yo, **Mariela Flores Ospina**, identificada con DNI N° **72282535**, domiciliado en **Jr. Huancayo 00 BLOCK 0 DPTO. 0 C. Poblado Acobambilla Etapa 0 Mz 0 Lt. 0**, distrito de **Acobambilla**, provincia de **Huancavelica**, departamento de **Huancavelica**, estudiante Egresada de la **Facultad de Derecho y Ciencias Políticas**, Carrera de **Educación Inicial** me **COMPROMETO** a asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si en la elaboración de mi investigación titulada: **JUEGOS TRADICIONALES Y DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA BÁRBARA, 2022**, se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio, etc. y declaro bajo juramento que mi trabajo de investigación es de mi autoría y los datos presentados son reales y he respetado las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.

Huancayo, 14 de abril del 2023.



MARIELA FLORES OSPINA

DNI N° **72282535**

ANEXO 6
PANEL FOTOGRÁFICO

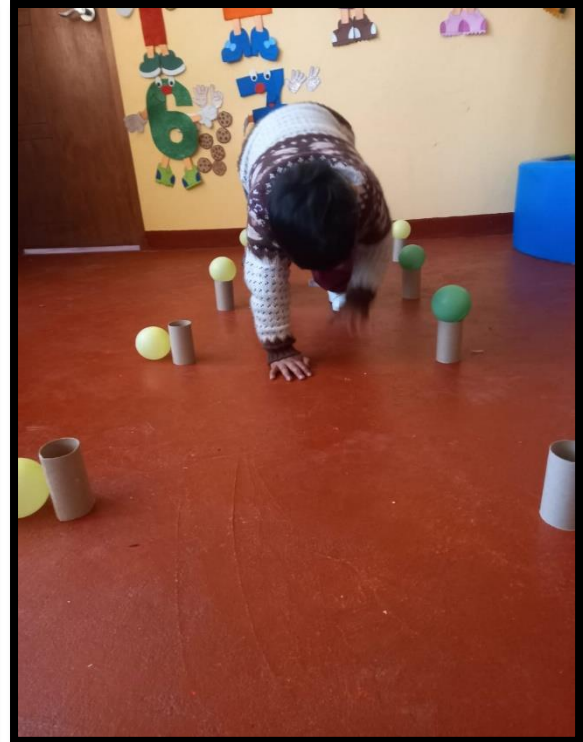


Imagen 1 y 2: Actividad para el desarrollo de la motricidad



Imagen 3,4 y 5: Actividad para el desarrollo de las habilidades cognitivas.



Imagen 6,7 y 8: Actividad para el desarrollo de la motricidad fina, y óculo manual.



Imagen 9,10 y 11: Actividad para desarrollar habilidades sociales.



Culminamos con un lindo compartir con los niños y niñas por la participación, y el agradecimiento a la I.E.P Santa Barbara - Chilca