



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los  
estudiantes de primer grado de una institución educativa de  
San Miguel, Lima, 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestro en Educación**

**AUTOR:**

**Br. Ricardo Córdova Hernández**

**ASESOR:**

**Dr. Héctor Raúl, Santa María Relaiza**

**SECCIÓN:**

**Educación e Idiomas**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Evaluación y Aprendizaje**

**Lima - Perú**

**2018**

## DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): CÓRDOVA HERNÁNDEZ, RICARDO ELÍAS

Para obtener el Grado Académico de *Maestro en Educación*, ha sustentado la tesis titulada:

**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MIGUEL, LIMA, 2018**

Fecha: 25 de enero de 2019

Hora: 2:00 p.m

### JURADOS:

**PRESIDENTE:** Dr. José Antonio Galindo Heredia

Firma: 

**SECRETARIO:** Dr. Segundo Pérez Saavedra

Firma: 

**VOCAL:** Dr Héctor Raúl Santa María Relaiza

Firma: 

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

..... *Aprobado por mayoría* .....

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....  
.....  
.....  
.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

.....  
.....  
.....  
.....

**Nota:** El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

## **Dedicatoria**

A mis padres.

## **Agradecimiento**

Nuestro más profundo agradecimiento a esta casa de estudios, por todos los conocimientos impartidos por grandes maestros.

## Declaratoria de autenticidad

Yo, Ricardo Elías Córdova Hernández estudiante del programa de Maestría en Educación de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI 09271941, con la tesis titulada "Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018"

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido auto plagiada; es decir no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.
- 5) De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya haya sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, 04 de enero 2019



Ricardo Elías Córdova Hernández

DNI: 09271941

## Presentación

A los Señores Miembros del Jurado de la Escuela de Post Grado de la Universidad Cesar Vallejo, Filial Los Olivos presento la Tesis titulada: Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018, con el objetivo de determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo; para obtener el grado de: Maestro en Educación.

El documento consta de siete capítulos:

Capítulo I: Problema de Investigación comprende puntos esenciales, tales como la realidad problemática, el planteamiento del problema general y específicos, se considera la justificación del estudio y el planteo de las hipótesis y objetivos de la investigación.

Capítulo II: Marco Metodológico comprende el aspecto metodológico de la investigación, donde se especifican las hipótesis y las variables dentro de las cuales se da la definición conceptual y la definición operacional y se explica la metodología para probar las hipótesis.

Capítulo III: Resultados, se analizaron e interpretaron los datos recogidos, se procesó la información y se organizaron los resultados de las pruebas estadísticas.

Capítulo IV: Discusión, se contrastó los resultados con las investigaciones previas.

Capítulo V: Conclusiones, se describe las conclusiones arribadas producto de la investigación.

Capítulo VI: Recomendaciones, se realiza las recomendaciones del caso de acuerdo a la experiencia alcanzada a raíz de la presente investigación.

Capítulo VII: Referencias, Se consigna el material consultado.

Espero señores miembros del jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la universidad y merezca su aprobación.

El Autor

## Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad	iv
Presentación	v
Índice	vi
Indice de figuras	ix
Resumen	x
Abstract	xi
I. Introducción	12
1.1. Realidad problemática	13
1.2. Trabajos previos	18
1.3. Teorías relacionadas al tema	22
1.3.1. Programa de juegos tradicionales	22
1.3.2. Desarrollo motriz	26
1.4. Formulación del problema	33
1.5. Justificación del estudio	33
1.6. Hipótesis	35
1.6.1. Hipótesis general:	35
1.6.2. Hipótesis Específicas	35
1.7. Objetivos	36
1.7.1. Objetivo general:	36
1.7.2. Objetivos específicos	36
II. Método	37
2.1. Diseño de investigación	38
2.2. Variables, operacionalización	39
Variable 1 - independiente: Programa de Juegos tradicionales.	39

Variable 2 - dependiente: Desarrollo motor	39
2.3. Población y muestra	42
2.4. Métodos de análisis de datos	44
III. Resultados	45
3.1. Resultados	46
IV. Discusión	57
V. Conclusiones	60
VI. Recomendaciones	63
VII. Referencias	66
Anexos	72
Anexo A: Matriz de consistencia	73
Anexo B: Programa piloto educativo “Empilate” de juegos tradicionales aplicado a niños de primer grado de primaria	76
Anexo C: Test de Otzeretsky - Guilmaín	92
Anexo D: Juegos Tradicionales escogidos	95
Anexo E: Ficha de observación	99



<b>Indice de tablas</b>	<b>Página</b>
Tabla 1 Operacionalización de la variable Desarrollo motor	41
Tabla 2 Edad Motora 1° grado	47
Tabla 3 Cociente motor pre y pos test	47
Tabla 4 Nivel de motricidad según cociente motor	47
Tabla 5 Estadísticos descriptivos de edad motora pre test y post test	48
Tabla 6 Estadísticos descriptivos pre y post test para cociente motor	49
Tabla 7 Pruebas de normalidad - hipótesis general	50
Tabla 8 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon – hipótesis general	51
Tabla 9 Estadísticos de contraste - hipótesis general	51
Tabla 10 Prueba de normalidad - hipótesis específica 1	52
Tabla 11 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon – hipótesis específica 1	52
Tabla 12 Estadísticos de contraste - hipótesis específica 1	53
Tabla 13 Prueba de normalidad - hipótesis específica 2	53
Tabla 14 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon- hipótesis específica 2	54
Tabla 15 Estadísticos de contraste - hipótesis específica 2	54
Tabla 16 Pruebas de normalidad - hipótesis específica 3	55
Tabla 17 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon- hipótesis específica 3	56
Tabla 18 Estadísticos de contraste - hipótesis específica 3	56

**Índice de figuras**

	Página
Figura 1 Edad motora antes y después del programa	46

## Resumen

El objetivo de la presente investigación fue determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

La muestra estuvo constituida por 10 alumnos de 1º Grado de Educación Primaria, a los que se le aplicó tanto un pre-test como un post- test de la I.E.P. *Villanova* de San Miguel, Lima. Se empleó el método hipotético-deductivo para realizar la investigación. La investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo y se utilizó como diseño el experimental de tipo pre-experimental. Se procedió a recoger los datos en un periodo específico, correspondientes al Pre y Post Test del programa el cual se basa en los juegos tradicionales y cuyos resultados se exponen en el presente documento de forma gráfica y textual.

La investigación concluye que el programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado del Colegio *Villanova* de San Miguel, Lima – 2018.

---

**Palabras claves:** *Programa educativo, juegos tradicionales, desarrollo motriz, aprendizaje.*

## Abstract

The present study aimed to establish the effects of program of traditional games on the motor development of School in the 1th grade students of primary education IEP *Villanova*, San Miguel.

The sample consisted of 10 students in 1th grade of Primary the I.E.P. *Villanova* with Pre Test and Post Test. The method used in the research was the hypothetical-deductive. This research was conducted with the quantitative approach, used for its purpose the experimental design, with type pre-experimental which collected information on a specific period of Pre and Post Test School, the results are presented graphically and textually.

The research concludes that there is significant evidence to affirm that: program of traditional games has positive effects on the motor development of *Villanova* School students in the 1th grade of primary education, San Miguel – Lima - 2018.

---

**Keywords:** Educational program, traditional games, motor development, learning.

## **I. Introducción**

### **1.1. Realidad problemática**

De acuerdo a Piaget, el niño tiene su primer acercamiento hacia las cosas que constituyen la realidad que lo circunda de un modo motor, vale decir, a través del movimiento, de modo que aprende al moverse en un afán exploratorio. En base a estos actos exploratorios que implican movimiento el niño va alcanzando conocimiento del mundo. Posteriormente, este movimiento se manifiesta a través del juego, el cual le posibilitará al niño el desarrollo de sus habilidades motrices fundamentales que son la base para mayores aprendizajes.

Por otro lado hoy en día, gracias al progreso de las fuerzas productivas es cada vez mayor el tiempo de ocio del ser humano con relación a otras épocas. Nunca antes el hombre ha dispuesto de tanto tiempo libre como en el presente, sin embargo, pese a este mayor tiempo libre, los niños juegan cada vez menos. De este modo, se observa que los niños no alcanzan estadios de desarrollo que les corresponde a su edad, debido al poco estímulo motriz recibido al no haber jugado lo suficiente y no haber ejercitado adecuadamente a través del juego, tanto sus capacidades perceptivo-motrices como las coordinativas y hasta condicionales, observándose por ende, cuadros de torpeza motora y obesidad que impiden aprendizajes mayores.

En relación a la actividad del juego, este viene de mucho tiempo atrás y está presente desde los primeros tiempos de la evolución del hombre, si no antes, dado que hasta los animales juegan. Del mismo modo, así como estos ejercitan sus capacidades para la sobrevivencia como la caza o lucha simulando acciones similares a través del juego, el hombre requiere de lo mismo, pues además del movimiento producto del juego que le ayuda al desarrollo de su habilidades motrices el juego es de gran valía como transmisor de valores culturales y el aprendizaje de roles sociales. En ese sentido se puede afirmar que según como jueguen sus niños, se puede inferir como es una sociedad. La importancia del juego y de la actividad motora es innegable y en el entorno actual se observa la presencia y accionar de óbices que impiden o dificultan esta manifestación humana y que empiezan a configurar un peligroso panorama.

En la actualidad y a nivel mundial, la falta de actividad física o sedentarismo se está volviendo una pandemia. Al respecto, la Organización Mundial de la Salud (OMS), ya ha reconocido el peligro de la situación. “La inactividad física es uno de los principales factores de riesgo de mortalidad a nivel mundial” (OMS, 2018). Del mismo modo, la Organización de las Naciones Unidas para la erradicación del hambre *Food and Agriculture Organization* (FAO), ha estimado que a nivel mundial, el 33% de los adultos y el 75% de los adolescentes no realizan actividad física de acuerdo a los niveles recomendados por ellos (FAO, 2018).

Esto se debe a múltiples factores tales como el crecimiento desmesurado y desordenado de las ciudades basados en procesos de urbanización de los espacios antes agrarios, que deja menos lugar para el desarrollo de juegos, panorama agravado aún más por el trato preferente del automóvil por encima del peatón que se observa por parte de las autoridades. También se puede mencionar a la falta de seguridad ciudadana que no brinda las garantías necesarias a las familias para que dejen salir libremente a jugar a las calles a sus hijos como se solía hacer en antaño. Asimismo, la disfuncionalidad cada vez mayor de las familias, donde la ausencia de la figura paterna reduce las posibilidades de realizar actividades lúdicas motoras con los niños, dado que la mujer por lo general, no ha sido socialmente condicionada para ese tipo de actividad de modo que no supe al varón con efectividad. También, la mayor ocupación de los miembros familiares que no les permite el tiempo necesario, salvo el fin de semana, para sacar a los hijos a recrearse. En este marco la tendencia a tener menos hijos hace que se vean limitadas las oportunidades de actividad fuera de casa, sea por la ausencia del hermano o el grupo de familiares que se cuidan entre si de modo que hacen que sea más difícil organizar grupos de amistades o “pandillas” para salir a jugar.

Por su parte, si bien es cierto que el enfrentar estos problemas corresponde más a políticas de gobierno como aquellas destinadas a la mejora del ingreso y al planeamiento urbano, existen sin embargo otros factores que contribuyen a esta problemática y que es posible enfrentar a partir de la toma de decisiones individual. Estas son las relacionadas a nuestras decisiones de

consumo y a la asunción de hábitos tales como las referidas a la práctica de actividad física, al uso de tecnologías y la ingesta de alimentos.

En relación al uso indiscriminado de tecnologías, como las del celular, televisión por cable, *tablets*, video juegos entre otros, su influencia se ha tornado poderosa y ha reemplazado los juegos sobre todo motores por juegos “virtuales”, de modo que el sedentarismo empieza a crecer incontroladamente. Al respecto, es sintomático que la OMS incluyera en su reciente edición 11 de clasificación de enfermedades (ICD-11) a la adicción a los videojuegos como un trastorno más (OMS, 2018).

A consecuencia de esto, se evidencia la presencia cada más frecuente de niños con obesidad. La obesidad en general y la infantil específicamente, está asociada a graves problemas de salud como a la aparición prematura de enfermedades tales como enfermedades cardiovasculares y diabetes. Si a esto se suma la cada vez mayor oferta de comida chatarra y su excesivo consumo resulta peligroso por su alto contenido hipercalórico producto de un alto contenido de azúcar, grasas trans, grasas saturadas y sal fundamentalmente. De acuerdo a estimaciones el consumo de estos productos, creció hasta un 265% durante la última década. Al respecto, no es de extrañar entonces que cada vez los cuadros de obesidad entre los niños abunden. La OMS (2018) señala que el número de menores obesos entre 0 y 5 años aumentó de 32 a 41 millones entre 1990 y 2016.

Sin embargo, ante todo este escenario, no es de esperar que los niños y adolescentes de hoy lamenten la carencia de espacios y oportunidades para jugar descrita. Estos más bien se han visto subyugados por la oferta de juegos “virtuales” y desarrollos tecnológicos que por su naturaleza, ofrecen una serie de estímulos sobre todo visuales, ricos en color y a una mayor velocidad que los estímulos provenientes de los juegos “reales”, de modo, que estos últimos son percibidos como “lentos”, situación que está detrás de su afición a ellos y de frases tan escuchadas como cuando el niño dice que “se aburre” ante una actividad luego de un corto tiempo con una facilidad antes no contemplada.

Todo esto trae como consecuencia el retraso del desarrollo motriz, el cual requiere de estimulación motora propia de la actividad física y si esta estimulación está basado en el juego, el aprendizaje se hace más significativo



(Rodríguez & Moreno, 2013, p. 73). Hoy en día efectivamente se observa cada vez más la presencia de cuadros de retraso motor, entendiendo como tal, a la evolución de la función motora que no corresponde a su fase de desarrollo evolutivo (Cordellat, 2018, p. 1). Esta situación cada vez más manifiesta, dificulta la enseñanza de habilidades complejas, puesto que no se cuenta con las habilidades básicas que sirven de fundamento para la asimilación de estas (UN, 2016, p. 3). Las habilidades básicas o fundamentales son base de aprendizajes posteriores y son actos motrices como los desplazamientos, saltos, equilibrios, lanzamientos y recepciones (Cidoncha, 2010).

Y es que el aprendizaje motor se apoya en las habilidades previamente adquiridas para la construcción de nuevas habilidades. En el aprendizaje motor “los aprendizajes requieren de alguna experiencia previa la cual constituye la base para la asimilación del nuevo aprendizaje” (Chávez, 2006, p. 9). De no producirse oportunamente estos aprendizajes, los cuadros de torpeza terminan haciéndose crónicos, y los problemas de la dimensión motriz impactan a la dimensión afectiva, con lo cual suelen aparecer los casos de baja autoestima, *bullyng* en términos de rechazo hacia los menos hábiles, renuncia y aislamiento social por los afectados en cuanto a la participación en actividades, y más adelante, debido a la no adquisición del hábito de la actividad física se propicia la aparición de enfermedades asociadas al sedentarismo en edades no contempladas en otros tiempos. También la falta de estimulación motriz produce cuadros de carencia de tonicidad y descoordinación.

Al respecto en el pasado, debido a las condiciones entonces imperantes, bastaba el juego espontáneo con los amigos del barrio para que se den el perfeccionamiento de las habilidades básicas, que sirve de base para el aprendizaje de habilidades más complejas.

En el ámbito nacional durante la primera década del nuevo siglo, el Perú se muestra como el país de América donde la obesidad infantil presentó el crecimiento más acelerado. Según el Ministerio de salud (MINSA), más del 50% de la población peruana sufre de obesidad y de acuerdo a Organización Panamericana de la Salud (OPS), la obesidad y el sobrepeso en niños cuya edad fluctúa entre los 5 y 9 años, alcanza el 25% de la población. Mientras que

para los infantes cuya edad fluctúa entre 0 y 5 años la obesidad como el sobrepeso afectan casi al 8% de dicha población.

En el ámbito local, de acuerdo a una investigación cuyo objetivo era “determinar el estado nutricional, a través de una encuesta de actividad física y consumo de alimentos en escolares de la Institución educativa estatal *Jesús Redentor* ubicada en el distrito de San Miguel” (Moreno.A., 2013), y que trabajó con una muestra de 139 escolares entre los 8 y 11 años, se encontró que el 96,4% de dichos escolares son sedentarios. En tanto que en el segmento de escolares de 8 años de edad se observó que el 40% se halla en sobrepeso y que es a partir de los 9 años cuando crece dicho indicador. De tal modo que el abuso de comida rápida, el abuso de la tecnología sumado al desinterés por la actividad física, son los factores desencadenantes y que hay que controlar.

De acuerdo a las proyecciones, la OMS (2018) señala que la obesidad entre la población de menores entre 0 a 5 años, aumentará de mantenerse las tendencias actuales con lo que se estima que la cifra de menores obesos crecerá a 70 millones el 2025.

Todos los factores mencionados impiden un adecuado flujo de estímulos hacia el menor. Según Hahn:

En la fase entre el nacimiento y el cuarto años, el desarrollo de las cualidades decide sobre la calidad del comportamiento motriz. La mayoría de las perturbaciones coordinativas se inician en esta fase. El repertorio de posibilidades crece con los estímulos que le llegan al niño. Por recibir el niño pocos estímulos, determinadas cualidades se forman menos (1988, p. 84).

Incluso la neurociencia ha demostrado que existen periodos críticos de estimulación en el desarrollo neuronal que hacen que las mismas, de no ser estimuladas oportunamente sean más difícil de desarrollar o cambiar en la edad adulta. De acuerdo a Piaget, el niño explora el mundo que lo rodea a través del movimiento, por lo que su presencia es esencial sobre todo en los dos primeros años de vida para de ese modo, conseguir el cúmulo de estímulos necesarios que posibiliten el desarrollo cerebral que a su vez impulsan el desarrollo de otras funciones. En ese sentido, el juego motor y toda

actividad que induzca al movimiento en los niños ha de ser “infaltable en la crianza, ha de ser garantizado por los padres y debería ser parte de una política sanitaria integral y obligatoria” (Fernández, 2017).

Finalmente, consideramos que es posible atacar este problema del retraso motor con una mayor promoción del juego en general y el tradicional en particular, de modo que se rescata también estas creaciones propias de nuestro acervo cultural e idiosincrasia.

## **1.2. Trabajos previos**

### **A nivel Internacional**

Álvarez (2014) en la tesis *Programa de juegos para niños y niñas obesos comprendido en las edades de 6 a 8 años de la comunidad del “Ambrosio Plaza”, municipio de San Cristobal, estado de Tachira - Venezuela*, en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental y alcance pre-experimental, se plantea como objetivo “mejorar la salud y fortalecer el desarrollando habilidades y destrezas a través de juegos motrices en niños con obesidad” en base a una muestra de quince niños en total, cuyas edades fluctúan entre los 6 y 8 años, con la característica de ser obesos, a partir de una población no especificada, utilizando las técnicas de observación y encuesta, alcanza como resultado que se observó la disminución significativa de peso después de la aplicación del programa. Cabe señalar sin embargo que las actividades realizadas con los niños son básicamente ejercicios y no constituyen en su gran mayoría juegos puestos que no cumplen con las características de estos, sino más bien predomina en ellos la repetición, y su diseño corresponde más al modelo de estaciones aunque en ocasiones incluye el elemento competitivo entre grupos en el esquema “uno gana, otro pierde” únicamente, a menoscabo de otro tipo de juegos más constructivos para la edad como los de tipo cooperativo por ejemplo o aquellos diseños de “todos ganan”. Finalmente, se concluye que el estado de salud de los sujetos mejoró, siendo entonces su calidad de vida más satisfactoria.

Díaz (2013) en la tesis *Juegos para la potencialización del desarrollo motriz en niños de edad pre-escolar*, en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental y alcance pre-experimental, se

plantea como objetivo elaborar un sistema de juegos con movimientos gruesos que favorezcan el desarrollo de las acciones motrices básicas basados en la gimnasia; con niños entre los 4 y 5 años de edad en base a una muestra de 22 niños con la característica que asisten al Programa “Educa a tu Hijo” que se lleva a cabo, en la escuela Carlos Manuel de Céspedes (PEATH) en el municipio Manzanillo, Cuba, a partir de una población no especificada, utilizando las técnicas de observación y encuesta, y que alcanza como resultado que la aplicación del sistema de juegos, revela avances en el desarrollo de las acciones motrices para el caso de la variable desarrollo motriz. Finalmente concluye la aplicación de la propuesta de juegos, revelan avances en cuanto al desarrollo de las acciones motrices de estos niños, lo que demuestra su efectividad.

Montesdeoca (2013) en la tesis *Análisis de las habilidades motrices básicas en los practicantes de tenis en la isla de Gran Canaria* se plantea como objetivo “constatar y cuantificar qué habilidades motrices, desplazamientos, giros y manejo de móviles tienen mayor adquisición y operatividad con la práctica del tenis en comparación con los sujetos no practicantes”, en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental y alcance cuasi-experimental, en base a una población no especificada de practicantes y no practicantes de Gran Canaria, España y con una muestra de 364 participantes, utilizando las técnicas del cuestionario y el test motor, alcanza como resultado que aquellos sujetos que practican un deporte en forma continuada tal como el tenis, demuestran mayores niveles de habilidad sea en el desplazamiento (64,83%), los giros (69,78%) así como en el manejo de móviles (60,72% hombres, 45,72% mujeres) que aquellas personas que no realizan practica alguna de deportes. Concluye la investigación en que los niños y niñas que practican una actividad extraescolar alcanzan mejores resultados en cuanto a habilidades motrices que aquellos que no realizan practica de ninguna actividad (Montesdeoca, 2013, p. 91).

Iconomescu (2017) en la tesis *The importance of the motion games in the psychomotor development of pre-scholers during the physical education class* se plantea como objetivo establecer la influencia de la aplicación de un programa de juegos motores en niños menores de primera enseñanza, en una

investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo de diseño experimental y alcance pre-experimental, en base a una población igual a la muestra de 30 niños entre 6 y 8 años durante un semestre, utilizando las técnicas del el test motor y ficha de observación, alcanza como resultado que los resultados de la investigación obtenido para el caso de la variable psicomotricidad, presentan un significativo incremento en su porcentaje de logro luego de la aplicación del programa.

Leytón (2015) en la tesis *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de primer año de la escuela fiscal "Fe y Alegría" de Solanda-Quito*, para la licenciatura de la carrera de ciencias de la actividad física, deporte y recreación de la Universidad ESPE, Sagolquí – Ecuador, se propone el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños del primer año de la escuela fiscal *Fe y Alegría*. Se trata de una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo y de diseño experimental y alcance pre-experimental, en base a una población y una muestra de 62 niños durante un bimestre, utilizando las técnicas de la encuesta y ficha de observación, alcanza como resultado que las de habilidad motriz adquirida en promedio pasan de 9% en el pre - test a 60% en el pos test presentando por tanto un significativo incremento gracias a la práctica de los juegos tradicionales.

### **A nivel Nacional**

Carhuallanqui (2016) en la tesis *Programa de ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E. Inicial 137 San Antonio del distrito de Heroínas de Toledo – Concepción*, para la licenciatura de la carrera de educación física de la Universidad del Centro de Huancayo – Perú, se plantea como objetivo “determinar la influencia de la aplicación de un programa de ejercicios psicomotrices en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños” (p. 48), en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo de diseño experimental y alcance pre-experimental, en base a una población igual a la muestra de 10 niños entre 4 y 6 años, utilizando las técnicas del cuestionario y el test motor, alcanza como resultado que los resultados de la investigación obtenido para el caso de la

variable coordinación motora gruesa, presentan un significativo incremento en su porcentaje de logro luego de la aplicación del programa pasando de un 80% de casos con dificultad en el pre-test a 0% en el post - test. Concluye el autor que la aplicación de un programa de ejercicios psicomotrices influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños del estudio.

Sánchez (2016) en la tesis *La importancia de la aplicación de las actividades recreativas en la motricidad gruesa en los niños de la institución educativa “once de mayo” del distrito de Cayma, Arequipa*, se plantea como objetivo “determinar el efecto de la aplicación de las actividades recreativas en la motricidad gruesa en los niños entre 4 y 6 años de la Institución Educativa Inicial 11 de Mayo del distrito de Cayma” (2016, p. 43) en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo de diseño experimental y alcance cuasi-experimental, en base a una población igual a la muestra de 12 niños entre 4 y 6 años, utilizando las técnicas del cuestionario y el test motor, alcanza como resultado en el pre - test que el 75% de los niños presentaba un nivel bajo en coordinación motora gruesa. Luego, una vez aplicado el programa de actividades recreativas, el indicador mejoró con solo el 17% de los niños aún en nivel bajo de acuerdo al post-test. Concluye entonces que la aplicación del programa de actividades recreativas influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños del estudio.

Escuza (2016) en la tesis *Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial Fe y Alegría N°17, 2016* en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental y alcance pre-experimental, se plantean como objetivo determinar la influencia del programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad en niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial Fe y Alegría N°17, 2016 en el distrito de Villa El Salvador” (p. 11), en base a una muestra de 30 niños de 5 años y a partir de una población no especificada, utilizando la técnica de encuesta, alcanza como resultado que la aplicación del programa resultó favorable para el caso de la variable desarrollo motriz se logró ubicar en el nivel de normalidad al total de estudiantes,. Finalmente el autor concluye que

el programa de psicomotricidad influye de modo significativo en el desarrollo motor de los niños de cinco años de la institución educativa Fe y Alegría N°17.

Amasifuen (2014) en la tesis *Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial 'Fe y Alegría' N°17*, en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental y alcance cuasi-experimental, se plantea como objetivo determinar cómo influye el programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 "Niños del Saber". Se trabajó en base a una muestra de 30 niños de 5 años a partir de una población de 90 niños, utilizando la técnica de observación, alcanza como resultado que la aplicación del programa resultó favorable ya que se logró ubicar a todos los estudiantes en el nivel A (logro previsto) cuando en el pre- test se encontró que ninguno se hallaba en dicho nivel.

Aguilar (2018) en la tesis *Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial 419/MX-P Ninabamba del distrito de San Miguel La Mar región Ayacucho*, en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo, de diseño experimental y alcance pre-experimental, se plantea como objetivo determinar cómo influye el programa de juegos en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial 419/MX-P Ninabamba del distrito de San Miguel La Mar región Ayacucho. Se trabajó en base a una muestra censal de 21 niños de 5 años, utilizando la técnica de observación y encuesta, alcanza como resultado que en el pre test los niños se alcanzaron la valoración inicio, mientras en el post-test los niños alcanzaron el logro previsto demostrándose con ello la efectividad del programa para la mejora de la motricidad gruesa.

### **1.3. Teorías relacionadas al tema**

#### **1.3.1. Programa de juegos tradicionales**

De acuerdo a Pérez:

Un programa es un documento técnico en que se deja constancia tanto de sus objetivos cuanto de las actuaciones puestas a sus servicio. Un programa educativo es un documento en el que se

integran objetivos educativos a lograr a través de determinados contenidos (2006, p. 180).

Por su parte, el juego viene a ser la actividad más importante en el desarrollo del niño puesto que es a través de su ejercicio que el niño aprende acerca de su entorno, tanto físico a través de su actividad exploratoria temprana, como social a través del juego de roles primero y juego reglado luego.

En ese sentido el juego representa para el infante la posibilidad de explorar la realidad circundante que en ese momento lo desborda y que no alcanza a comprender. Holz citado por Hahn (1988, p. 42) señala que: “El juego del niño constituye pues una compensación para la discrepancia entre la consciencia del desamparo propio y las pocas destrezas, por un lado, y por otro la necesidad de dominar el entorno”. De modo que apelando a los recursos del aprendizaje postulados por Piaget, es más el uso que el niño hace del proceso mental de la asimilación antes que el de la acomodación, con lo que el niño moldea la realidad adecuándola a sus esquemas, apelando a su imaginación y creatividad.

El juego no es característica privativa del hombre puesto que los animales también lo hacen, sin embargo, el hombre es el único espécimen que lo hace en la edad adulta, salvo las madres con sus crías, y que lo hace con otras especies. Se observa que en la medida que las especies son más evolucionadas, juegan más, de tal modo que los insectos por ejemplo, no juegan.

### **Características del juego**

Podemos mencionar:

El juego es autotélico, vale decir posee una finalidad intrínseca.

El juego es hedonista, causa placer el practicarlo.

El juego es axiológicamente neutro, ya que no es portador de valores en particular sino que es siempre adaptado a la realidad en la que se desenvuelve, y responde a ese contexto, siendo vehículo portador del valor en boga.



El juego es espontáneo: De obligar a alguien a jugar ya no sería juego pues desnaturalizaría su propósito.

El juego por otra parte implica un estado de inmadurez prolongado según el grado de evolución de la especie que se trate, de manera que mientras que los insectos no juegan, son los mamíferos superiores los que más tiempo le dedican y de entre ellos el hombre la especie que más dedica tiempo a esta actividad, ya que inclusive es capaz de jugar siendo adulto, situación que solo se ha observado en los primates en el caso de las madres que juega con sus crías.

Piaget clasifica a los juegos de acuerdo a su orden de aparición (Delval, 1994):

Juegos de ejercicio, que consiste en acciones repetidas de tipo motor que de un fin inicialmente adaptativo, pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y le sirve para consolidar lo adquirido. Es un juego de carácter predominantemente individual. Se practica en el periodo sensoriomotor, vale decir, hasta los 2 años.

Juegos simbólicos, en estos se utiliza mucho simbolismo producto de la imitación al reproducir el niño, escenas de la vida cotidiana. Los juguetes transformados en utensilios de la vida adulta gracias a su imaginación cobran gran protagonismo. El ejercicio de roles sociales es frecuente. Este juego es dominante hasta los 6-7 años.

Juegos de reglas, poseen un carácter social y se ciñen a reglas que todos los participantes obedecen, se hace presente por tanto la cooperación, así como la competencia pues por lo general existe un ganador de modo que hay que procurar de anticipar las acciones del rival para que no pueda ganar. Esta práctica es muy importante para superar el egocentrismo previo. Este juego se practica desde la etapa escolar hasta la adolescencia.

Por otra parte, cuando el juego se basa en la práctica de las habilidades fundamentales, tales como correr, saltar, etc. y conlleva por tanto acciones correspondientes a la coordinación motora gruesa se le conoce como juego motor. La importancia de este radica en que supone en todo un vehículo para la didáctica educativa puesto que diseñados adecuadamente se puede abarcar

casi cualquier contenido, utilizando la estrategia de convertir al ejercicio físico en juego (Hahn, 1988, p. 43) dado que el ejercicio carece del espíritu lúdico y no es tan atractivo para los niños.

Se ha escogido a los juegos motores como estrategia de enseñanza lúdica para de este modo atacar el sedentarismo, dentro de estos, se ha optado por los juegos tradicionales. De acuerdo a Ofelé (1999) los juegos tradicionales son aquellos que perduran por mucho tiempo y en diversos lugares y que son transmitidos por tradición oral, generación a generación, con ciertas adaptaciones propias de los tiempos y de las regiones. Están permanentemente en transformación incorporando siempre creaciones anónimas. Estos juegos dan cuenta de una serie de aspectos histórico – socio-culturales de los pueblo e investigarlos puede dar luz sobre la cultura y costumbre de tiempos pasados y regiones lejanas.

Son por lo general sencillos de implementar puesto que no requieren mucho material ni son costosos, son simples y practicables en casi cualquier momento o lugar. Además no suelen durar mucho por lo que por este y los anteriores motivos, son propicios de implementar en las escuelas.

Se ha diseñado una programación de juegos motores tradicionales en 13 sesiones de aprendizaje de 30 minutos que constan de una parte introductoria donde se explica el protocolo del juego y ese procede al calentamiento de rigor, una parte principal donde se desarrolla la actividad y un parte final donde se realiza la metacognición principalmente. Se ha escogido los juegos de *Mundo* o *Rayuela*, juego predominantemente motor donde predomina el estímulo para la coordinación estática dado que se ha de mantener el equilibrio en un pie constantemente seguido de la coordinación dinámica general por la exigencia del salto. Otro juego elegido es el de la *Liga*, tradicionalmente practicado por las mujeres por condicionamiento social pero que sin embargo es una buena práctica para el desarrollo del salto para cualquiera que lo practique. En este juego predomina la exigencia coordinación dinámica general por el tema del salto cada vez de más altitud pero también a la coordinación segmentaria a través del tipo ojo-pie al tener que evitar el obstáculo de la liga en cada salto y también al momento de pisarla como exige el protocolo. Otro juego en el mismo estilo es el *Salto a la Soga*, también denominada salto a la suiza o salto a la

comba en otras latitudes, ejecutada en una modalidad colectiva a partir de la utilización de una larga cuerda de modo que muchos niños salten a la vez. En este juego se despliega gran actividad motora por el ritmo elevado que se ha de mantener por lo que la exigencia se da en la coordinación dinámica general. La coordinación segmentaria del tipo ojo-pie se da cuando se evita la cuerda en cada evolución. La exigencia al equilibrio es de modo dinámico ya que este se ha de mantener tras cada salto que se dé.

Finalmente, y más enfocado a la coordinación segmentaria o coordinación dinámica de las manos, del tipo motricidad fina, se promoverá el juego de *yazzes* y el *bolero* (Anexo D).

### **1.3.2. Desarrollo motriz**

De un modo general de acuerdo a Alemany & Granda (2002) se entiende por desarrollo a la serie de cambios que se producen a lo largo de la vida de los individuos, sean estos internos o externos. Cuando se trata de manifestaciones externas corresponden más al fenómeno del crecimiento y si se trata de cambios internos corresponden al fenómeno de la maduración.

Más específicamente, el desarrollo consiste en un proceso complejo de cambios, continuos y progresivos que se da principalmente desde que nacemos hasta la juventud y que puede durar aproximadamente hasta los 30 años. Luego viene el proceso más estable de la madurez, que abarca hasta los 50-60 años y finalmente se encuentra el proceso de Involución que se da a partir de ahí hasta la muerte (Alemany & Granda, 2002, p. 127). Estos cambios se dan tanto en el aspecto cognitivo, como el afectivo y el motriz.

Muñoz (2003, p. 43) define desarrollo motriz como los “cambios producidos en el comportamiento motor a través del tiempo”. Dichos cambios se refiere a la adquisición de habilidades. Al estudiar Piaget como los infantes accedían al conocimiento, halló que el pensamiento o más precisamente la inteligencia, era el resultado de la interacción del sujeto con los objetos. Las respuestas a través del movimiento a los objetivos que se plantea el ser humano desde bebe, vendrían a ser las habilidades motoras. (2015, p. 1).

Piaget sostenía que sostuvo que el pensamiento en un principio procede de las acciones, “el pensamiento, para Piaget, es acción sobre los objetos”

(2001, p. 172) y “‘todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad’ (2001, p. 172) quedando entonces en evidencia la importancia que tiene la dimensión motora para el niño en su desarrollo.

Sardo (2015) define el desarrollo motor como:

Proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas en base a la experiencia y el aprendizaje fundamentalmente.

El desarrollo en general y el motor en particular, viene a ser por tanto, una resultante producto de la combinación de diversos fenómenos tales como el crecimiento, la maduración y el factor medio ambiente a través del aprendizaje fundamentalmente.

De acuerdo a Alemany & Granda (2002) el desarrollo motor se da en el niño del siguiente modo:

### **El desarrollo motor en la etapa neonatal**

Se puede dividir la motricidad en dos bloques: La motricidad refleja y la no refleja.

Las primeras habilidades motrices del niño son los reflejos, que son respuestas involuntarias a estímulos concretos. El recién nacido tiene muchos reflejos, algunos desaparecerán en tanto otros son esenciales para mantener la vida como el reflejo de la marcha, base de la motricidad en el futuro.

Existen 3 conjuntos de reflejos esenciales para la supervivencia. Uno vinculado a la respiración, el hipo, el estornudo y escupir. Otros importantes para mantener la temperatura: llora, tiritar y encogerse. Otros relacionados a la búsqueda: el giro de cabeza en busca del pezón, la deglución y el llanto cuando el estómago está vacío.

En cuanto a la motricidad no refleja esta implica movimientos del tipo del pateo, agitación de brazos, levantar la cabeza que le permite al bebe ejercitar sus músculos para cuando pueda desplazarse.

De este modo el niño se enrumba al perfeccionamiento y control de sus más grandes logros motrices como son la marcha y la manipulación de objetos.

En cuanto a las habilidades motrices globales:

Hacia los 2 meses de vida comienzan los primeros intentos para mantenerse erguido para ver o que ocurre a su alrededor.

A los 4 meses hará los primeros intentos para desplazarse utilizando la fuerza de sus piernas, aunque sin éxito.

A los 6 meses ya tiene cierto éxito.

Hacia los 8 meses aparece el gateo, y se abre un mundo de nuevas posibilidades y de exploración.

A los 10 meses el niño puede andar con la ayuda de un adulto.

A los 12 meses comienza a andar solo pero con grandes oscilaciones.

En cuanto a las habilidades motrices finas,

A los 2 meses mira fijamente el objeto y agita los brazos cuando este se mueve ante sus ojos.

A los 3 meses consigue tocarlo, mas no agarrarlo.

A los 4 meses, sujetan el objeto un periodo corto de tiempo.

A los 6 meses ya pueden coger un objeto de tamaño adecuado. Al poder ya manipular objetos y aprender sobre ellos y así se abre ante el niño un mundo de posibilidades.

De los 4 a 8 meses ya pueden pasar un objeto de una mano a otra.

A los 9 meses pueden coger con mayor precisión y atrapar objetos que se les lanza.

En relación a la habilidad de agarre y manipulación,

Al principio utilizan la palma y los dedos anular y meñique. Más adelante el dedo medio y la palma o el índice y el lateral de la palma. Finalmente el pulgar y el índice forman la pinza la cual domina entre los 9 y 14 meses y que es fundamental para el uso de herramientas.

### **El desarrollo motor en la etapa infantil**

Etapas que va desde los 2 a los 6 años, donde las actividades lúdicas cobran vital importancia y cuando se juega casi todo el tiempo.

En esta etapa el cuerpo se estiliza, se hace menos pesado en la cabeza y el niño demuestra un mayor control y coordinación en las extremidades. Se mueve con más gracia y velocidad. Se da una mejoría radical en sus

habilidades motrices, aunque el control motor aún está muy globalizado lo que genera paratonias y sincinencias.

Habilidades motrices globales:

Estos implican grandes movimientos del cuerpo, tales como las referidas al desplazamiento del cuerpo como la marcha, la carrera y el salto. También aquellas que referidas a la manipulación de objetos como la recepción, lanzamiento y golpeo de objetos

Los niños aprenden por ensayo- error, imitación de modelos o explicación de adultos.

Este periodo es clave para la adquisición de habilidades complejas en el futuro.

Habilidades motrices finas:

Implica pequeños movimiento a nivel de manos y dedos. Estos movimientos son más difíciles para los niños debido a su poco control motor y poca paciencia además de la forma de los dedos cortos y gruesos. Con la insistencia estas habilidades mejoran.

### **La etapa escolar**

Que va entre los 6 y los 12 años. Las habilidades motrices básicas se consolidan. Ya se demuestra madurez y eficacia en las tareas de carrera, lanzamiento, salto, recepción, golpeo y pateo. Se disparan las diferencias entre mujeres y hombres debido especialmente a factores culturales.

En general en esta etapa el niño puede realizar cualquier actividad motriz siempre que no impliquen mucha fuerza ni cálculo de velocidad y distancia. Aparece la motricidad analítica que consiste en separar el gesto en sus partes constituyentes.

### **Factores que influyen en el desarrollo motriz.**

#### ***El crecimiento***

El crecimiento es aquel fenómeno más ligado a factores de herencia y que está más relacionado a la noción de cantidad. El crecimiento responde a ciertas leyes:

- Ley de la progresión y del amortiguamiento: significa que el crecimiento es mayor cuando más joven es el organismo y que este se amortigua con los años

- Ley de la disociación: Nos dice que todas las partes del organismo no aumentan en conjunto ni en las mismas proporciones.
- Ley de la alternancia: Consiste en que periodos de crecimiento más lento se alternan con periodos de crecimiento más rápido.

### ***La maduración***

En cuanto a la maduración, este fenómeno posibilita a la función de los órganos del cuerpo alcanzar su máxima eficacia. Vale decir, la maduración consiste en tornar funcionales a todas aquellas estructuras que sólo existían a nivel potencial. Consiste por tanto en un asunto más de tipo cualitativo que cuantitativo que no es constatable visualmente. Finalmente se puede añadir que se trata de un proceso que depende más de la genética y no del aprendizaje.

Está regido por las siguientes leyes:

- Ley céfalo-caudal: Que indica que la maduración empieza en la cabeza y prosigue en sentido descendente hasta los pies.
- Ley próximo – distal: Esta ley indica que la maduración se da en orden evolucionando desde el interior hacia el exterior, vale decir, por ejemplo, primero se manifiesta en los hombros, a continuación en los brazos y finalmente las manos y dedos.

### ***El medio ambiente y el aprendizaje***

Vienen a ser la suma de condiciones e influencias de tipo externo que influyen tanto en la vida como en el desarrollo de todo organismo. De acuerdo a Alemany & Granda (2002) es constituido por diferentes tipos de ambiente tales como el físico, que constituye básicamente el entorno que rodea al individuo y que considera factores como el clima, idioma, la geografía los factores influyentes sobre la persona: el cultural que considera elementos como el lenguaje, la religión, la organización social, entre otros que determinan de alguna manera a la persona; el psicológico, el cual consiste en estimulaciones psicológicas que viene a constituir acciones controladas del hombre a través del medio con el objeto de mejorar facultades y experiencia de otro sujeto, vale decir un aprendizaje.

El aprendizaje viene a ser un cambio relativamente permanente de la conducta utilizando las estimulaciones psicológicas y consiste en procesos a nivel del sistema nervioso. Es un proceso de suma importancia en la educación, la cual tiene como fin formar la personalidad del sujeto.

El aprendizaje se da a través de secuencias ordenadas donde unas etapas preceden a otras, de tal modo que las nuevas conductas integran las adquisiciones previas, viene a ser por tanto, un proceso en el que unas etapas tienen que ser antecesoras para convertirse en la base de otras nuevas (Maganto & Cruz, 2014, p. 4).

Esta superposición de adquisiciones, en base a procesos de ensayo-error permiten que se constituya en el tiempo, patrones de conducta. “Cuando las nuevas adquisiciones se practican repetidamente proporcionan respuestas voluntarias, dirigidas hacia un fin, cada vez más precisas y refinadas. Por ello (...) se establecen como patrones de adquisición de otras nuevas” (p. 4).

De este modo, la experiencia que recoge el ser humano desde bebe dada su actividad exploratoria, viene a constituir un esencial estímulo para el proceso de desarrollo más importante que el aspecto hereditario. “El desarrollo no está plenamente establecido, (...) solo lo determina la herencia a un nivel muy general, en otros aspectos las condiciones ambientales promueven o retrasan dichas adquisiciones”. (p. 5). Esta es la esencia del desarrollo. El desarrollo finalmente es también un proceso secuencial, organizado de menor a mayor complejidad con la condición que los cambios producidos supongan una mejora de la conducta del individuo, que signifiquen una adaptación correcta al medio.

Siendo el aprendizaje fundamental e instrumento esencial para influir en el desarrollo infantil a partir del ámbito educativo se da la concepción de la adquisición del conocimiento desde el paradigma dominante del constructivismo. Al respecto, en relación a los enfoques teóricos acerca del desarrollo y el aprendizaje “los enfoques piagetianos (...) y los postulados de la escuela soviética son un claro ejemplo de los enfoques cognitivos y de procesamiento de la información”. (Navarro, Gutierrez, Graupera, & Linaza, 2001, p. 167).



De acuerdo a Hahn: "La coordinación es función conjunta entre el sistema nervioso central y el aparato locomotor dentro de un movimiento" (1988, p. 21)

y "se manifiesta progresivamente con la edad un mayor coordinación dinámica general que alcanza al principio su máximo en la edad escolar" (p. 22)

Este proceso se da del siguiente modo:

Con el nacimiento, el sistema nervioso y la musculatura esquelética aún no tienen relación funcional, en el momento de reaccionar frente a estímulos y luego superando tareas dadas intrínseca o extrínsecamente, se organizan progresivamente las inervaciones estimuladas y los movimientos a conseguir. a través de una multitud de pasos evolutivos, primero con el aprendizaje de ensayo - error, luego mediante la imaginación y la valoración (p. 84)

Además, "Los patrones motores simples se combinan entre sí creando cadenas motrices complejas, las cuales...servir [servirán] como base para formas motrices especializadas" (p. 83). Lo que equivale a decir que la coordinación es pre-requisito de cualquier aprendizaje motor.

Una clasificación de la coordinación se da de acuerdo a Conde, Martín & Viciano (2004, p. 112).

**Coordinación estática:** Referida a la coordinación de numerosos grupos musculares mientras permanece el cuerpo estático en equilibrio. Como tal también se entiende al control postural basado en el tono muscular. Cabe señalar que el equilibrio en general se manifiesta en forma estática pero también dinámica.

**Coordinación dinámica de las manos:** Esta referida a la coordinación segmentaria la cual establece la coordinación de los segmentos corporales con la visión, por lo que también se le conoce como coordinación viso-motora. En esta acepción más amplia abarcaría no solo la coordinación óculo – manual sino también la óculo- podal.

**Coordinación dinámica general:** Se refiere a la coordinación de muchos grupos musculares interviniendo conjuntamente. Este tipo de coordinación se

da en los movimientos de gran amplitud. Se le conoce también como coordinación motora gruesa.

#### **1.4. Formulación del problema**

##### **Problema general:**

¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel?

##### **Problemas específicos:**

##### **Problema específico 1:**

¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación estática de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel?

##### **Problema específico 2:**

¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación dinámica de las manos de los de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel?

##### **Problema específico 3:**

¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación dinámica general de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel?

#### **1.5. Justificación del estudio**

##### **Justificación teórica**

El concepto acerca de que un descuido en la estimulación motora temprana pueda generar retraso motor crónico a nivel cerebral constituye un asunto que no se ha de descuidar, pues evidenciaría la existencia de momentos críticos para las neuronas correspondientes al aspecto motor, lo que vendría a constituir una visión poco común del problema.

Asimismo, al evidenciarse situaciones en la cotidianeidad de la escuela, como niños que les cuesta esfuerzo mantener una postura, que no pueden llevar correctamente un dictado por la falta de fuerza en la prensión del lápiz, así como situaciones de afectación de la autoestima al no poder efectuar

determinada habilidad, se percibe la importancia de la dimensión motriz en si misma así como su impacto en otras dimensiones tales como la cognitiva y la afectiva, por lo que se llama a reflexión acerca del descuido en su tratamiento y se propone una metodología pertinente.

### **Justificación práctica**

#### **Instrumento didáctico**

Enfrentar el problema de la carencia de motricidad en los niños proponiendo una estrategia de enseñanza en base a juegos, utilizando a tales como vehículo estimulador por encima del simple ejercicio, de modo que se pueda dar el desarrollo de capacidades sin que los niños prácticamente se percaten, gracias a las ventajas del juego frente al ejercicio convencional.

#### **Contribución a la integración familiar**

Dado que la práctica de los juegos tradicionales es propia de generaciones anteriores a la de los infantes, como son las de los padres y abuelos, la reconstrucción de las reglas y hasta construcción de materiales puede ser motivo de trabajo cooperativo intergeneracional, contribuyendo a cerrar de algún modo la brecha intergeneracional que suele darse, fomentándose la comunicación entre los miembros de la familia hoy en día tan venida a menos.

#### **Reforzamiento de la identidad**

La recuperación y defensa de la tradición que representan los juegos de nuestros antepasados de modo que se preserven las tradiciones y resistir así al no siempre beneficioso impacto de la globalización.

#### **Facilidad de implementación**

Por otra parte, la sencillez de las reglas de los juegos tradicionales, el bajo costo de sus materiales, además de su no extensa duración lo hacen propicia para ser implementados en la escuela por lo que se propone su mayor difusión y utilización.,

## **Justificación metodológica**

El diseño elegido para la presente investigación es experimental el cual se consideró apropiado puesto que se busca demostrar el beneficio de abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje en base a juegos de corte tradicional, partiendo en un primer momento de un programa piloto, demostrar su influencia y utilidad para enfrentar las desviaciones en el retraso motor y el potencial efecto multiplicador subyacente que contribuiría al desarrollo de capacidades que impactan en otras dimensiones como la cognitiva y la afectiva y así implementarlo para otros niveles escolares además de primer grado.

### **1.6. Hipótesis**

#### **1.6.1. Hipótesis general:**

El programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado-2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

#### **1.6.2. Hipótesis Específicas**

##### **Hipótesis específica 1:**

El programa de juegos tradicionales influye en el nivel de coordinación estática de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

##### **Hipótesis específica 2:**

El programa de juegos tradicionales influye en el nivel de coordinación dinámica de las manos de los de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

##### **Hipótesis específica 3:**

El programa de juegos tradicionales influye en el nivel de coordinación dinámica general de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

## **1.7. Objetivos**

### **1.7.1. Objetivo general:**

Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

### **1.7.2. Objetivos específicos**

#### **Objetivo específico 1:**

Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación estática de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

#### **Objetivo específico 2:**

Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación dinámica de las manos de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

#### **Objetivo específico 3:**

Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación dinámica general de los de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

## **II. Método**

## 2.1. Diseño de investigación

De acuerdo a Estévez (Estevez, Arroyo, & Gonzáles, 2004, p. 126), el diseño de investigación consiste en “los métodos y procedimientos para la obtención de los datos y las técnicas que se utilizarán en el análisis e interpretación de los resultados a fin de que estos se consideren válidos y confiables”. Según esto, el diseño, el análisis y alcance de los datos del presente trabajo es *experimental*, pues existe manipulación de la variable independiente “para determinar su influencia sobre la variable dependiente” (p. 131), y de tipo *pre-experimental* puesto que consiste en la aplicación de un pre-test y un post-test a un grupo de sujetos, sin grupo de control (Estevez, Arroyo, & Gonzáles, 2004, p. 132).

Los pasos para la realización de este diseño son: aplicación de un pre - test  $O_1$  para la medida de la variable dependiente, aplicación del tratamiento o estímulo (X) y, por último, aplicación de nuevo, de un pos-test  $O_2$  a la variable dependiente. El efecto del estímulo se comprueba cuando se compara los resultados del pre - test  $O_1$  y pos -test  $O_2$ .



G: Grupo de sujetos

X: Tratamiento o estímulo

O: Medición realizada en el momento t= 1,2

### Paradigma

Entendiendo como paradigma a “una serie de normas cuyos seguidores basan su acuerdo o desacuerdo a la hora de considerar si una investigación es buena, adecuada o mala, según los términos en que se han definido sus objetivos, los marcos de referencia y puntos de partida, los métodos y formas de análisis” (Estevez, Arroyo, & Gonzáles, 2004, p. 35). El presente estudio corresponde al paradigma positivista, puesto que “el problema a investigar surge de teorías o postulados existentes dentro de los conocimientos científicos (..) y el diseño de la investigación es predeterminado y rígido, no permitiendo variaciones sustanciales en su desarrollo” (p. 36-37)

### **Tipo**

De acuerdo a (Maletta, 2009, p. 110), el presente estudio correspondería a una investigación de tipo aplicada, puesto que “no se pone en cuestión el conocimiento básico, sino que se intenta aplicarlo a un campo particular”.

### **Enfoque**

En el caso del presente trabajo se utilizó el enfoque cuantitativo.

El enfoque es de acuerdo a (Hernández, 2014, p. 4), una forma de aproximación metodológico a un fenómeno que se desea investigar. El autor sostiene además que el enfoque cuantitativo es aquel que “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías”.

### **Nivel**

Siguiendo con Hernández el nivel de una investigación es “un continuo de ‘causalidad’ que puede tener un estudio” (2014, p. 90). En ese sentido, nuestro trabajo es de alcance *explicativo* pues está dirigido a “responder por la causa de los eventos y fenómenos (abordados)” (p. 95).

## **2.2. Variables, operacionalización**

**Variable 1 - independiente:** Programa de Juegos tradicionales.

**Variable 2 - dependiente:** Desarrollo motor

### **Definición conceptual**

#### **Variable 1:**

Se entiende por juego tradicional de acuerdo a Díaz & Gonzáles (2016, p. 88) a “Aquel juego que ha sido transmitido de generación en generación, bien por medios verbales, escritos o por otras fuentes documentales. El juego por consiguiente puede ser creado, adaptado o asumido por una cultura”.



En tanto, un programa educativo - en este caso de juegos tradicionales - es un documento en el que se integran objetivos educativos a lograr a través de determinados contenidos (Pérez, 2006, p. 180)

**Variable 2:**

Consiste en el cambio en las competencias motrices a lo largo del ciclo vital (Navarro, Gutierrez, Graupera, & Linaza, 2001, p. 19).

**Dimensiones**

De acuerdo a Hahn: “La coordinación es función conjunta entre el sistema nervioso central y el aparato locomotor dentro de un movimiento” (1988, p. 21)

Una forma de clasificar la coordinación es de acuerdo a Conde, Martín & Viciano (2004, p. 112) del siguiente modo:

**Dimensión1: Coordinación estática:**

Coordinación de numerosos grupos musculares mientras permanece el cuerpo estático en equilibrio.

**Dimensión 2: Coordinación dinámica de las manos:**

Se refiere a la coordinación segmentaria la cual establece la coordinación entre los segmentos corporales del cuerpo y la visión, por lo que también se le conoce como coordinación viso-motora y en una acepción más amplia incluiría también la coordinación óculo - podal.

**Dimensión 3: Coordinación dinámica general:**

Coordinación de muchos grupos musculares interviniendo conjuntamente. Es también conocido este tipo de coordinación como coordinación motora gruesa.

**Definición operacional:**

**Variable 1:**

Los juegos escogidos vendían a ser las dimensiones para la variable, se aplicará los mismos en base a las sesiones programadas.

**Variable 2:**

La variable con sus dimensiones será medida a través de la escala de desarrollo motriz de Ozeretski – Guilmaín.

**Tabla 1**

*Operacionalización de la variable Desarrollo motor*

Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición	Niveles y rangos										
Coordinación Estática	Equilibrio estático	1	Puntaje de la prueba 1 referida a coordinación estática del test de desarrollo motor de Ozeretski – Guilmain (Anexo C) para el cálculo de la edad motora.	<p>A partir del cálculo del cociente motor (Anexo C)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Cociente motor %</th> <th>Nivel de motricidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>De 120 a más</td> <td>Superior</td> </tr> <tr> <td>De 110 a 119</td> <td>Normal superior</td> </tr> <tr> <td>De 90 a 109</td> <td>Normal superior</td> </tr> <tr> <td>De 80 a 89</td> <td>Normal inferior</td> </tr> </tbody> </table>	Cociente motor %	Nivel de motricidad	De 120 a más	Superior	De 110 a 119	Normal superior	De 90 a 109	Normal superior	De 80 a 89	Normal inferior
Cociente motor %	Nivel de motricidad													
De 120 a más	Superior													
De 110 a 119	Normal superior													
De 90 a 109	Normal superior													
De 80 a 89	Normal inferior													
Coordinación dinámica de las manos	Coordinación segmentaria	2	Puntaje de la prueba 2 referida a coordinación dinámica de las manos del test de desarrollo motor de Ozeretski – Guilmain (Anexo C) para el cálculo de la edad motora.											
Coordinación dinámica general	Coordinación motora gruesa	3	Puntaje de la prueba 3 referida a coordinación dinámica general del test de desarrollo motor de Ozeretski – Guilmain (Anexo C) para el cálculo de la edad motora.											

*Elaboración propia.*

### 2.3. Población y muestra

**Población:** Hernández citando a Lepkowski nos dice que “población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (2014, p. 174).

La población de la investigación es de 19 alumnos de primer grado del Colegio Villanova del distrito de San Miguel.

**Muestreo:** Siendo el colegio Villanova de tipo inclusivo, considera entre su alumnado a niños con diversos trastornos como cuadros de autismo, asperger, problemas de atención e hiperactividad, entre otros. Con fines operativos, se estableció como criterio de inclusión el que los niños que participen del estudio no presenten trastornos de ningún tipo. De este modo se optó por una muestra de diez alumnos que no presentan de acuerdo a sus maestros trastorno alguno.

#### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Se aplica la técnica de encuesta en base al test motor o escala de desarrollo motriz de Ozeretski versión Guilmaín para la variable desarrollo motriz de modo que como resultado se determina la edad motriz del estudiante y su cociente motor.

**Instrumento:** Escala de desarrollo motriz, Ozeretski-Guilmaín.

#### **Ficha Técnica**

Nombre original: “Escala métrica para el estudio de las capacidades motrices del infante y adolescente” (Albaret, 2018, p. 79)

Autor: N. Ozeretski en la Clínica Neuropsicológica Infantil de Moscú en el años 1936 (Blásquez, 2017). Se han realizado muchas adaptaciones de este instrumento.

Procedencia: Unión Soviética

Adaptación francesa: Guilmaín a partir de 578 infantes en el Instituto de orientación profesional de Paris (Guilmain, 1981) en 1981 (Rosa, Rodríguez, & Márquez, 1996)

Objetivo: Evaluar la motricidad y determinar la edad motriz y el cociente motor de niños entre 2 y 16 años.

Administración: Individual

Tiempo: 10 minutos

Lugar de aplicación: Colegio *Villanova* - San Miguel

Nivel: 1° Primaria

Pruebas a tomar:

1. Coordinación estática
2. Coordinación dinámica de las manos.
3. Coordinación dinámica general

Dado que los juegos elegidos no contemplan actividades de velocidad y movimientos simultáneos estas se han dejado de lado.

Escala: Se inicia el examen por las pruebas de la edad inmediata superior a la edad cronológica del niño. Dicha edad se redondea hacia arriba a partir de los 6 meses y hacia abajo en caso sea menor a 6 meses. A continuación se debe bajar progresivamente de año en año, anotando los aciertos como un factor de ajuste con un +1 cuando es bilateral o +  $\frac{1}{2}$  cuando es unilateral, hasta que lo cinco test de una misma edad estén bien resueltos y se toma esta edad como la edad base. A continuación por cada prueba resuelta de la edad inmediata superior a la edad base aunque sea parcialmente se añade  $\frac{1}{3}$  de año a la edad base multiplicada por el factor de ajuste anterior según corresponda.

Valores: El puntaje total se transforma a normas de edad motora.

Para obtener el cociente motriz se divide la edad motora con la edad cronológica y se multiplica por cien. El cociente motor sirve para establecer el diagnóstico de desarrollo motor, de acuerdo a la siguiente distribución:

C.M. de 120 a más = Nivel de motricidad superior.

C:M. de 110 a 119 = Nivel de motricidad normal superior.

C.M. de 90 a 109 = Nivel de motricidad normal.

C.M. de 80 a 89 = Nivel de motricidad normal inferior.

C.M. de 70 a menos = Nivel de motricidad inferior

### **Validez y confiabilidad del instrumento**

Se trata de un instrumento estandarizado de gran uso a nivel internacional. La escala de desarrollo de Ozeretsky en su adaptación francesa data de 1981, y su confiabilidad se realizó en base a la prueba del test – retest con una muestra a partir de 578 infantes en el Instituto de orientación profesional de Paris (Guilmain, 1981) en 1981 (Rosa, Rodríguez, & Márquez, 1996, p. 137), alcanzando un coeficiente de correlación entre ambas pasadas entre 0.98 y 0.99 (Albaret, 2018). También Avendaño aplica el método del test-retest y alcanza un coeficiente de Pearson de 0.986 (2010, p. 73).

La validez de contenido es evaluada por el método de análisis factorial a través de las correlaciones ítem/edad y “evoluciona de 0.68 a 0.99 para 34 de los 36 ítems de la versión francesa. La validez de constructo se estudia a partir de la correlación entre la puntuación total y la edad “ (Albaret, 2018, p. 80).

### **2.4. Métodos de análisis de datos**

En general se aplica el método hipotético – deductivo. Para verificar la hipótesis de trabajo se ha seleccionado un grupo al que se le dará un tratamiento experimental pero sin grupo de control, vale decir, se trató de un pre-experimento. La investigación tiene un carácter formativo, puesto que se prueba que la implementación de un programa de juegos tradicionales mejora la motricidad de los infantes. Finalmente, el tratamiento estadístico se trabajó con el paquete informático estadístico SPSS versión 20.

### **III. Resultados**

### 3.1. Resultados

#### Estadística Descriptiva

A partir de la aplicación del instrumento obtenemos la edad motora antes y después de la aplicación del programa de juegos.

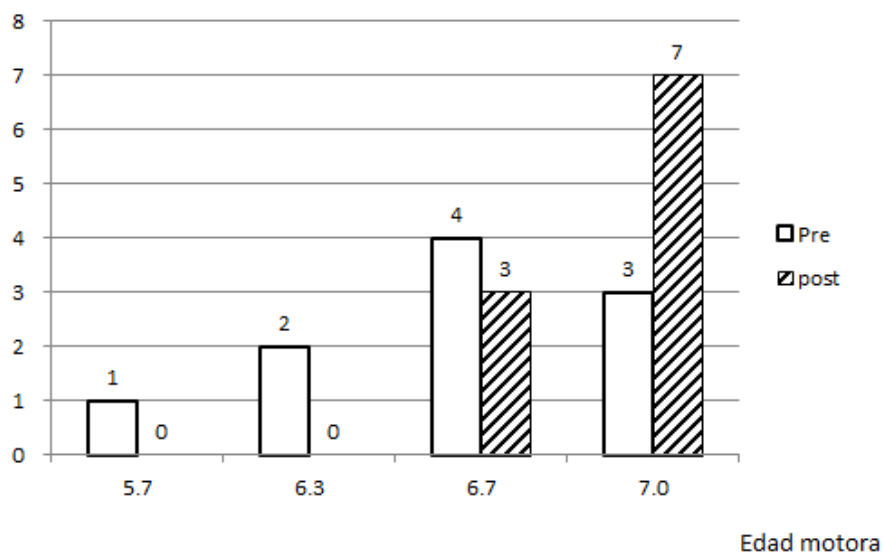
**Tabla 2**

*Edad motora alumnos 1º grado*

Alumnos	Pre	Post
1	7.0	7.0
2	6.3	7.0
3	6.7	7.0
4	6.7	6.7
5	5.7	6.7
6	7.0	7.0
7	6.7	6.7
8	7.0	7.0
9	6.7	7.0
10	6.3	7.0

Los valores que puede tomar la edad motora de acuerdo al instrumento son discretos.

Cantidad de alumnos



*Figura 1* Edad motora antes y después del programa

Del mismo modo se nota un progreso en términos del cociente motor (Anexo C) luego de la aplicación del programa de juegos tradicionales, al pasar todos los alumnos a ser clasificados como normal.

**Tabla 3**

*Cociente motor pre y pos test*

Alumnos	Cociente motor	
	Pre	Post
1	1.00	1.00
2	0.90	1.00
3	0.95	1.00
4	0.95	0.95
5	0.81	0.95
6	1.00	1.00
7	0.95	0.95
8	1.00	1.00
9	0.95	1.00
10	0.90	1.00

**Tabla 4**

*Nivel de motricidad según cociente motor*

	Pre		Pos	
Normal	9	90%	10	100%
Normal inferior	<u>1</u>	<u>10%</u>	<u>0</u>	<u>0%</u>
	10	100%	10	100%

Por otra parte, se aprecia que la aplicación del programa de juegos tradicionales en los alumnos de primer grado del Colegio *Villanova* eleva los valores medios para las edades motoras calculadas en la muestra, al pasar de 6,6010 a 6,9010 luego de la aplicación del programa de juegos.



**Tabla 5***Estadísticos descriptivos de edad motora pre test y post test*

<b>Descriptivos</b>	<b>Estadístico</b>	<b>Error típ.</b>	
<b>pre</b>	Media	66,010 ,12954	
	Intervalo de confianza para la media al 95%	Límite inferior	63,080
		Límite superior	68,940
	Media recortada al 5%	66,306	
	Mediana	66,700	
	Varianza	,168	
	Desv. típ.	,40965	
	Mínimo	5,67	
	Máximo	7,00	
	Rango	1,33	
	Amplitud intercuartil	,67	
	Asimetría	-1,323 ,687	
	Curtosis	2,157 1,334	
	<b>pos</b>	Media	69,010 ,05041
Intervalo de confianza para la media al 95%		Límite inferior	67,870
		Límite superior	70,150
Media recortada al 5%		69,083	
Mediana		70,000	
Varianza		,025	
Desv. típ.		,15941	
Mínimo		6,67	
Máximo		7,00	
Rango		,33	
Amplitud intercuartil		,33	
Asimetría		-1,035 ,687	
Curtosis		-1,224 1,334	

Lo mismo se observa en términos del indicador cociente motor, así, el puntaje de la media en el pre test es de 94,10 mientras que en el post test es de 98,50. La diferencia es de 4,4, por lo tanto se observa una mejora en el desarrollo motriz como efecto de la aplicación del programa de juegos tradicionales en la institución educativa *Villanova*.

**Tabla 6***Estadísticos descriptivos pre y post test para cociente motor*

<b>Descriptivos</b>				
	<b>Estadístico</b>		<b>Error típ.</b>	
<b>pre</b>	Media	,9410	,01865	
	Intervalo de confianza para la media al 95%	Límite inferior	,8988	
		Límite superior	,9832	
	Media recortada al 5%	,9450		
	Mediana	,9500		
	Varianza	,003		
	Desv. típ.	,05896		
	Mínimo	,81		
	Máximo	1,00		
	Rango	,19		
	Amplitud intercuartil	,10		
	Asimetría		-1,197	,687
	Curtosis		1,737	1,334
	<b>pos</b>	Media	,9850	,00764
Intervalo de confianza para la media al 95%		Límite inferior	,9677	
		Límite superior	10,023	
Media recortada al 5%		,9861		
Mediana			10,000	
Varianza		,001		
Desv. típ.		,02415		
Mínimo		,95		
Máximo		1,00		
Rango		,05		
Amplitud intercuartil		,05		
Asimetría			-1,035	,687
Curtosis			-1,224	1,334

## .Estadística Inferencial

### Prueba de hipótesis general:

#### Prueba de normalidad

Aplicando la prueba estadística de normalidad a las diferencias de cociente motriz pre test y pos test:

**Tabla 7**

*Prueba de normalidad – hipótesis general*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,297	10	,013	,808	10	,018

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

Ho: Las diferencias pertenecen a una población con distribución normal

Ha: Las diferencias no pertenecen a una población con distribución normal

De acuerdo a Shapiro –Wilk se puede concluir al 95% de confianza dado que  $\text{sig} = 0.018 < 0.05$  que se acepta la hipótesis alternativa Ha, por lo tanto las diferencias no siguen una distribución normal.

### Contraste de Hipótesis

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

Ho: El promedio antes es mayor o igual al promedio después

Ha: El promedio antes es menor al promedio después

Aplicando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas que no siguen una distribución normal:

**Tabla 8***Prueba de los rangos con signos de Wilcoxon – hipótesis general*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos - Pre	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	5 <sup>b</sup>	3,00	15,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. Pos &lt; Pre

b. Pos &gt; Pre

c. Pos = Pre

**Tabla 9***Estadísticos de contraste<sup>a</sup> hipótesis general*

	Despues - Antes
Z	-2,041 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,041

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Como  $\text{sig}/2 = 0.041/2 = 0.0205 < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula  $H_0$ .

Por lo tanto se concluye que al 95% de confianza el programa de juegos tradicionales aumenta en promedio el cociente motriz y con ello influye positivamente en el desarrollo motor de los niños de primer grado del Colegio Villanova de San Miguel.

### **Prueba de hipótesis específica 1 relativa a Coordinación Estática (CE)**

#### **Prueba de normalidad**

Aplicando la prueba estadística de normalidad a las diferencias de cociente motriz pre test y pos test de la dimensión 1, CE.

**Tabla 10***Prueba de normalidad hipótesis específica 1*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
cmCE_DIF	,302	10	,010	,780	10	,008

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

Ho: Las diferencias pertenecen a una población con distribución normal

Ha: Las diferencias no pertenecen a una población con distribución normal

De acuerdo a Shapiro –Wilk se puede concluir al 95% de confianza dado que  $\text{sig} = 0.008 < 0.05$  que se acepta la hipótesis alternativa Ha, por lo tanto, las diferencias de cociente motor para la dimensión 1, CE, no siguen una distribución normal.

**Contraste de hipótesis**

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

Ho: El promedio antes es mayor o igual al promedio después.

Ha: El promedio antes es menor al promedio después.

Aplicando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas que no siguen una distribución normal.

**Tabla 11***Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon – hipótesis específica 1*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
cmCEpos - cmCEpre	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	5 <sup>b</sup>	3,00	15,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. cmCEpos &lt; cmCEpre

b. cmCEpos &gt; cmCEpre

c. cmCEpos = cmCEpre

**Tabla 12**

*Estadísticos de contraste<sup>a</sup> -  
hipótesis específica 1*

	cmCEpos - cmCEpre
Z	-2,121 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,034

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Como el sig.=  $0.034/2 = 0.017 < 0.05$  => se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alternativa  $H_a$ , lo que indica que aumentó el cociente motriz promedio y con ello la dimensión 1, CE, influye positivamente en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del Colegio *Villanova* de San Miguel.

### **Prueba de hipótesis para la hipótesis específica 2 relativa a Coordinación dinámica de las manos (CDM)**

#### **Prueba de normalidad**

Aplicando la prueba estadística de normalidad a las diferencias de cociente motriz pre test y pos test de la dimensión 2, CDM.

**Tabla 13**

*Prueba de normalidad de la hipótesis específica 2*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
cmCDM_DIF	,524	10	,000	,366	10	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

$H_0$ : Las diferencias pertenecen a una población con distribución normal

$H_a$ : Las diferencias no pertenecen a una población con distribución normal

De acuerdo a Shapiro –Wilk se puede concluir al 95% de confianza dado que  $\text{sig} = 0.000 < 0.05$  que se acepta la hipótesis alternativa  $H_a$ , por lo tanto las muestras no siguen una distribución normal.

### Contraste de hipótesis:

Con respecto a la dimensión 2, CDM, aplicando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas que no siguen una distribución normal:

**Tabla 14**

*Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon- hipótesis específica 2*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
cmCDMpos - cmCDMpre	Rangos negativos	1 <sup>a</sup>	1,00	1,00
	Rangos positivos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Empates	9 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. cmCDMpos < cmCDMpre

b. cmCDMpos > cmCDMpre

c. cmCDMpos = cmCDMpre

**Tabla 15**

*Estadísticos de contraste<sup>a</sup> - hipótesis específica 2*

	cmCDMpos - cmCDMpre
Z	-1,000 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,317

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos positivos.

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

$H_0$ : El promedio antes es mayor o igual al promedio después

$H_a$ : El promedio antes es menor al promedio después

Como el  $\text{sig}=0.317/2=0.159 > 0.05 \Rightarrow$  acepto  $H_0$ , por lo que se acepta la hipótesis nula que indica que no aumentó el cociente motriz promedio y con ello la dimensión 2, CDM, no influye positivamente en el desarrollo motor de los niños de primer grado del Colegio *Villanova* de San Miguel.

### Prueba de hipótesis para la hipótesis específica 3 relativa a coordinación dinámica general (CDG)

#### Prueba de normalidad

Aplicando la prueba estadística de normalidad a las diferencias de cociente motriz pre test y pos test de la dimensión 3, CDG.

**Tabla 16**

*Pruebas de normalidad de hipótesis específica 3*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
cmCDG_DIF	,381	10	,000	,640	10	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

$H_0$ : Las diferencias pertenecen a una población con distribución normal

$H_a$ : Las diferencias no pertenecen a una población con distribución normal

De acuerdo a Shapiro –Wilk se puede concluir al 95% de confianza dado que  $\text{sig}= 0.000 < 0.05$  que se acepta la hipótesis alternativa  $H_a$ , por lo tanto las muestras no siguen una distribución normal.

#### Contraste de hipótesis

Con respecto a la dimensión 3, CDG, aplicando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas que no siguen una distribución normal:



**Tabla 17**

*Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon- hipótesis específica 3*

Rangos			
	N	Rango promedio	Suma de rangos
cmCDGpos - cmCDGpre	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00
	Rangos positivos	4 <sup>b</sup>	2,50
	Empates	6 <sup>c</sup>	
	Total	10	

a. cmCDGpos < cmCDGpre

b. cmCDGpos > cmCDGpre

c. cmCDGpos = cmCDGpre

**Tabla 18**

*Estadísticos de contraste<sup>a</sup>-  
hipótesis específica 3*

	cmCDGpos - cmCDGpre
Z	-2,000 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,046

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

Ho: El promedio antes es mayor o igual al promedio después

Ha: El promedio antes es menor al promedio después

Como el sig=  $0.046/2 = 0.023 < 0.05$  => se rechaza la hipótesis nula Ho y se acepta la hipótesis alternativa Ha, lo que indica que aumentó el cociente motriz promedio y con ello la dimensión 3, CDG, influye positivamente en el desarrollo motor de los niños de primer grado del Colegio Villanova de San Miguel.

## **IV. Discusión**

Luego de la aplicación del pre-test en la muestra seleccionada de 10 niños, se halló que la media del cociente motor se ubicó en el tramo de normalidad con un nivel de 0.9410 (tabla 6), mostrándose solo un caso de desarrollo normal inferior (tabla 4). Posteriormente, luego de la aplicación del programa de juegos tradicionales el pos-test señaló que todos los niños se ubicaron en el rango de normalidad (tabla 4) con un promedio de 0.9850 (tabla 6) mayor que el alcanzado en el pre-test, demostrando así la efectividad del programa de juegos. En estos resultados concordamos con Álvarez (2014), Iconomescu (2017) y Leytón (2015) a nivel internacional puesto que todos ellos plantearon programas de juegos motores en general con la particularidad que solo Leytón como en nuestro caso se inclinó por actividades lúdicas de corte tradicional, todos ellos concluyeron en la incidencia positiva de la variable independiente como es el programa de juegos sobre aspectos de la dimensión motora-corporal tal como la obesidad para el caso de Alvarez y el desarrollo psicomotor para el resto.

En el ámbito nacional Carhuallanqui (2016), Escuza (2016) y Amasifuen (2014) planteando programas de ejercicios psicomotrices y Aguilar (2018) y Sánchez (2016) a partir de programas de actividades lúdicas logran influir en el desarrollo motriz de los niños sujetos de estudio, alcanzando resultados similares a los de la presente investigación. (Aguilar, 2018)

De este modo se observa que el estímulo externo a manera de programas de juegos o ejercicios, son eficaces herramientas para el desarrollo motriz del niño, confirmando lo que sostiene Alemany & Granda (2002) cuando señala que la suma de condiciones e influencias externas que influyen en la vida y desarrollo de un organismo influyen en el desarrollo motor (p. 22). Con la ventaja que cuando a dicho estímulo le añadimos el aspecto lúdico, se vuelve más atractivo para el niño de tal modo que este pasa a aprender casi sin percatarse. En ese sentido, el juego desempeña un rol tan importante en el desarrollo que debe ser aprovechado por la educación escolar.

En el caso de las actividades lúdicas relativas a la dimensión coordinación dinámica de las manos, era de esperar su no influencia en la edad motora por requerir de un mayor tiempo de aplicación para ser aprovechado por el segmento de edad del estudio.

## **V. Conclusiones**

- Primera** El programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación de aplicación diaria aumenta en promedio la edad motora y con ello influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio *Villanova* de San Miguel. Esto se evidencia en la prueba de hipótesis de Wilcoxon cuando se rechaza la hipótesis nula al 95% de confianza al ser el sig. asintótico bilateral 0.041
- Segunda** El programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación que contaba con juegos que enfatizaban la práctica de la coordinación estática, aumenta en promedio la edad motora y con ello influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio *Villanova* de San Miguel. Esto se evidencia en la prueba de hipótesis de Wilcoxon cuando se rechaza la hipótesis nula al 95% de confianza al ser el sig. asintótico bilateral 0.034.
- Tercera** El programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación que contaba con juegos que enfatizaban la práctica de la coordinación dinámica de la manos, no aumentó en promedio la edad motora y con ello no influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio *Villanova* de San Miguel. Esto se evidencia en la prueba de hipótesis de Wilcoxon cuando se acepta la hipótesis nula al 95% de confianza al ser el sig. asintótico bilateral 0.317
- Cuarta** El programa de juegos tradicionales compuesto de 13 sesiones de aprendizaje y 2 de evaluación que contaba con juegos que enfatizaban la práctica de la coordinación dinámica general, aumentó en promedio la edad motora y con ello

influyó de manera directa en el desarrollo motriz de los niños de primer grado del colegio *Villanova* de San Miguel. Esto se evidencia en la prueba de hipótesis de Wilcoxon cuando se rechaza la hipótesis nula al 95% de confianza al ser el sig. asintótico bilateral 0.046.

## **VI. Recomendaciones**



- Primera** Se recomienda la instauración como actividad obligatoria en la programación anual, la enseñanza de juegos tradicionales a través del programa de juegos tradicionales a modo de taller, de modo que se enseñe a lo largo del año a todos los niveles, con énfasis en primaria, contemplándose periódicamente la renovación del contenido. En relación a este contenido, para el caso de secundaria el objetivo sería más de enriquecimiento de su cultura general, pero se ha de considerar en vez, juegos de carácter social que usen balón, como el *matagente*, los *7 pecados*, entre otros.
- Segunda** Se recomienda insistir en la práctica de los actividades lúdicas relacionadas a la coordinación segmentaria o también llamada coordinación dinámica de las manos, como son los casos de los juegos *Jazz* y *Bolero*, puesto que este tipo de coordinación dada su importancia, no ha de ser descuidada y si más ben estimulada. Al parecer, su desarrollo para el nivel de primer grado de primaria requiere de mayor tiempo y dedicación.
- Tercera** Se recomienda destinar espacios en el colegio, sea en el patio o a la entrada de las aulas, donde se tracé los esquemas del juego *Mundo* para así facilitar su práctica, la cual tuvo gran acogida durante el programa-taller.
- Cuarta** Se recomienda gestionar los recreos de modo que las actividades no se superpongan, posibilitando así la práctica continua de los estudiantes. En ese sentido, en lo posible, los recreos han de ser diferenciados por seguridad de los menores.
- Quinta** Se recomienda para el caso de secundaria y últimos años de primaria, la implantación de talleres deportivos adecuados a la infraestructura del colegio. En ese sentido se sugiere la promoción en los recreos de deportes tales como el tenis de mesa, ajedrez y similares. Los juegos de balón como el basket y vóley han de seguir siendo difundidos.

**Sexta** Se recomienda exponer este proyecto a los padres e invitarlos a participar en forma conjunta con sus hijos durante las olimpiadas de padres.

**Séptima** Se recomienda buscar implementar el enfoque lúdico en la medida de lo posible en las materias escolares en general y sobre todo en educación física, dado que el juego ha demostrado ser un vehículo didáctico muy efectivo. Asimismo, las clases de arte han de ser potenciadas puesto que el fomento de la creatividad es también tarea pendiente y fundamental.

## **VII. Referencias**

## Bibliografía

- Aguilar, K. (2018). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial 419/MX-P Ninabamba del distrito de San Miguel La Mar región Ayacucho*. (Tesis de licenciatura - Universidad Católica Los Angeles, Chimbote, Perú). Recuperado en la web: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4814>.
- Albaret, J. (2018). *Manuel d'enseignement en psychomotricité Tome 5 - Examen psychomoteur et tests*. Francia: Recuperado de: <https://www.deboecksuperieur.com/ouvrage/9782807321311-manuel-d-enseignement-en-psychomotricite>.
- Aleman, I., & Granda, J. (2002). *Manual de aprendizaje y desarrollo motor*. Barcelona, España: Paidós.
- Alvarez, Y. (2014). *Programa de juegos para niños y niñas obesos comprendido en las edades de 6 a 8 años*. (Tesis de licenciatura - Universidad del Táchira - Venezuela). Recuperado de: <https://www.monografias.com/trabajos102/programa-juegos-ninos-y-ninas-obesos-comprendido-edades-6-8-anos/programa-juegos-ninos-y-ninas-obesos-comprendido-edades-6-8-anos>.
- Amasifuen, F., & Utia, I. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 "Niños del Saber" del distrito de Punchana- 2014*. (Tesis de licenciatura- Educación, Universidad nacional de la amazonía peruana). Recuperado de: <http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/UNAP/4035>.
- Arias, M. (2014). *Incidencia del juego dirigido en el desarrollo motor en niños de educación inicial del sector rural en Píchincha*. Ecuador: (Tesis de Licenciatura - ESPE). Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/8757>.
- Avendaño, P. (2010). *Desarrollo psicomotor y procesamiento sensorial de niños con vulnerabilidad de derechos en un centro de intervención del*

- SENAME. (Tesis de licenciatura - Universidad de Chile). Recuperado de:  
<http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/117157>.
- Blásquez, D. (2017). *Evaluar en educación física*. España: INDE.
- Carhullanqui, G. (2016). *Programa de ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E. Inicial 137 San Antonio del distrito de Heroínas de Toledo- Concepción*. Perú: (Tesis de Licenciatura - Universidad Nacional del Centro).  
Recuperado de: <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/3427>.
- Chávez, M. (2006). De las capacidades a las habilidades motrices: desde un enfoque sistémico, holístico y transdisciplinar. 9.
- Cidoncha, V. (2010). *Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio*. Obtenido de efdeportes:  
<https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Conde, J., Martín, C., & Viciano, V. (2004). *Las canciones motrices*. Barcelona, España: INDE.
- Cordellat, A. (15 de marzo de 2018). *¿Dificulta la tecnología el desarrollo psicomotor de los niños?* Obtenido de El País:  
[https://elpais.com/elpais/2018/03/09/mamas\\_papas/1520596804\\_022602.html](https://elpais.com/elpais/2018/03/09/mamas_papas/1520596804_022602.html)
- Delval, J. (1994). *El desarrollo humano*. Madrid: Siglo XXI.
- Díaz, E. (2013). *Juegos para la potencialización del desarrollo motriz en niños de edad preescolar*. Cuba: (Tesis de licenciatura - Universidad de Ciencias de la Cultura Física y el Deporte Granma). Recuperado de:  
<https://www.monografias.com/trabajos82/juego-desarrollo-acciones-motrices-ninos/juego-desarrollo-acciones-motrices-ninos.shtml>.
- Díaz, M., & Gónzales, J. (2016). *Vamos a jugar: el juego en primaria*. España: Universidad de Huelva.
- Escuza, C. (2016). *Programa de psicomotricidad en el desarrollo motriz de los niños de cinco años en la Institución Educativa Parroquial "Fe y Alegría" N°17*. (Tesis para Magister - UCV). Recuperado de:  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/5920>.
- Estevez, M., Arroyo, M., & Gónzales, C. (2004). *La Investigación científica en la actividad física: su metodología*. Cuba: Deportes.

- FAO. (2018). *Desnutrición, anemia y obesidad son los principales problemas de malnutrición infantil en el Perú*. Obtenido de <https://observateperu.ins.gob.pe/>:  
<https://observateperu.ins.gob.pe/noticias/278-desnutricion-anemia-y-obesidad-son-los-principales-problemas-de-malnutricion-infantil-en-el-peru>
- Fernández, C. (29 de 01 de 2017). *Sin estímulos, el cerebro infantil se daña*. Obtenido de El Tiempo:  
<https://www.eltiempo.com/vida/salud/importancia-de-estimular-el-cerebro-de-los-ninos-52463>
- Guilmain, E. (1981). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años*. Bracelona: Médica y Técnica.
- Hahn, E. (1988). *Entrenamiento con niños*. Barcelona - España: Martinez Roca.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill / Interameericana Editores.
- Iconomescu. (2017). *The importance of the motion games in the psychomotor development of pre-scholers during the physical education class*. (Tesis , "Dunarea de Jos" University of Galati, Faculty of Physical Education and Sport, Rumania). Recuperado de: [https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/abs/2017/05/shsconf\\_erpa2017\\_01070/shsconf\\_erpa2017\\_01070.html](https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/abs/2017/05/shsconf_erpa2017_01070/shsconf_erpa2017_01070.html).
- Khan, V., & Richter, V. (2011). *Edad de desarrollo psicomotor y probabilidad de disfunción del procesamiento sensorial en niños de 4 años de edad de jardines infantiles de la Junji en la comuna de la Pintana*. (Tesis de licenciatura en Kinesiología - Universidad de Chile). Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/117053>.
- Leytón, O. (2015). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de primer año de la Escuela fiscal Fe y Alegría de Solanda-Quito*. Ecuador: (Tesis - Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física, Deportes y Recreación, ESPE). Recuperado de: <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/10986>.

- Maganto, C., & Cruz, M. (2014). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. En M. y. Bermúdez, *Manual de psicología infantil : aspectos evolutivos e intervención psicopedagógica* (p. 27-64 (31)).
- Maganto, C., & Gomendio, M. (2000). Eficacia y mejora del desarrollo psicomotor, el autoconcepto y la socialización a través de un programa de actividades físicas. *APUNTS Educación Física y Deportes*, 61, 24-30.
- Maletta, H. (2009). *Epistemología aplicada, metodología y técnica de la producción científica*. Lima - Perú: Universidad del Pacífico.
- Monge, M., & Meneses, M. (2002). Instrumentos de evaluación del desarrollo motor. *Educación*, 2, 155-168.
- Montesdeoca, H. (2013). *Análisis de las habilidades motrices básicas en los practicantes de Tenis en la isla de Gran Canaria*. España: (Tesis Doctoral de Universidad de Las Palmas de Gran Canaria9. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=88368>.
- Moreno.A. (2013). Asociación entre el consumo alimentario, la actividad física y el índice de masa corporal en escolares de una institución educativa del distrito de San Miguel, Lima– Perú 2012. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*.
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Armenia, Colombia: Kinesis.
- Navarro, F., Gutierrez, M., Graupera, J., & Linaza, J. (2001). *Desarrollo, comportamiento motor y deporte*. Madrid, España: Síntesis.
- Ofele, M. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Obtenido de EFdeportes: <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm>
- OMS. (2018). *Datos y Cifras*. Obtenido de Organización mundial de la salud : <http://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
- OMS. (2018). *International Classification of Diseases 11th Revision*. Obtenido de ICD-11: <https://icd.who.int/>
- OMS-Comisión para acabar con la obesidad. (2018). *Datos y cifras sobre obesidad infantil*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/end-childhood-obesity/facts/es/>
- Pérez, R. (2006). *Evaluación de programas educativos*. Madrid, España: La Muralla.
- Rodríguez, P., & Moreno, J. (2013). *El aprendizaje por el juego en la etapa infantil*. España: Universidad de Murcia.

- Rosa, J., Rodríguez, L., & Márquez, S. (1996). Evaluación de la ejecución motora en la edad escolar mediante los test motores de Lincoln - Oseretsky. *Revista Motricidad*, 2, 129-147.
- Sánchez, Y. (2016). *La importancia de la aplicación de las actividades recreativas en la motricidad gruesa en los niños de I institución educativa "Once de mayo" del distrito de Cayma , Arequipa*. (Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa). Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6870/EDSsapayj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Sardo, P. (2015). *¿Que es el desarrollo motor?* Obtenido de Rehabilitacion Premium Madrid: <https://rehabilitacionpremiummadrid.com/blog/patricia-sardo/que-es-el-desarrollo-motor/>
- UN. (12 de julio de 2016). *Uso excesivo de dispositivos electrónicos podría afectar desarrollo motor en niños Agencia de noticias*. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia: <http://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/article/uso-excesivo-de-dispositivos-electronicos-podria-afectar-desarrollo-motor-en-ninos.html>



## **Anexos**

## Anexo A: Matriz de consistencia

**Título:** Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018

**Autor:** Br. Ricardo Elías Córdova Hernández

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p><b>Problema General:</b></p> <p>¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación estática de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel?</p> <p>¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación dinámica de las manos de los de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel?</p> <p>¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales en el nivel</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p><b>Objetivo específico 1:</b></p> <p>Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación estática de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel.</p> <p><b>Objetivo específico 2:</b></p> <p>Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de coordinación dinámica general de los de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel.</p> <p><b>Objetivo específico 3:</b></p> <p>Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de</p>	<p><b>Hipótesis general:</b></p> <p>El programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado-2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <p><b>Hipótesis específicas 1:</b></p> <p>El programa de juegos tradicionales influye en el nivel de coordinación estática de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel</p> <p><b>Hipótesis específicas 2:</b></p> <p>El programa de juegos tradicionales influye en el nivel de coordinación dinámica general de los de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio <i>Villanova</i> de San Miguel.</p> <p><b>Hipótesis específicas 3:</b></p> <p>El programa de juegos tradicionales influye en el</p>	<b>Variable 1: Programa de juegos tradicionales</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>
			<b>Mundo</b>	Coordinación estática (CE) Coordinación dinámica de las manos (CDM) Coordinación dinámica general (CDG)	3 2 2	(1) Nunca (2) A veces (3) Siempre	0-7
			<b>Liga</b>	CE CDM CDG	1 3 2		0-3
			<b>Soga</b>	CE CDM CDG	1 1 2		0-4
			<b>Bolero</b>	CDM	1		0-1
			<b>Jazz</b>	CDM	2		0-2

de coordinación dinámica general de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel?	coordinación dinámica de las manos de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel.	nivel de coordinación dinámica de las manos de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel.	<b>Variable 2: Desarrollo motor</b>														
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles y rangos</b>										
			1. Coordinación estática	Equilibrio estático	1	Puntaje de la prueba 1 referida a coordinación estática del test de desarrollo motor de Ozeretsky-Guilmaín (anexo C) para el cálculo del cociente motriz.	<table border="1"> <tr> <td>Cociente motor %</td> <td>Nivel de motricidad</td> </tr> <tr> <td>De 120 a más</td> <td>Superior</td> </tr> <tr> <td>De 110 a 119</td> <td>Normal superior</td> </tr> <tr> <td>De 90 a 109</td> <td>Normal superior</td> </tr> <tr> <td>De 80 a 89</td> <td>Normal inferior</td> </tr> </table>	Cociente motor %	Nivel de motricidad	De 120 a más	Superior	De 110 a 119	Normal superior	De 90 a 109	Normal superior	De 80 a 89	Normal inferior
Cociente motor %	Nivel de motricidad																
De 120 a más	Superior																
De 110 a 119	Normal superior																
De 90 a 109	Normal superior																
De 80 a 89	Normal inferior																
			2. Coordinación dinámica de las manos.	Coordinación segmentaria	2	Puntaje de la prueba 2 referida a coordinación dinámica de las manos del test de desarrollo motor de Ozeretsky-Guilmaín (anexo C) para el cálculo del cociente motriz.											
			3. Coordinación dinámica general	Coordinación motora gruesa	3	Puntaje de la prueba 3 referida a coordinación dinámica general del test de desarrollo motor de Ozeretsky-Guilmaín (anexo C) para el cálculo del cociente motriz.											
<b>Nivel - diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>		<b>Estadística a utilizar</b>													
<b>Nivel:</b> Explicativo  <b>Diseño:</b> Pre-experimental  <b>Método:</b> Hipotético - deductivo	<b>Población:</b> 19  <b>Tipo de muestreo:</b> Por conveniencia.  <b>Tamaño de muestra:</b> 10	<b>Variable 1: Programa de juegos tradicionales</b>  <b>Técnicas:</b> Sesiones de aprendizaje  <b>Instrumentos:</b> Programación de sesiones.  Autor: Ricardo Córdova Año: 2019 Monitoreo: Ricardo Córdova Ámbito de Aplicación: 1er grado colegio Villanova – San Miguel Forma de Administración: Grupal		<b>DESCRIPTIVA:</b> <b>Estadígrafos centrales:</b> Media y mediana <b>Estadígrafos de dispersión:</b> Varianza – desviación estándar													

		<p><b>Variable 2: Desarrollo motor</b></p> <p><b>Técnicas: Encuesta</b></p> <p><b>Instrumentos: Escala de desarrollo motor</b></p> <p>Autor: <b>Otzeretski - Guilmaín</b></p> <p>Año: 1981 Monitoreo: Ricardo Córdova Ámbito de Aplicación: 1er grado colegio Villanova – San Miguel Forma de Administración: Individual.</p>	<p><b>INFERENCIAL:</b> <b>Prueba de normalidad: Shapiro –Wilks</b> <b>Contraste de hipótesis: Wilcoxon</b></p>
--	--	---	--

## **Anexo B: Programa piloto educativo “Empilate” de juegos tradicionales aplicado a niños de primer grado de primaria**

### **Datos Informativos**

Institución Educativa: Colegio Villanova – San Miguel

Nivel: Primaria – Secundaria

Director: Jessica Sampem

Coordinador académico: Arthur Pasión

Duración: 16 sesiones.

Frecuencia: Diaria.

Tiempo de sesión: 30’

### **Fundamentación:**

A lo largo de la historia el hombre ha ido desarrollando su productividad del trabajo gracias a sus avances científicos y tecnológicos. En este último aspecto el uso de las herramientas ha llegado a un grado tal de evolución que tareas que tradicionalmente absorbían el tiempo del ser humano y su fuerza de trabajo se han ido automatizando gracias a las maquinas, dejando al hombre fundamentalmente solo con un roll controlador y no de ejecutor, desplazándolo y brindándole un mayor tiempo libre.

Esta circunstancia que a priori se presentaba beneficiosa ya que se esperaba, liberaría al hombre de tareas físicas tediosas y le otorgaría a la vez, mayor tiempo libre para dedicarlo a actividades creativas y que impacten positivamente en sus dimensiones culturales, de salud y bienestar, no ha sido así, sino que más bien ha tenido un impacto negativo tanto en términos de actividad física y de índole cultural, pues el uso del tiempo libre por parte del hombre se ha ido abocando también los desarrollos tecnológicos los cuales han también irrumpido en las áreas de esparcimiento y recreación en base a juegos informáticos y comunicación celular que son de naturaleza eminentemente sedentarias y disociadoras en términos de relaciones humanas con sus consiguientes impactos negativos en términos de salud y de contacto social.

Desde el ámbito de la educación consideramos que abordar esta problemática es de suma urgencia y consideramos que la utilización de los juegos como estrategia pedagógica presenta interesantes posibilidades de éxito. Y es que el juego siempre ha sido la actividad principal de los infantes. A través de este quehacer el niño aprende a interactuar con el medio, a socializar, a aprender roles, a actuar en equipo y llegar a acuerdos. El juego es pues un laboratorio valioso de ensayo para la vida mayor. Y dentro de esta dimensión creemos que los juegos tradicionales presentan ventajas por su bajo costo de implementación, por lo general de material reciclado y la sencillez de sus reglas. Además, su importancia radica también en que es una construcción cultural que describe nuestra forma de ser como sociedad que resultado de una síntesis histórica creativa de nuestros antepasados y por tanto se trata de un rescate y preservación de un legado cultural propio. De este modo el programa “Empliate” buscamos rescatar estas prácticas.

**Descripción del programa:** Se trata de un programa de actividades lúdicas basado en los juegos motores principalmente.

**Característica:** Los juegos motores a desarrollar son del tipo tradicional.

**Capacidades a desarrollar:** Juegos donde predomina la coordinación dinámica general, coordinación estática y la coordinación segmentaria.

**Importancia:** "Empilar" a los alumnos para que se acostumbren a ser activos y les sea más difícil luego, caer en el sedentarismo.

### Objetivos

#### Objetivo General:

Verificar que la actividad lúdica es estimulante para el desarrollo motor.

#### Objetivos Específicos:

- Mostrar a los alumnos que se puede divertirse sin recurrir a los juegos tecnológicos.
- Preservar el juego tradicional, posibilitando su supervivencia a través de la memoria de los alumnos.
- Combatir el sedentarismo.
- Cronograma de actividades

#### Cronograma en semanas

Actividad a desarrollar	1	2	3	4	5	6
1 Elaboración del proyecto	X					
2 Aprobación del Proyecto por UCV		X				
3 Presentación y aprobación del proyecto en Colegio			X			
4 Aplicación de las sesiones				X	X	X

### Recursos

Los importes económicos que reporte el proyecto serán financiados por aporte del ejecutante, el Br. Ricardo Córdova Hernández. En consecuencia los equipos y dispositivos a utilizar del mismo modo.

### Evaluación e informes

La evaluación del presente programa estará a cargo del profesor ejecutante del presente programa a través de una ficha de observación aprobada por la UCV.

Una vez concluido el programa se realizará un informe donde se evidencie los resultados.

San Miguel, Noviembre del 2018



Br. Ricardo Córdova Hernández  
Ejecutor del Programa

## Sesiones

### Sesión de Evaluación 1

Evaluación: Toma de test.

Fecha: 26/11/18

### Sesión de aprendizaje 1:

Tema: "Juguemos a la Soga"

Duración: 30'

Fecha: 27/11/18

<b>Aprendizaje esperado</b>
Alumno conocerá el juego tradicional de la Soga.
<b>Inicial (10')</b>
3' Introducción histórica del juego a desarrollar en la sesión. 3' Explicación del protocolo del juego y apoyo en video. 1' Presentación de los materiales: Soga de 4 mts. 3' Calentamiento.
<b>Principal (15')</b>
<b>Actividad 1 (15')</b>
<b>"Juguemos a la soga"</b>
Ubicación
Patio del colegio
Formación
2 columnas
Señal
Indicación verbal
Acción
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 2 alumnos sostienen la soga de sus extremos</li><li>▪ Coordinan el giro de la soga</li><li>▪ Alumnos en orden prueban por parejas esta actividad.</li><li>▪ Alumnos en columna intentan entrar al juego.</li></ul>
Final
Al cabo del tiempo señalado
<b>Final (5')</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Retorno a sus asientos.</li><li>▪ Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.</li></ul>

## Sesión de aprendizaje 2

Tema: "Saltemos sobre la liga"

Duración: 30'

Fecha: 28/11/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno conocerá el juego tradicional de la Liga.	
<b>Inicial (10')</b>	
3' Introducción histórica del juego a desarrollar en la sesión. 3' Explicación del protocolo del juego y apoyo en video. 1' Presentación de los materiales: Liga de 4 mts. 3' Calentamiento.	
<b>Principal (15')</b>	
<b>Actividad 1 (15')</b>	
<b>"Saltemos sobre la liga"</b>	
Ubicación	
Patio del colegio	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ 2 alumnos sostienen la liga</li><li>▪ Alumnos van pasando de uno en uno al principio con una rutina de salto simple.</li></ul>	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez con un salto algo más complejo. Al cabo del tiempo señalado	
<b>Final (5')</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Retorno a sus asientos.</li><li>▪ Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.</li></ul>	



### Sesión de aprendizaje 3

Tema: "Conquistemos el mundo"

Duración: 30'

Fecha: 29/11/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno conocerá el juego tradicional del Mundo.	
<b>Inicial (10')</b>	
3' Introducción histórica del juego a desarrollar en la sesión. 3' Explicación del protocolo del juego y apoyo en video. 1' Presentación de los materiales: Liga de 4 mts. 3' Calentamiento.	
<b>Principal (15')</b>	
<b>Actividad 1 (15')</b>	
<b>"Conquistemos el mundo"</b>	
Ubicación	
Patio del colegio	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Se sigue el protocolo del juego.	
Final	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez.</li><li>▪ Al cabo del tiempo señalado</li></ul>	
<b>Final (5')</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Retorno a sus asientos.</li><li>▪ Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.</li></ul>	

### Sesión de aprendizaje 4

Tema: "Juguemos a la soga"

Duración: 30'

Fecha: 30/11/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno participará en el juego tradicional de la Soga	
<b>Inicial (5')</b>	
5' Calentamiento.	
<b>Principal (20')</b>	
<b>Actividad 1 (20')</b>	
<b>"Juguemos a la soga"</b>	
Ubicación	
Patio del colegio	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Se sigue el protocolo del juego	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez. Al cabo del tiempo señalado	
<b>Final (5')</b>	
Retorno a sus asientos. Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

### Sesión de aprendizaje 5

Tema: "Saltemos sobre la liga"

Duración: 30'

Fecha: 3/12/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno participará en el juego tradicional de la Liga	
<b>Inicial (5')</b>	
5' Calentamiento.	
<b>Principal (20')</b>	
<b>Actividad 1 (20')</b>	
<b>"Saltemos sobre la Liga"</b>	
Ubicación	
Patio del colegio	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Se sigue el protocolo del juego	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez. Al cabo del tiempo señalado.	
<b>Final (5')</b>	
Retorno a sus asientos. Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

### Sesión de aprendizaje 6:

Tema: "Conquistemos el mundo"

Duración: 30'

Fecha: 4/12/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno participará en el juego tradicional de Mundo	
<b>Inicial (5')</b>	
5' Calentamiento	
<b>Principal (15')</b>	
<b>Actividad 1 (20')</b>	
<b>Nombre del juego: Mundo</b>	
Ubicación	
Patio del colegio	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
De acuerdo al protocolo del juego.	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez. Al cabo del tiempo señalado	
<b>Final (5')</b>	
Retorno a sus asientos. Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

### Sesión de Aprendizaje 7

Tema: “Su majestad, el Bolero” y “conquistemos el mundo”

Duración: 30’

Fecha: 5/12/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno conocerá el juego tradicional de Bolero y practicará Mundo	
<b>Inicial (10’)</b>	
3’ Introducción histórica del juego a desarrollar en la sesión. 5’ Explicación del protocolo del juego y apoyo en video. 2’ Presentación del instrumento.	
<b>Principal (15’)</b>	
<b>Actividad 1 (7’)</b>	
<b>Nombre del juego: Bolero</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará 10 intentos para luego ir al final de su columna.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Actividad 2 (8’)</b>	
Calentamiento (5’)	
<b>Nombre del juego: Mundo</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
De acuerdo al protocolo del juego.	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez. Al cabo del tiempo señalado	
<b>Final (5’)</b>	
Retorno a sus asientos. Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

### Sesión de aprendizaje 8

Tema: “Al ritmo del Jazz” y “saltemos sobre la sogá”

Duración: 30’

Fecha: 6/12/18

AE: Alumno conocerá el juego tradicional de Jazzes y practicará el juego de la Soga.

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno conocerá el juego tradicional de Jazz y practicará el juego de la Soga.	
<b>Inicial (10’)</b>	
3’ Introducción histórica del juego a desarrollar en la sesión. 5’ Explicación del protocolo del juego y apoyo en video. 2’ Presentación del instrumento	
<b>Principal (15’)</b>	
<b>Actividad 1 (8’)</b>	
<b>Nombre del juego: Jazz</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
2 columnas	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará intentará 2 veces para luego ir al final de su columna.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Actividad 2 (7’)</b>	
<b>Nombre del juego: Soga</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columnas y 2 agitadores de la sogá	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno intentará una vez entrar dar por lo menos 3 saltos y salir para volver a formación.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Final (5’)</b>	
Retorno a sus asientos. Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

### Sesión de aprendizaje 9:

Tema: "Su majestad, el bolero" y "Saltemos sobre la liga"

Duración: 30'

Fecha: 7/12/18

AE: Alumno participará en el juego del Bolero y practicará el juego de la Liga.

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno conocerá el juego tradicional de Bolero y practicará Liga	
<b>Inicial (10')</b>	
3' Introducción histórica del juego a desarrollar en la sesión. 5' Explicación del protocolo del juego y apoyo en video. 2' Presentación del instrumento	
<b>Principal (15')</b>	
<b>Actividad 1 (7')</b>	
<b>Nombre del juego: Bolero</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará 10 intentos para luego ir al final de su columna.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Actividad 2 (8')</b>	
Calentamiento (5')	
<b>Nombre del juego: Liga</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Se sigue el protocolo del juego.	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez. Al cabo del tiempo señalado.	
<b>Final (5')</b>	

Retorno a sus asientos.  
Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.

### Sesión de aprendizaje 10

Tema: "Al ritmo del jazz" y "conquistemos el mundo".

Duración: 30'

Fecha: 10/12/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno participará en el juego tradicional de <i>Jazz</i> y practicará el juego de Mundo.	
<b>Inicial (3')</b>	
3' Repaso del protocolo del juego.	
<b>Principal (22')</b>	
<b>Actividad 1 (10')</b>	
<b>Nombre del juego: Jazz</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
2 columnas	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará intentará 2 veces para luego ir al final de su columna.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Actividad 2 (12')</b>	
<b>Nombre del juego: Mundo</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
De acuerdo al protocolo del juego	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez.	
Al cabo del tiempo señalado	
<b>Final (5')</b>	
Retorno a sus asientos. Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	



### Sesión de aprendizaje 11

Tema: "Su majestad, el bolero" y "Juguemos a la sogá".

Duración: 30'

Fecha: 11/12/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno conocerá el juego tradicional de Bolero y practicará Liga	
<b>Inicial (5')</b>	
5' Repaso del protocolo del juego	
<b>Principal (20')</b>	
<b>Actividad 1 (10')</b>	
<b>Nombre del juego: Bolero</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará 10 intentos para luego ir al final de su columna.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Actividad 2 (10')</b>	
Calentamiento (5')	
<b>Nombre del juego: Soga</b>	
Ubicación	
Patio del colegio	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno intentará una vez entrar dar por lo menos 3 saltos y salir para volver a formación.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Final (5')</b>	
Retorno al salón de clase.	
Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

## Sesión de aprendizaje 12

Tema: "Al ritmo del Jazz", "Saltemos sobre la liga"

Duración: 30'

Fecha: 12/12/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno participará en el juego tradicional de Jazz y practicará el juego de Mundo.	
<b>Inicial ( 5' )</b>	
5' Repaso del protocolo del juego.	
<b>Principal (20')</b>	
<b>Actividad 1 (10')</b>	
<b>Nombre del juego: Jazz</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
2 columnas	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará intentará 2 veces para luego ir al final de su columna.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Actividad 2 (10')</b>	
<b>Nombre del juego: Liga</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará 10 intentos para luego ir al final de su columna.	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez.	
Al cabo del tiempo señalado	
<b>Final (5')</b>	
Retorno a sus asientos.	
Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

### Sesión de aprendizaje 13

Tema: "Su majestad el bolero" y "conquistemos el mundo"

Duración: 30'

Fecha: 13/12/18

<b>Aprendizaje esperado</b>	
Alumno conocerá el juego tradicional de Bolero y practicará Mundo	
<b>Inicial (5')</b>	
1' Introducción histórica del juego a desarrollar en la sesión. 4' Explicación del protocolo del juego y apoyo en video.	
<b>Principal (20')</b>	
<b>Actividad 1 (7')</b>	
<b>Nombre del juego: Bolero</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Cada alumno realizará 10 intentos para luego ir al final de su columna.	
Final	
Al cabo de 4 ciclos.	
<b>Actividad 2 (13')</b>	
Calentamiento (5')	
<b>Nombre del juego: Mundo (8')</b>	
Ubicación	
Salón de clase	
Formación	
1 columna	
Señal	
Indicación verbal	
Acción	
Final	
Cuando se han eliminado la mitad de los alumnos. De alcanzar el tiempo se intenta otra vez. Al cabo del tiempo señalado	
<b>Final (5')</b>	
Retorno a sus asientos. Profesor pedirá opiniones acerca de la experiencia.	

## **Sesión de Evaluación 2**

Evaluación: Toma de test

Fecha: 14/12/18

## Anexo C: Test de Otzeretsky - Guilmaín

### Coordinación dinámica de las manos

Edad	Materiales	Duración	Intentos	Prueba	Fallas
5 años			3 (conseguir 2 de 3)	Con los ojos cerrados tocar con el índice la punta de la nariz. Primero la derecha y luego la izquierda.	Tocar otro punto aunque a continuación toque la punta de la nariz.
6 años	Dibujo de laberintos	Derecha 1'20" Izquierda 1'25"	2 por cada mano	Niño sentado a la mesa. Se fijan los laberintos delante suyo. Debe trazar una línea con lápiz, continua desde la entrada a la salida del primer laberinto, pasando inmediatamente al segundo. 30" de reposo y cambio de mano	Salir de la línea del laberinto: der: > 2 veces Izq: > 3 veces Sobrepasar el tiempo límite.
7 años	Hojas de papel de seda de 5x5cm	Derecha 15" Izquierda 20"	2 por cada mano	Hacer una bolita compacta con una mano, la palma vuelta hacia abajo, sin ayudar con la otra. 30" de reposo y cambio de mano.	Sobrepasar el tiempo límite. Bolita no bien compacta.
8 años		5"	3 (conseguir 2 de 3)	Con la punta del pulgar tocar con la máxima velocidad y uno tras otro los dedos de la mano empezando por el meñique y volviendo hacia él.	Tocar varias veces el mismo dedo, 2 dedos a la vez, olvido de un dedo, pasar el tiempo.

### Coordinación dinámica general

Edad	Intentos	Prueba	Fallas
5 años	3 (2 sobre 3)	Saltar con pies juntos sin impulso, por encima de una cuerda tendida a 20cm del suelo (rodillas flexionadas)	Tocar la cuerda. Caer (aún sin tocar la cuerda) Tocar en suelo con ambas manos.
6 años	3	Con los ojos abiertos, recorrer 2m en línea recta, poniendo alternativamente el talón de un pie contra la punta del otro.	No seguir la recta. Balanceos. Mala ejecución.
7 años	2 por cada pierna	Con los ojos abiertos, saltar con la pierna izquierda sobre una distancia de 5m. La rodilla derecha flexionada a 90°. Brazos caídos. 30" de descanso y empezar con la otra pierna.	Apartarse de línea recta en más de 50cm. Tocar el suelo con el otro pie. Balancear los brazos
8 años	3 (2 sobre 3)	Salto sin impulso por encima de un elástico colocado a 40 cm del suelo.	Tocar el elástico, caerse, tocar el suelo con las manos

## Coordinación estática

Edad	Duración	Intentos	Pruebas	Faltas
5 años	10''	3	Con los ojos abiertos, mantenerse sobre la punta de los pies, brazos caídos, piernas unidas, pies juntos.	Desplazarse. Tocar el suelo con los talones
6 años	10''	2	Con los ojos abiertos, mantenerse sobre la pierna derecha; rodilla izquierda flexionada a 90°, muslo paralelo al derecho y ligeramente separado, brazos caídos. Después de 30'' de reposo, mismo ejercicio con la otra pierna.	Bajar más de tres veces la pierna flexionada. Tocar el suelo con el pie, saltar, elevarse sobre la punta del pie. Balanceos
7 años	10''	3	Piernas en flexión, brazos horizontales, ojos cerrados, talones juntos y puntas abiertas	Caer. Tocar el suelo con las manos. Desplazarse. Bajar los brazos 3 veces.
8 años			Con los ojos abiertos, manos a la espalda elevarse sobre la punta de los pies y flexionar el tronco en ángulo recto	Flexionar las piernas más de 2 veces, tocar el suelo con los talones, moverse del sitio

## **Cálculo de la edad motora**

Consta de 5 items por edad. Se inicia el examen por las pruebas de la edad inmediata superior a la edad cronológica del niño. Dicha edad se redondea hacia arriba a partir de los 6 meses y hacia abajo en caso sea menor a 6 meses. A continuación se debe bajar progresivamente de año en año, anotando los aciertos como un factor de ajuste con un +1 cuando es bilateral o + ½ cuando es unilateral, hasta que los cinco test de una misma edad estén bien resueltos y se toma esta edad como la edad base. A continuación por cada prueba resuelta de la edad inmediata superior a la edad base aunque sea parcialmente se añade 1/3 de año a la edad base multiplicada por el factor de ajuste anterior según corresponda.

## **Fórmula del cociente motor**

---

Cociente motor (%) = (Edad motora / edad cronológica ) \* 100

---

*Tabla 10* Baremo de cociente motor en %

<b>Cociente motor</b>	<b>Nivel de motricidad</b>
De 120 a más	Superior
De 110 a 119	Normal superior
De 90 a 109	Normal superior
De 80 a 89	Normal inferior
De 79 a menos	Inferior

*Fuente: Test de Ozeretsky - Guilmaín*

## **Anexo D: Juegos Tradicionales escogidos**

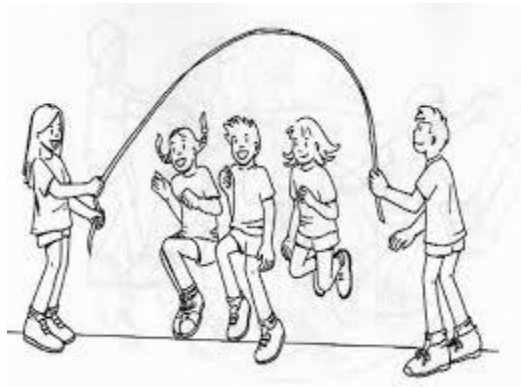
### **Predominantemente de coordinación motora gruesa o dinámica general**

#### **SOGA**

**Objetivo:** Mantenerse saltando mientras la soga pasa por encima y debajo del niño.

**Materiales:** Cuerda (3mts. Aprox.)

**Procedimiento:** Dos personas mueven de forma circular la cuerda, mientras uno o más saltan dentro. Otra manera es amarrar un extremo de la cuerda a la altura de la cintura y el otro extremo ejerce el movimiento circular. El que pisa la cuerda pierde, gana quien dura más.



#### **LIGA**

**Objetivo:** Mantenerse saltando progresivamente según vaya aumentando la complejidad en términos de altura principalmente.

**Materiales:** Elástico (4mts. Aprox.)

**Procedimiento:** Amarrar extremos del elástico, dos personas sirven de soporte parándose dentro del elipse formado y deben tensarlo. Una persona sigue una rutina de saltos, a través del elástico, acordados entre los jugadores. No se puede tocar el elástico con las piernas, de hacerlo pierde.





### RAYUELA/MUNDO

**Objetivo:** Avanzar cumpliendo con la reglamentación del juego y cubrir todos los números.

**Materiales:** Tiza y superficie plana /jebes como superficie y cinta adhesiva de colores, roca plana (pequeña)

**Procedimiento:** Trazar cuadrados del 1 al 10 siguiendo el modelo del juego tradicional. Lanzar la roca al número según el nivel en el que el jugador se encuentra (al inicio todos lanzan al numero 1), saltar uno a uno los cuadrados en un pie evitando en el cual cayó la roca y al regresar tomarla. La roca debe caer dentro del cuadrado correspondiente, de no ser así, pierde el turno. Al saltar no puede pisar las líneas, de ser así, también pierde el turno. Gana quien complete todos los niveles primero.



**Predominantemente de coordinación motora segmentaria o dinámica de las manos**

**BOLERO**

**Objetivo:** Embocar el objetivo (cuenta) en el recipiente.

**Materiales:** Recipientes pequeño de plástico de cuya base o fondo pende una soguilla de donde cuelga una cuenta (bolita).

**Procedimiento:** Se empuña el recipiente y una vez que la cuenta colgada de la soguilla este quieta se procede con una acción de la muñeca , a embocar la cuenta en el recipiente. Se realiza concursos de parejas y gana el que lo hace un número de veces predeterminado.



**YAZZ / JACKZ**

**Objetivo:** Procurar recoger todos los yazes o crucetas de modo progresivo coordinando con el bote de la pelota.

**Materiales:** 6 jazzes o crucetas de plástico, una bola de jebe de tamaño adecuado.

Procedimiento. Se pasa a regir con todos los yazes en la palma, se lanza y en ese instante se proná la mano y los yazes caen en el dorso, inmediatamente se lanza nuevamente y se supina la mano y me quedo con los yazes que no han caído.

Estos se lanzan y empiezo recogiendo primero de uno en uno previo bote de la pelota en la superficie sea mesa o suelo, luego de 2 en 2 y así en forma progresiva. Gana el que recoge todos los yazzes.













UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

*Escuela de Posgrado*

*"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"*

Lima, 8 de enero de 2019

Carta P. 0010-2019-EPG-UCV-LN

LIC. JESSICA SAMPEN  
DIRECTORA  
Colegio Villanova

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a RICARDO ELÍAS CÓRDOVA HERNÁNDEZ identificado con DNI N.° 09271941 y código de matrícula N.° 6000139203; estudiante del Programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MIGUEL, LIMA, 2018**

En ese sentido, solicito a su digna persona otorgar el permiso y brindar las facilidades a nuestro estudiante, a fin de que pueda desarrollar su trabajo de investigación en la institución que usted representa. Los resultados de la presente serán alcanzados a su despacho, luego de finalizar la misma.

Con este motivo, le saluda atentamente,



Dr. Carlos Venturo Orbegoso  
Jefe de la Escuela de Posgrado  
Universidad César Vallejo - Campus Lima Norte



*Aprobado*

KDAS

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.





## **Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018**

Ricardo Elías Córdova Hernández  
recordh@gmail.com

### **Resumen**

El objetivo de la presente investigación fue determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motriz de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio *Villanova* de San Miguel.

La muestra estuvo constituida por 10 alumnos de 1º Grado de Educación Primaria, a los que se le aplicó tanto un pre-test como un post-test de la I.E.P. *Villanova* de San Miguel, Lima. Se empleó el método hipotético-deductivo para realizar la investigación. La investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo y se utilizó como diseño el experimental de tipo pre-experimental. Se procedió a recoger los datos en un periodo específico, correspondientes al pre y post test del programa el cual se basa en los juegos tradicionales.

La investigación concluye que el programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado del Colegio *Villanova* de San Miguel, Lima - 2018.

**Palabras claves:** Programa educativo, juegos tradicionales, desarrollo motriz, aprendizaje.

### **Abstract**

The present study aimed to establish the effects of program of traditional games on the motor development of School in the 1th grade students of primary education IEP *Villanova*, San Miguel.

The sample consisted of 10 students in 1th grade of Primary the I.E.P. *Villanova* with Pre Test and Post Test. The method used in the research

was the hypothetical-deductive. This research was conducted with the quantitative approach, used for its purpose the experimental design, with type pre-experimental which collected information on a specific period of Pre and Post Test School.

The research concludes that there is significant evidence to affirm that: program of traditional games has positive effects on the motor development of *Villanova* School students in the 1th grade of primary education, San Miguel – Lima - 2018.

**Keywords:** competency curriculum, teaching strategies, curriculum

### **Introducción**

Hoy en día gracias al progreso de las fuerzas productivas es cada vez mayor el tiempo de ocio del ser humano con relación a otras épocas. En ese sentido, nunca el hombre se ha visto enfrente de tanto tiempo libre como en el presente Sin embargo, a la vez, y pese a este mayor tiempo libre, los niños juegan cada vez menos. En la actualidad y a nivel mundial, la falta de actividad física o sedentarismo se está volviendo una pandemia. Al respecto, la Organización Mundial de la Salud (OMS), ya ha reconocido el peligro de la situación. “La inactividad física es uno de los principales factores de riesgo de mortalidad a nivel mundial” (OMS, 2018). Del mismo modo, la Organización de las Naciones Unidas para la erradicación del hambre *Food and Agriculture Organization* (FAO), ha estimado que a nivel mundial, el 33% de los adultos y el 75% de los adolescentes no realizan actividad física de acuerdo a los niveles recomendados por ellos (FAO, 2018).

Esto se debe a múltiples factores tales como el crecimiento desmesurado y desordenado de las ciudades, basados en procesos de urbanización de los espacios antes agrarios que deja menos lugar para desarrollar juegos, panorama agravado por el trato preferente del automóvil por

encima del peatón por parte de las autoridades. También se puede mencionar a la falta de seguridad ciudadana como otro factor a tener en cuenta ya que no brinda las garantías necesarias a las familias para que dejen salir libremente a jugar a las calles a sus hijos como se solía hacer en antaño,. Asimismo, la disfuncionalidad cada vez mayor de las familias, donde la ausencia de la figura paterna reduce las posibilidades de realizar actividades lúdicas motoras con los niños, dado que la mujer socialmente no ha sido condicionada para ello. Además, está la mayor ocupación de los miembros familiares que no les brinda el tiempo necesario, salvo el fin de semana, para sacar a los hijos a recrearse. la tendencia a tener menos hijos también hace que en estos tiempos difíciles donde ambos padres salen a trabajar, se vean limitadas las oportunidades de actividad fuera de casa, sea por la ausencia del hermano o el grupo de familiares que se cuidan entre sí hacen que sea más difícil organizar grupos de amistades o “pandillas” para salir a jugar.

Por su parte, si bien es cierto que el enfrentar estos problemas corresponde más a políticas de gobierno como aquellas destinadas a la mejora del ingreso y al planeamiento urbano, existen sin embargo otros factores que contribuyen a esta problemática y que es posible enfrentar a partir de la toma de decisiones individual. Estas son las relacionadas a nuestras decisiones de consumo y a la asunción de hábitos tales como las referidas a la práctica de actividad física, al uso de tecnologías y la ingesta de alimentos.

En relación al uso indiscriminado de tecnologías, como las del celular, televisión por cable, tablets, video juegos entre otros, su influencia se ha tornado poderosa y ha reemplazado los juegos sobre todo motores por juegos “virtuales”, de modo que el sedentarismo empieza a crecer incontroladamente. Al respecto, es sintomático que la OMS incluyera en su reciente edición 11 de clasificación de

enfermedades (ICD-11) a la adicción a los videojuegos como un trastorno más (OMS, 2018).

A consecuencia de esto, se evidencia la presencia cada más frecuente de niños con obesidad. La obesidad en general y la infantil específicamente, está asociada a graves problemas de salud como a la aparición prematura de enfermedades tales como enfermedades cardiovasculares y diabetes. Si a esto se suma la cada vez mayor oferta de comida chatarra y su excesivo consumo resulta peligroso por su alto contenido hipercalórico producto de un alto contenido de azúcar, grasas trans, grasas saturadas y sal fundamentalmente. De acuerdo a estimaciones el consumo de estos productos, creció hasta un 265% durante la última década. Al respecto, no es de extrañar entonces que cada vez los cuadros de obesidad entre los niños abunden. La OMS (2018) señala que el número de menores obesos entre 0 y 5 años aumentó de 32 a 41 millones entre 1990 y 2016.

Sin embargo, ante todo este escenario, no es de esperar que los niños y adolescentes de hoy lamenten la carencia de espacios y oportunidades para jugar descrita. Estos más bien se han visto subyugados por la oferta de juegos “virtuales” y desarrollos tecnológicos que por su naturaleza, ofrecen una serie de estímulos sobre todo visuales, ricos en color y a una mayor velocidad que los estímulos provenientes de los juegos “reales”, de modo, que estos últimos son percibidos como “lentos”, situación que está detrás de su afición a ellos y de frases tan escuchadas como cuando el niño dice que “se aburre” ante una actividad luego de un corto tiempo con una facilidad antes no contemplada.

Todo esto trae como consecuencia el retraso del desarrollo motriz, el cual requiere de estimulación motora propia de la actividad física y si esta estimulación está basado en el juego, el aprendizaje se hace más significativo (Rodríguez & Moreno,

2013, p. 73). Hoy en día efectivamente se observa cada vez más la presencia de cuadros de retraso motor, entendiéndose como tal, a la evolución de la función motora que no corresponde a su fase de desarrollo evolutivo (Cordellat, 2018, p. 1). Esta situación cada vez más manifiesta, dificulta la enseñanza de habilidades complejas, puesto que no se cuenta con las habilidades básicas que sirven de fundamento para la asimilación de estas (UN, 2016, p. 3). Las habilidades básicas o fundamentales son base de aprendizajes posteriores y son actos motrices como los desplazamientos, saltos, equilibrios, lanzamientos y recepciones (Cidoncha, 2010).

Y es que el aprendizaje motor se apoya en las habilidades previamente adquiridas para la construcción de nuevas habilidades. En el aprendizaje motor “los aprendizajes requieren de alguna experiencia previa la cual constituye la base para la asimilación del nuevo aprendizaje” (Chávez, 2006, p. 9). De no producirse oportunamente estos aprendizajes, los cuadros de torpeza terminan haciéndose crónicos, y los problemas de la dimensión motriz impactan a la dimensión afectiva, con lo cual suelen aparecer los casos de baja autoestima, *bullying* en términos de rechazo hacia los menos hábiles, renuncia y aislamiento social por los afectados en cuanto a la participación en actividades, y más adelante, debido a la no adquisición del hábito de la actividad física se propicia la aparición de enfermedades asociadas al sedentarismo en edades no contempladas en otros tiempos. También la falta de estimulación motriz produce cuadros de carencia de tonicidad y descoordinación.

Al respecto en el pasado, debido a las condiciones entonces imperantes, bastaba el juego espontáneo con los amigos del barrio para que se de por lo menos la asimilación de estas habilidades básicas, de modo que posteriormente los aprendizajes más complejos en

términos coordinativos se veían facilitados.

En el ámbito nacional durante la primera década del nuevo siglo, el Perú se muestra como el país de América donde la obesidad infantil presentó el crecimiento más acelerado. Según el Ministerio de salud (MINSA), más del 50% de la población peruana sufre de obesidad y de acuerdo a Organización Panamericana de la Salud (OPS), la obesidad y el sobrepeso en niños cuya edad fluctúa entre los 5 y 9 años, alcanza el 25% de la población. Mientras que para los infantes cuya edad fluctúa entre 0 y 5 años la obesidad como el sobrepeso afectan casi al 8% de dicha población.

En el ámbito local, de acuerdo a una investigación cuyo objetivo era “determinar el estado nutricional, a través de una encuesta de actividad física y consumo de alimentos en escolares de la Institución educativa estatal *Jesús Redentor* ubicada en el distrito de San Miguel” (Moreno.A., 2013), y que trabajó con una muestra de 139 escolares entre los 8 y 11 años, se encontró que el 96,4% de dichos escolares son sedentarios. En tanto que en el segmento de escolares de 8 años de edad se observó que el 40% se halla en sobrepeso y que es a partir de los 9 años cuando crece dicho indicador. De tal modo que el abuso de comida rápida, el abuso de la tecnología sumado al desinterés por la actividad física, son los factores desencadenantes y que hay que controlar.

De acuerdo a las proyecciones, la OMS (2018) señala que la obesidad entre la población de menores entre 0 a 5 años, aumentará de mantenerse las tendencias actuales con lo que se estima que la cifra de menores obesos crecerá a 70 millones el 2025.

Todos los factores mencionados impiden un adecuado flujo de estímulos hacia el menor. Según Hahn:

En la fase entre el nacimiento y el cuarto año, el desarrollo de las cualidades decide sobre la calidad del comportamiento motriz. La mayoría de las perturbaciones coordinativas se

inician en esta fase. El repertorio de posibilidades crece con los estímulos que le llegan al niño. Por recibir el niño pocos estímulos, determinadas cualidades se forman menos (1988, p. 84).

Incluso la neurociencia ha demostrado que existen periodos críticos de estimulación en el desarrollo neuronal que hacen que las mismas, de no ser estimuladas oportunamente sean más difícil de desarrollar o cambiar en la edad adulta. De acuerdo a Piaget, el niño explora el mundo que lo rodea a través del movimiento, por lo que su presencia es esencial sobre todo en los dos primeros años de vida para de ese modo, conseguir el cúmulo de estímulos necesarios que posibiliten el desarrollo cerebral que a su vez impulsan el desarrollo de otras funciones. En ese sentido, el juego motor y toda actividad que induzca al movimiento en los niños ha de ser “infaltable en la crianza, ha de ser garantizado por los padres y debería ser parte de una política sanitaria integral y obligatoria” (Fernández, 2017).

Finalmente, consideramos que es posible atacar este problema del retraso motor con una mayor promoción del juego en general y el tradicional en particular, de modo que se rescata también estas creaciones propias de nuestro acervo cultural e idiosincrasia.

### **Antecedentes del problema**

Leytón (2015) en la tesis *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de primer año de la escuela fiscal “Fe y Alegría” de Solanda-Quito*, para la licenciatura de la carrera de ciencias de la actividad física, deporte y recreación de la Universidad ESPE, Sagolquí – Ecuador, se propone el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños del primer año de la escuela fiscal *Fe y Alegría*. Se trata de una investigación de tipo aplicada, de

enfoque cuantitativo y de diseño experimental y alcance pre-experimental, en base a una población y una muestra de 62 niños durante un bimestre, utilizando las técnicas de la encuesta y ficha de observación, alcanza como resultado que las de habilidad motriz adquirida en promedio pasan de 9% en el pre - test a 60% en el pos test presentando por tanto un significativo incremento gracias a la práctica de los juegos tradicionales.

### **Revisión de la literatura**

#### **Juegos tradicionales**

De acuerdo a Ofelé (1999) los juegos tradicionales son aquellos que perduran por mucho tiempo y en diversos lugares y que son transmitidos por tradición oral, generación a generación, con ciertas adaptaciones propias de los tiempos y de las regiones. Están permanentemente en transformación incorporando siempre creaciones anónimas. Estos juegos dan cuenta de una serie de aspectos histórico – socio- culturales de los pueblos e investigarlos puede dar luz sobre la cultura y costumbre de tiempos pasados y regiones lejanas.

#### **Desarrollo Motriz**

Muñoz (2003, p. 43) define desarrollo motor como los “cambios producidos en el comportamiento motor a través del tiempo”.

Dichos cambios se refiere a la adquisición de habilidades. Al estudiar Piaget como los infantes accedían al conocimiento, halló que el pensamiento era el resultado de la interacción del sujeto con los objetos. “El pensamiento, para Piaget, es acción sobre los objetos” (2001, p. 172) y sostuvo que el pensamiento en un principio procede de las acciones, “Todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad” (2001, p. 172). De este modo, el infante opera físicamente los objetos durante sus primeras etapas de desarrollo. Las respuestas a través del movimiento a los objetivos que se plantea el ser humano desde bebe, vendría a ser las habilidades motoras. (2015, p. 1).

## **Factores que influyen en el desarrollo motriz:**

### **El crecimiento**

El crecimiento es aquel fenómeno más ligado a factores de herencia y que está más relacionado a la noción de cantidad. El crecimiento responde a ciertas leyes:

- Ley de la progresión y del amortiguamiento: significa que el crecimiento es mayor cuando más joven es el organismo y que este se amortigua con los años
- Ley de la disociación: Nos dice que todas las partes del organismo no aumentan en conjunto ni en las mismas proporciones.
- Ley de la alternancia: Consiste en que periodos de crecimiento más lento se alternan con periodos de crecimiento más rápido.

### **La maduración**

En cuanto a la maduración, este fenómeno posibilita a la función de los órganos del cuerpo alcanzar su máxima eficacia. Vale decir, la maduración consiste en tornar funcionales a todas aquellas estructuras que sólo existían a nivel potencial. Consiste por tanto en un asunto más de tipo cualitativo que cuantitativo que no es constatable visualmente. Finalmente se puede añadir que se trata de un proceso que depende más de la genética y no del aprendizaje.

Está regido por las siguientes leyes:

- Ley céfalo-caudal: Que indica que la maduración empieza en la cabeza y prosigue en sentido descendente hasta los pies.
- Ley próximo – distal: Esta ley indica que la maduración se da en orden evolucionando desde

el interior hacia el exterior, vale decir, por ejemplo, primero se manifiesta en los hombros, a continuación en los brazos y finalmente las manos y dedos.

### **El medio ambiente y el aprendizaje**

Vienen a ser la suma de condiciones e influencias de tipo externo que influyen tanto en la vida como en el desarrollo de todo organismo. De acuerdo a Alemany (2002) es constituido por diferentes tipos de ambiente tales como el físico, que constituye básicamente el entorno que rodea al individuo y que considera factores como el clima, idioma, la geografía los factores influyentes sobre la persona: el cultural que considera elementos como el lenguaje, la religión, la organización social, entre otros que determinan de alguna manera a la persona; el psicológico, el cual consiste en estimulaciones psicológicas que viene a constituir acciones controladas del hombre a través del medio con el objeto de mejorar facultades y experiencia de otro sujeto, vale decir un aprendizaje.

El aprendizaje viene a ser un cambio relativamente permanente de la conducta utilizando las estimulaciones psicológicas y consiste en procesos a nivel del sistema nervioso. Es un proceso de suma importancia en la educación, la cual tiene como fin formar la personalidad del sujeto.

El aprendizaje se da a través de secuencias ordenadas donde unas etapas preceden a otras, de tal modo que las nuevas conductas integran las adquisiciones previas, viene a ser por tanto, un proceso en el que unas etapas tienen que ser antecesoras para convertirse en la base de otras nuevas (Maganto & Cruz, 2014, p. 4).

Esta superposición de adquisiciones, en base a procesos de ensayo-error permiten que se constituya en el tiempo, patrones de conducta. “Cuando las nuevas adquisiciones se practican repetidamente proporcionan respuestas

voluntarias, dirigidas hacia un fin, cada vez más precisas y refinadas. Por ello (...) se establecen como patrones de adquisición de otras nuevas” (p. 4).

De este modo, la experiencia que recoge el ser humano desde bebe dada su actividad exploratoria, viene a constituir un esencial estímulo para el proceso de desarrollo más importante que el aspecto hereditario. “El desarrollo no está plenamente establecido, (...) solo lo determina la herencia a un nivel muy general, en otros aspectos las condiciones ambientales promueven o retrasan dichas adquisiciones”. (p. 5). Esta es la esencia del desarrollo. El desarrollo finalmente es también un proceso secuencial, organizado de menor a mayor complejidad con la condición que los cambios producidos supongan una mejora de la conducta del individuo, que signifiquen una adaptación correcta al medio.

Siendo el aprendizaje fundamental e instrumento esencial para influir en el desarrollo infantil a partir del ámbito educativo se da la concepción de la adquisición del conocimiento desde el paradigma dominante del constructivismo. Al respecto, en relación a los enfoques teóricos acerca del desarrollo y el aprendizaje “los enfoques piagetianos (...) y los postulados de la escuela soviética son un claro ejemplo de los enfoques cognitivos y de procesamiento de la información”. (Navarro, Gutierrez, Graupera, & Linaza, 2001, p. 167).

### **Problema**

Hoy en día gracias al progreso de las fuerzas productivas es cada vez mayor el tiempo de ocio del ser humano con relación a otras épocas. En ese sentido, nunca el hombre se ha visto enfrente de tanto tiempo libre como en el presente Sin embargo, a la vez, y pese a este mayor tiempo libre, los niños juegan cada vez menos. En la actualidad y a nivel mundial, la falta de actividad física o sedentarismo se está volviendo una pandemia. Al respecto, la Organización Mundial de la Salud

(OMS), ya ha reconocido el peligro de la situación. “La inactividad física es uno de los principales factores de riesgo de mortalidad a nivel mundial” (OMS, 2018). Del mismo modo, la Organización de las Naciones Unidas para la erradicación del hambre *Food and Agriculture Organization* (FAO), ha estimado que a nivel mundial, el 33% de los adultos y el 75% de los adolescentes no realizan actividad física de acuerdo a los niveles recomendados por ellos (FAO, 2018). Se planteó entonces como modo de enfrentar esta situación la estrategia didáctica de elaborar un programa de juegos tradicionales.

### **Objetivo**

El objetivo de la presente investigación fue determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado - 2018 del Colegio Villanova de San Miguel.

### **Método**

De acuerdo a Estevez, Arroyo, & Gonzáles, con respecto a la metodología se empleó el método hipotético deductivo, el tipo de estudio es de tipo aplicado el diseño, el análisis y alcance de los datos del presente trabajo es *experimental*, pues existe manipulación de la variable independiente “para determinar su influencia sobre la variable dependiente” (p. 131), y de tipo *pre-experimental* puesto que consiste en la aplicación de un pre-test y un post-test a un grupo de sujetos, sin grupo de control ( p. 132).

Con respecto, el marco poblacional estuvo constituido por 19 estudiantes del 1er grado de primaria del IEP Villanova de San Miguel y la muestra estuvo constituida por 10 estudiantes de la misma institución en estudio.

La hipótesis de la investigación fue:

Ho: Determinar la no influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del 1er grado de

primaria del IEP *Villanova* de San Miguel, Lima.

Ha: Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales en el nivel de desarrollo motriz de los estudiantes del 1er grado de primaria del IEP *Villanova* de San Miguel, Lima.

En este estudio se usó la técnica encuesta y se empleó instrumentos estandarizados para estudiantes.

### Resultados

Para el análisis de la información, procesamiento y presentación de datos, se ha utilizado los estadígrafos pertinentes y las medidas estadísticas correspondientes. Para el análisis de los datos que se recolectaron se elaboró una base de datos utilizando el programa SPSS.

En el estudio se tomaron las siguientes variables: programa de juegos tradicionales y desarrollo motriz.

Estadística descriptiva: Se hizo uso para ilustrar el impacto de la aplicación del programa de juegos tradicionales sobre la media de la variable.

Prueba de hipótesis: De los procedimientos establecidos se utilizó la prueba de correlación no paramétrica de Wilcoxon dado que los datos difieren de la distribución normal.

A continuación se presenta los resultados:

A nivel descriptivo

### Tabla 1

#### *Estadísticos descriptivos de edad motriz pre test y post test*

Descriptivos	Estadístico	Error	
pre	Media	66,010 ,1295	
	Intervalo de confianza para la media al 95%	Límite inferior	63,080
		Límite superior	68,940
	Media recortada al 5%	66,306	
	Mediana	66,700	
	Varianza	,168	
	Desv. tip.	,40965	
	Mínimo	5,67	
	Máximo	7,00	
	Rango	1,33	
	Amplitud intercuartil	,67	
	Asimetría	-1,323 ,687	
	Curtosis	2,157 1,	
	pos	Media	69,010 ,0504
Intervalo de confianza para la media al 95%		Límite inferior	67,870
		Límite superior	70,150
Media recortada al 5%		69,083	
Mediana		70,000	
Varianza		,025	
Desv. tip.		,15941	
Mínimo		6,67	
Máximo		7,00	
Rango		,33	
Amplitud intercuartil		,33	
Asimetría		-1,035 ,687	
Curtosis		-1,224 1,	

En la tabla 1 se aprecia que la aplicación del programa de juegos tradicionales en los alumnos de primer grado del Colegio *Villanova* eleva los valores medios para las edades motoras calculadas en la muestra, al pasar de 6,6010 a 6,9010 luego de la aplicación del programa de juegos.

A nivel inferencial

### Contraste de Hipótesis

Siendo las hipótesis nula y alternativa respectivamente:

Ho: El promedio antes es mayor o igual al promedio después

Ha: El promedio antes es menor al promedio después

Aplicando la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas que no siguen una distribución normal:

### Tabla 2

#### *Prueba de contraste de las diferencias de edad motriz*

	Después - Antes
Z	-2,041 <sup>b</sup>
Sig. asintót. (bilateral)	,041

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Como  $\text{sig}/2 = 0.041/2 = 0.0205 < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula Ho.

Por lo tanto se concluye que al 95% de confianza el programa de juegos tradicionales aumenta en promedio la edad motora y con ello influye positivamente en el desarrollo motor de los niños de primer grado del Colegio *Villanova* de San Miguel.

### Discusión

Los resultados de la investigación dan cuenta que la prueba de contraste de hipótesis de Wilcoxon, nos indica que existe una positiva influencia del programa de juegos tradicionales y la edad de desarrollo motriz. Es decir, que a mayor aplicación del programa habrá

mejores respuestas motrices debido a una mejora en el desarrollo motor para los estudiantes del primer grado del colegio *Villanova* de San Miguel - Lima. Estos resultados son similares a los de Leyton (2015) al concluir también que los juegos tradicionales son benéficos para el desarrollo motriz de los alumnos de primer año de su institución.

Habiendo obtenido estos resultados se recomienda aplicar el programa todo el año y realizar una investigación científica a una muestra o población de mayor tamaño y diferentes niveles de enseñanza, con el fin de lograr una aplicación a mayor escala abarcando diversidad de grados de enseñanza.

### Referencias

- Aleman, I., & Granda, J. (2002). *Manual de aprendizaje y desarrollo motor*. Barcelona, España: Paidós.
- Cidoncha, V. (2010). *Aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio*. Obtenido de efdeportes: <https://www.efdeportes.com/efd147/habilidades-motrices-basicas-coordinacion-y-equilibrio.htm>
- Estevez, M., Arroyo, M., & Gonzáles, C. (2004). *La Investigación científica en la actividad física: su metodología*. Cuba: Deportes.
- FAO. (2018). *Desnutrición, anemia y obesidad son los principales problemas de malnutrición infantil en el Perú*. Obtenido de <https://observateperu.ins.gob.pe/>: <https://observateperu.ins.gob.pe/noticias/278-desnutricion-anemia-y-obesidad-son-los-principales-problemas-de-malnutricion-infantil-en-el-peru>
- Fernández, C. (29 de 01 de 2017). *Sin estímulos, el cerebro infantil se daña*. Obtenido de El Tiempo: <https://www.eltiempo.com/vida/salud/importancia-de-estimar-el-cerebro-de-los-ninos-52463>
- Hahn, E. (1988). *Entrenamiento con niños*. Barcelona - España: Martínez Roca.
- Leytón, O. (2015). *Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de primer año de la Escuela fiscal Fe y Alegría de Solanda-Quito*. Ecuador: (Tesis - Carrera de Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física, Deportes y Recreación, ESPE). Recuperado de: <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/handle/21000/10986>.
- Maganto, C., & Cruz, M. (2014). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. En M. y. Bermúdez, *Manual de psicología infantil : aspectos evolutivos e intervención psicopedagógica* (p. 27-64 (31)).
- Maganto, C., & Gomendio, M. (2000). Eficacia y mejora del desarrollo psicomotor, el autoconcepto y la socialización a través de un programa de actividades físicas. *APUNTS Educación Física y Deportes*, 61, 24-30.
- Moreno, A. (2013). Asociación entre el consumo alimentario, la actividad física y el índice de masa corporal en escolares de una institución educativa del distrito de San Miguel, Lima- Perú 2012. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*.
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Armenia, Colombia: Kinesis.
- Navarro, F., Gutierrez, M., Graupera, J., & Linaza, J. (2001). *Desarrollo, comportamiento motor y deporte*. Madrid, España: Síntesis.
- Ofele, M. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. Obtenido de EFdeportes: <https://www.efdeportes.com/efd13/juegra1.htm>
- OMS. (2018). *Datos y Cifras*. Obtenido de Organización mundial de la salud : <http://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
- OMS. (2018). *International Classification of Diseases 11th Revision*. Obtenido de ICD-11: <https://icd.who.int/>
- OMS-Comisión para acabar con la obesidad. (2018). *Datos y cifras sobre obesidad infantil*. Obtenido de Organización Mundial de la Salud: <https://www.who.int/end-childhood-obesity/facts/es/>
- Sardo, P. (2015). *¿Que es el desarrollo motor?* Obtenido de Rehabilitación Premium Madrid: <https://rehabilitacionpremiummadrid.com/blog/patricia-sardo/que-es-el-desarrollo-motor/>



### Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, Héctor Raúl Santa María Relajza, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada "Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de San Miguel, Lima, 2018" del estudiante Ricardo Elías Córdova Hernández, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito(a) analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 12 de enero del 2019



Firma

Héctor Raúl Santa María Relajza

DNI: 09904625

Feedback Studio - Google Chrome  
 https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?c=1060250593&u=1058846544&lang=es&t=3

feedback studio ricardo cordova Programa de juegos tradicionales en /0

**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD DE SAN MIGUEL

TESIS

Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018

PARA OPTAR EL GRADO DE:  
**MAESTRO EN EDUCACION**

AUTOR:  
 Sr. Ricardo Cordova Hernandez

ASESOR:  
 Dr. Santa María Relaisa, Héctor Raúl

SECCIÓN:  
 Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
 Evaluación y Aprendizaje

PERÚ - 2018

**Resumen de coincidencias** ✕

22 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

**Coincidencias**

1	repositorio.uncp.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	1 %	>
2	repositorio.unsa.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	1 %	>
3	repositorio.uladecch.edu.pe <small>Fuente de Internet</small>	1 %	>
4	Entregado a Universida... <small>Trabajo de estudiante</small>	1 %	>
5	docslide.net <small>Fuente de Internet</small>	1 %	>
6	www.sc.edu.es <small>Fuente de Internet</small>	1 %	>

Página: 1 de 73    Número de palabras: 12545    Text-only Report    High Resolution    Activado    domingo, 12 de enero de 2019    11:58 a. m. 13/01/2019

Feedback Studio - Google Chrome  
 https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?c=1060250593&u=1058846544&lang=es&t=3

feedback studio ricardo cordova Programa de juegos tradicionales en /0

**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD DE SAN MIGUEL

TESIS

Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018

PARA OPTAR EL GRADO DE:  
**MAESTRO EN EDUCACION**

AUTOR:  
 Sr. Ricardo Cordova Hernandez

ASESOR:  
 Dr. Santa María Relaisa, Héctor Raúl

SECCIÓN:  
 Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:  
 Evaluación y Aprendizaje

PERÚ - 2018

**Filtros y configuración** ✕

**Filtros**

Excluir citas

Excluir bibliografía

Excluir fuentes que tengan menos de:

palabras

%

No excluir por tamaño

**Configuración opcional**

Resaltado multicolor

Informa nuevo

Página: 1 de 73    Número de palabras: 12545    Text-only Report    High Resolution    Activado    domingo, 12 de enero de 2019    11:59 a. m. 13/01/2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)  
"César Acuña Peralta"

## FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

### 1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

CORDOVA HERNANDEZ RICARDO ELIAS

D.N.I. : 09271941

Domicilio : AV. LIBERTAD 1611 - SAN MIGUEL

Teléfono : Fijo : 566 0851 Móvil : 959 265958

E-mail : recordh@gmail.com

### 2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : .....

Escuela : .....

Carrera : .....

Título : .....

Tesis de Posgrado

Maestría  Doctorado

Grado : MAESTRO

Mención : EDUCACION

### 3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

CORDOVA HERNANDEZ RICARDO ELIAS

Título de la tesis:

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL

DESARROLLO MOTRIZ EN LOS ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO

DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MIGUEL, LIMA 2018

Año de publicación : 2015

### 4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha:

27-02-2019



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

### ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

CÓRDOVA HERNÁNDEZ, RICARDO ELÍAS

INFORME TITULADO:

Programa de Juegos Tradicionales en el desarrollo  
motriz en los estudiantes de Primer grado de una  
institución educativa de San Miguel, Lima, 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRO EN EDUCACIÓN

SUSTENTADO EN FECHA: 25 de Enero de 2019

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por mayoría



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN