

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL



**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL ESTUDIO
DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO
AÑOS**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

LILY MARIANELA DEL MILAGRO GUEVARA HUAMAN

ASESOR

MARÍA VALENTINA CÓRDOVA PISSANI

<https://orcid.org/0000-0001-6480-4671>

Chiclayo, 2021

**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA EL
ESTUDIO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
DE CUATRO AÑOS**

PRESENTADA POR:

LILY MARIANELA DEL MILAGRO GUEVARA HUAMAN

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR:

Silvia Georgina Aguinaga Doig
PRESIDENTE

María del Carmen Pisfil Becerra
SECRETARIO

María Valentina Córdova Pissani
VOCAL

Dedicatoria

A Dios, por guiarme en cada paso que he dado, por darme la fortaleza en mis tropiezos, a mi madre por su apoyo incondicional, en los buenos y malos momentos por brindarme la seguridad y confianza en poder lograr cada meta que me proponga, a mi familia por acompañarme siempre en especial a mis primas y primos quienes me permitieron descubrir el mundo de los niños desde otra perspectiva.

Agradecimientos

Un eterno agradecimiento a mi madre y a mi familia, quienes me han apoyado en todo momento, con sus palabras de aliento, me dieron ánimos durante todo mi proceso como estudiante universitaria.

A mi asesora Lic. María Valentina Córdova Pissani, por su confianza, tiempo y ayuda en la culminación de la presente investigación.

A la vez agradezco a la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, por permitirme adquirir los conocimientos dentro de sus aulas, y a los docentes de la Carrera de Educación, quiénes me inculcaron valores y conocimientos para mi correcta formación académica.

Índice

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Revisión de literatura	8
Materiales y métodos	11
Resultados y discusión	14
Conclusiones	18
Recomendaciones	18
Referencias	19
Anexos	21

Resumen

Diversos estudios sobre las limitaciones de la psicomotricidad gruesa en niños, dan cuenta de la importancia en potenciar el desarrollo motriz, por ser vital para lograr su integralidad. El trabajo se propuso diseñar juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años. Asumiendo el paradigma positivista, enfoque cuantitativo y nivel descriptivo, con un muestreo no probabilístico accidental extraída de documentos que reflejaron investigaciones sobre niños de la edad mencionada; obteniendo como resultado que, la escuela ejerce el papel como agente influyente en el desarrollo integral del niño. Así, entre las causas se tiene la carencia de estímulos ofrecidos, escaso uso de estrategias metodológicas usadas por los docentes y las débiles condiciones de infraestructura en las instituciones, lo que suscita como efecto, el desorden en los patrones motrices. En conclusión, a partir de estos resultados se observó la necesidad de diseñar un programa denominado “Juego, aprendo y muevo mi cuerpo” proponiendo juegos tradicionales de acuerdo a las dimensiones de coordinación, motricidad y equilibrio para potenciar adecuadamente la psicomotricidad gruesa.

Palabras claves: psicomotricidad gruesa, juegos tradicionales, niños.

Abstract

Various studies on the limitations of gross motor skills in children show the importance of enhancing motor development, as it is vital to achieve its integrality. The work set out to design traditional games in the study of gross motor skills of 4-year-old children. Assuming the positivist paradigm, quantitative approach and descriptive level, with an accidental non-probabilistic sampling extracted from documents that reflected research on children of the mentioned age; Obtaining as a result that, the school exercises the role as an influential agent in the integral development of the child. Thus, among the causes is the lack of incentives offered, little use of methodological strategies used by teachers and the weak conditions of infrastructure in the institutions, which raises as an effect, disorder in motor patterns. In conclusion, based on these results, the need to design a program called "I play, learn and move my body" was observed, proposing traditional games according to the dimensions of coordination, motor skills and balance to adequately enhance gross motor skills.

Keywords: gross motor, traditional games, children.

Introducción

La etapa preescolar se caracteriza por la relevancia de los procesos madurativos del niño: motor, afectivo, social y cognitivo. Puesto que se debe generar actividades enriquecidas donde se fomente el juego en el aprendizaje del niño, de tal manera que él logre expresarse y relacionarse a través del cuerpo en el contexto que le rodea. Así mismo, se observa el gran reto al que nos enfrentamos en la actualidad, como ejemplo, no se estimula un correcto aprendizaje en las habilidades motoras, no se busca estrategias de aprendizaje; en consecuencia, el problema está presente si no se consigue llegar a esos objetivos en el tiempo adecuado, como lo menciona Piaget (2014) los niños aprenden, piensan, crean y se expresan mediante las actividades corporales, es allí donde ellos mismos resuelven problemas. También afirma que el desarrollo de la inteligencia depende de la actividad motriz, indicando que el aprendizaje es basado en la acción del niño interaccionando con el medio que le rodea.

Investigaciones presentadas por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2019), en todo el mundo, casi 200 millones de niños menores de cinco años sufren retraso en el crecimiento, emaciación o una combinación de ambos, y al menos 340 millones sufren el hambre oculta, es decir, una falta de vitaminas y minerales. Estas tendencias reflejan la triple carga de malnutrición, que amenaza la supervivencia, el crecimiento y desarrollo de los niños.

Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud y la Organización Panamericana de la Salud (OMS/OPS, 2018) nos dice que tanto niños como niñas menores de 5 años, son afectados por la desnutrición crónica, sabiendo que su alimentación depende de sus padres, quienes en ocasiones no tienen los recursos económicos necesarios o el conocimiento suficiente para proporcionar una alimentación adecuada, que sea indispensable para el desarrollo de sus sistemas corporales, especialmente en los primeros años de vida. Dando respuestas fisiológicas, las cuales limitan el desarrollo psicomotriz del niño.

Mientras tanto, en el Perú, la educación preescolar, se enfrenta a la época de la tecnología, dónde los niños pasan la mayor parte del día se relacionan mediante estos medios, como lo es el televisor, celular, Tablet, videojuegos, o con algún otro accesorio tecnológico. Dichos artefactos por más que llamen la atención del niño les genera placer utilizarlos a diario, perdiéndose así la costumbre de jugar al aire libre y el tener contacto o socializarse con sus pares, repercutiendo de esta manera en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, provocando una dificultad en las actividades que implican movimiento. (MINEDU, 2017).

Es durante las observaciones de la práctica preprofesional, en las que se evidencian actividades de juego como diversión, para recrearse, más no como metodología, descuidando mecanismos que realmente favorecen el desarrollo integral del niño. Se toma en cuenta la información, deduciendo que existe un gran número de niños de 4 años que presentan problemas en sus habilidades motoras, mencionamos: en la marcha, al correr, al trepar, cuando saltan y también al utilizar el material o instrumentos de uso cotidiano de forma inadecuada, no tienen precisión al manejar objetos grandes, su coordinación es incorrecta y al equilibrarse no se sostienen, por lo que pretendo, que a través de un programa de juegos tradicionales, se logre un mejor, adecuado y correcto desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Entorno a esta preocupación, se formula el problema ¿Cómo aportará una propuesta de juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años? En ese sentido, se planificó un objetivo general, el cual es proponer juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años y tres específicos. Uno, analizar las causas y efectos de las limitaciones de la psicomotricidad gruesa; dos, identificar los juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa y tres, determinar las características del programa de juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años.

Para justificar el estudio, Monje (2011) refiere la importancia de basarse en tres aspectos de parte teórica, metodológica y social. En esa línea, se detallan a continuación lo

correspondiente. Se proporciona información útil y sistematizada para luego ser añadida al campo epistemológico de la ciencia, sobre la solución de una ardua investigación, aplicando juegos tradicionales para desarrollar la Psicomotricidad Gruesa, dicho esto, se demuestra en esta investigación una nueva forma que podría existir para relacionar de manera constante las variables mencionadas y estudiadas.

Existieron diversos autores que hablan sobre la relevancia de la psicomotricidad gruesa en el desarrollo del niño, como Henry Wallon (1987) y Jean Piaget (1965), los cuales enlazan lo motriz y psíquico, siendo el primer aporte frente a este tema. La Psicomotricidad Gruesa es fundamental en la vida del niño, que, al transcurrir del tiempo se le ha atribuido a la educación física, desembocando así en la formación de una “educación integral”, por lo cual, se fundamenta los aspectos del desarrollo integral del niño, sabiendo que esto fomenta de manera general todos los planos vitales, que constituye la mente y el cuerpo.

El procedimiento, técnicas e instrumentos empleados en la investigación, demuestran confiabilidad y validez para ser utilizados en próximos estudios. Orientándose de acuerdo al tipo de investigación descriptiva o no experimental, en su diseño descriptivo simple, con una propuesta para contribuir al desarrollo educativo, así como la operacionalización de la variable, ayudando así a interpretar el instrumento a utilizar.

Teniendo conocimiento que la actividad motriz contribuye importantes beneficios en los procesos cognitivos básicos y secundarios; así a la vez probar que el niño conoce, se expresa y se relaciona con sus pares mediante la psicomotricidad.

Revisión de literatura

El juego es una actividad que cada día es subestimada, utilizándose dentro del sistema educativo y social como aquella actividad de descanso, sin importancia, que sólo es manipulada para entretener y divertir a los niños, pero, realmente ¿Qué importancia tiene el juego dentro del desarrollo socio educativo del niño en los primeros años de vida? O también podemos preguntarnos ¿Se puede aprender y desarrollar diferentes ámbitos a través del juego?

Son muchos los autores que hablan del juego y a la vez también existen diversas teorías donde toman al juego como un elemento indispensable en la vida del ser humano, en especial de los niños. Piaget (1997) explica que el juego no es sólo una manera de desahogarnos o simplemente divertirnos para gastar energías, sino es un medio que enriquece en el desarrollo cognitivo. Estos juegos son significativos en la medida que se va desarrollando el niño, puesto que comienza por manipular elementos u objetos, es por ello que prevalece y es indispensable en el ámbito educativo.

Se hace hincapié en las ideas de Wallon (1972) quien trabajó en el ámbito psicológico, abriendo así múltiples ensayos prácticos en el campo del juego y movimiento. Wallon considera que “...el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas” (pág. 75). Esa cita marca el condicionamiento que imponemos en la actividad espontánea del niño, cuando colocamos al juego dentro de los parámetros pedagógicos.

Por otro lado, Aucouturier (2007) hace referencia al juego espontáneo, explicando que es una creación del niño, en sí mismo, donde se transforma en el mundo, ejerce el poder de donde se ubica, se integra en el mundo real.

Asu vez la teoría de reestructuración cognoscitiva propuesta por Piaget (1951) parte donde el juego es una forma de asimilación. Desde cuando es infante y llega a la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño lo utiliza para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que tiene en sí mismo. Existiendo en gran variedad y así poder realizarlos en la comunidad educativa. Algunos de estos deben estudiarse a profundidad ya que son útiles en el proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo por parte de los niños una gran aceptación.

Jean Piaget destaca 3 tipos fundamentales en la vida del niño, mostrándose así su teoría donde predomina la asimilación. Se diferencia en cada realidad, cada etapa de desarrollo.

Los juegos sensorio motores se presentan en las primeras etapas de la vida del niño, en este periodo se va adquiriendo el control de sus movimientos y aprende a la vez sistematizar conocimientos. Estas conductas permiten descubrir y reproducir de manera voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que las motrices, pero sin hacer una representación de conjunto.

En el pre operacionales, Piaget indica que este tipo tiene mucho que ver con el área de matemática y de comunicación. Durante este periodo los niños razonan sobre sus hábitos incluyendo símbolos como representación del hecho sucedido. Es una manera adicional donde el niño explica lo que sucede en su contexto. Aparecen de manera progresiva entre los 4 a 7 años, se depende una buena medida del medio en el que se mueve el niño, y de lo que tenga a su disposición.

Los juegos de reglas, son juegos que tienden a subsistir y pueden desarrollar hasta ser adolescente y adulto, tomando una forma más elaborada, son actividades lúdicas propias del ser socializado. A través de ellos, los niños desarrollan estrategias de acción social, ejercitan su responsabilidad, democracia, controlan su agresividad, las reglas depositan la confianza en los grupos y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Los juegos tradicionales en el Perú tienen un valor significativo, reflejando la identidad de cada comunidad o grupo social, también se manifiesta en su modo de vivir, sentir, pensar, actuar mediante ellos, es por eso que en la actualidad no solo se van a divertir por un momento, sino que pueden ser aplicados en las sesiones de aprendizaje del área de psicomotricidad.

Asu vez, Bustos (2011) afirma que están incluidos en la vida de toda persona y dentro de la clasificación de los juegos de reglas, donde no se es posible dejar de lado ya que es inseparable de nuestra cultura, debido a que está relacionado con nuestro entorno. Así mismo se expresa sobre la decadencia que se muestra en la actualidad, en donde no gozan los niños de buena salud debido a la revolución tecnológica y al estilo de vida sedentario establecido en la sociedad postmoderna.

Giménez y Fernández (2010) nos menciona que antes de que existan las TICS, niños y adultos se recreaban de diferentes maneras donde no se involucraba dinero, sólo el estar en un espacio amplio y libre o en una reunión familiar, o en la cuadra de tu casa con los vecinos, podían disfrutar de los “juegos tradicionales”. Dichos juegos se relacionan con la cultura de cada niño.

A la vez dichos autores indican una clasificación, tal como juegos acompañados de objetos, muy a parte de tu propio cuerpo (saltar la cuerda, carrera de sacos, el trompo, juego de canicas, volar una cometa, jugar con el yoyo, rayuela, entre otros); juegos con partes del cuerpo, aquí no necesitarás objetos solo las partes de tu cuerpo las manos, piernas, brazos, cabeza, rodillas, puede jugarse en parejas o grupos donde se compita y exista un ganador (piedra papel o tijera, rondas, pares o nones, cero contra cero, entre otros); juegos de persecución, no utilizaremos objetos sólo el correr y mover todo nuestro cuerpo (el escondite, policía y ladrón, entre otros); juegos verbales, en este juego realizaremos adivinanzas, jugaremos al teléfono malogrado, la gallinita ciega, aquí podremos trabajar en pareja o grupos; juegos individuales, se puede jugar sin compañeros, utilizando diversos objetos (el trompo o el yoyo); juegos colectivos, necesitaremos dos a más personas (el escondite, encantados, juguemos en el bosque, entre otros).

Por otro lado, el Ministerio de Educación del Perú (2017) en el Currículo Nacional promulgado el 02 de junio de 2016 y entrado en vigencia en el año 2017 bosqueja 07 enfoques transversales para el desarrollo del perfil de egreso del estudiante de educación básica regular, donde indica que uno de ellos es el enfoque intercultural, el cuál se fundamenta de la

diversidad sociocultural y lingüística, y que a través de su interculturalidad existe una breve interacción entre personas de desiguales culturas.

Así como Maestro (2007) menciona que existe gran importancia en estos juegos tradicionales ya que se interactúa de manera social y cultural. Donde los niños son los mismos protagonistas desde principio a fin en estos juegos, también se estimula la sana competencia y cooperación donde todos puedan opinar que juego realizar o donde realizarlo, se propicia el disfrute y diversión, el saber interactuar de manera sana con diversas personas de cualquier edad.

Por ende, se entiende que la identidad se consigue mediante la historia familiar, propias experiencias en relación a sus comportamientos y de las relaciones interpersonales que se brindan, reconociendo siempre sus raíces culturales las cuales les dan sentido de pertinencia a los niños.

El Ministerio de Educación del Perú (2016) deslinda acerca del área de psicomotricidad, la cual tiene como medio central pedagógico cooperar al desarrollo psicomotriz del niño de la Educación Básica Regular tiene como finalidad sustentar que en el enfoque de la “corporeidad” se incluye el pensar, sentir, saber, necesitar, querer, es por eso que de esta manera el cuerpo se enfrenta en un constante proceso de construcción de su ser (proceso dinámico), el cual está desarrollándose a lo largo de nuestra vida, donde también se manifiesta en la progresiva reafirmación de su imagen corporal integrando los diversos elementos de su identidad personal y social. Es por ello que todos los niños son llamados a moverse de manera intencionada, partiendo de sus necesidades e intereses. Es decir, desde este enfoque buscamos aportar en el proceso de formación y desarrollo para el bienestar del niño y su entorno.

Ahora bien, Wallon (1974) expresa que es una disciplina que se basa en la interacción que el niño establece entre sus emociones, movimiento y conocimiento en su desarrollo integral; es la manera que el niño busca para relacionarse y expresarse en su contexto. Su campo de estudio es basado en el cuerpo, de manera general. Una de las principales etapas del desarrollo infantil es practicar la psicomotricidad, puesto que a futuro el niño continúa desarrollándose y coordinando movimientos, dichas actividades psicomotrices ayudan a perfeccionar el estado integral del niño desde que inicia con el gateo, la marcha o cuando empieza a caminar.

Explicando a su vez las tres subcategorías que se refiere a *la coordinación* entendiéndose como la interrelación del sistema nervioso central y la musculatura esquelética enfocada en el desarrollo de diversos movimientos planificados, lo concretamos como la capacidad para efectuar eficientemente las acciones de manera precisa, rápida y ordenada. Por otro lado, *la motricidad* es la destreza que el niño va obteniendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, caminando o corriendo, y por último al *equilibrio* siendo ésta la capacidad para realizar la acción de gravedad, conservando al cuerpo en la postura que deseamos, sea de pie, sentada o fija en un punto, sin caer

En efecto, cumple un rol muy importante durante los primeros años de vida, ya que influye de manera grandiosa en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, en el cual favorece su relación con la sociedad y evalúa sus diferencias individuales, lo que necesita y los intereses de estos niños. Por esto, es esencial trabajar la psicomotricidad con niños y niñas en los primeros años de su vida, ya que es en esta etapa donde se forman las bases para el desarrollo de su personalidad.

Materiales y métodos

La investigación asume al paradigma positivista, enfoque cuantitativo y nivel descriptivo, abordando un breve análisis de la temática en la educación preescolar (Hernández, Fernández y Baptista, 2010), cómo es la psicomotricidad gruesa. Conociendo la situación actual en relación a las dificultades obtenidas de las datas seleccionadas a través de un análisis de contenido y a su vez en observaciones durante las prácticas pre profesionales, siendo complementada con la metodología del análisis de contenido y el diseño descriptivo, teniendo como finalidad recoger información de un fenómeno que consiste en realizar el diagnóstico y evaluación, para así poder analizar la teoría logrando una solución como en este caso fue, una propuesta basada en juegos tradicionales, siendo éste un instrumento para responder a problemáticas reales en ambientes determinados. (Tantalean, 2015 citado en Estela, 2020).

Respecto a la población y muestra, referidas a los niños de cuatro años de acuerdo a las datas mediante un muestreo no probabilístico accidental (Sánchez, 2019). Las mismas que constataron la existencia del problema. En la selección de estas datas se consideraron algunos criterios, los mismos que son: a niños de cinco años, ambos sexos, en instituciones educativas de gestión pública, que reúnan las mismas categorías de la psicomotricidad gruesa y que se haya aplicado para recoger la información.

Así mismo, la investigación, se orientó con la identificación de las variables a estudiar, las mismas que fueron procesadas en categorías y sub categorías.

Tabla 1

Definición de categorías y subcategorías

Definición de Categoría	Código	Definición de Sub categoría
Psicomotricidad gruesa		Causas de las limitaciones de la psicomotricidad gruesa: Se considera causa al fundamento o el comienzo de una investigación determinada, es la primera instancia a partir de la cuál se desarrollan situaciones o eventos específicos de las datas internacionales y nacionales que se obtuvieron.
Es una destreza motora que los niños tienen que aprender durante su crecimiento y desarrollo, tiene mucho que ver con los movimientos que utilizan los músculos de gran tamaño como los brazos, piernas o el cuerpo completo. Es fundamental para todas las acciones que realizamos en la vida cotidiana.	PG	Efectos de las limitaciones de la psicomotricidad gruesa: El efecto son expresiones ubicadas en material empírico, es el resultado, la conclusión de lo que deriva a la causa. Todo fenómeno tiene algo que lo genera, nada acontece de la nada.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2
Identificación de ideas fuerzas con cita

SUB CATEGORÍAS	Fuente 1 (Valdez, 2019)	Fuente 2 (Quispe y Suarez, 2017)	Fuente 3 (Calero, 2015)	Conclusiones aproximadas	Conclusión (Condensación)
Causas de las limitaciones de la Psicomotricidad Gruesa	En una I.E.I. de Yunguyo, en el país de Ecuador, se encuentran como causas que no cuentan con los materiales, espacios e infraestructura necesaria, a su vez se pudo evidenciar que no estimulan ni utilizan estrategias adecuadas para el desarrollo psicomotor en los niños.	En una I.E.I. del distrito de La Victoria, en el departamento de Lambayeque, considera como causa a las docentes con limitaciones en el conocimiento de estrategias para desarrollar los juegos tradicionales incluyendo a su vez el uso de las TICs como es el celular, Tablet, televisor, play station, videojuegos, etc., al alcance de los niños.	En una I.E.I. de Ayabaca, en la región de Piura, se encuentran como causas que los docentes no incorporan oportunidades y actividades necesarias para potenciar las habilidades motrices gruesas incluyendo espacio y tiempo donde poder moverse y experimentar, agregando la inexistencia de ambientes escolares, sumado a esto la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor del niño.	En las tres realidades se plantea como causa fundamental de la problemática al escaso uso de estrategias y espacios de tiempo por parte de las docentes.	El proceso de la psicomotricidad gruesa requiere del ambiente en el que se desenvuelve el niño, toda clase de oportunidades que les favorezca en su desarrollo. Siendo así, se atribuye a la escuela una de las causas principales por las que habría algunas deficiencias para este fin, entre otras, el estar lo insuficientemente desprovistos de recursos, espacios y estrategias metodológicas por parte de la docente para un adecuado desarrollo psicomotor grueso, con respecto a los efectos, son niños que presentan deficiencias psicomotrices en el correr, trepar, caminar, bailar, saltar, patear, etc.
Efectos de las limitaciones de la Psicomotricidad Gruesa	En una I.E.I. de Yunguyo, en el país de Ecuador, afirma que tienen como resultados provocar efectos negativos en la salud y construcción equivocada de su corporeidad en los niños.	En una I.E.I. del distrito de La Victoria, en el departamento de Lambayeque, afirma que el efecto es pérdida de la identidad cultural integrándose el sedentarismo, siendo éste un modo de vida donde los niños apenas realizan ejercicio físico.	En una I.E.I. de Ayabaca, en la región de Piura, afirma como efectos ciertas dificultades en los niños y niñas al realizar actividades psicomotrices como es saltar, caminar, correr, bailar, trepar, etc., los niños presentan una respuesta de frustración ante cualquier actividad.	En las tres realidades se plantea como efecto fundamental a las deficiencias psicomotrices gruesas como la disfunción de patrones motrices como correr, saltar, trepar, caminar, bailar, patear, etc., siendo éstas importante en la etapa de crecimiento y desarrollo del niño.	

Fuente: *Elaboración propia basada en la técnica de análisis de contenido.*

Tabla 3

Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años.

PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS – SUB CATEGORÍAS
<p>¿Cómo aportará una propuesta de juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años?</p>	<p>Objetivo general: Proponer juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar las causas y efectos de las limitaciones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años. - Identificar los juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años. - Determinar las características del programa de juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años. 	<p>Categoría 1: Psicomotricidad Gruesa</p> <p>Sub categorías</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordinación - Motricidad - Equilibrio <p>Categoría 2: Juegos Tradicionales</p> <p>Sub categorías</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos acompañados de objetos - Juegos con partes del cuerpo - Juegos de persecución - Juegos verbales - Juegos individuales - Juegos colectivos
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
<p>Tipo de investigación: Descriptiva – Propositiva</p> <p>Diseño de investigación: Diseño no experimental /descriptivo, de campo bibliográfico – documental.</p> <p>M----> O(x) ----> P</p> <p>Donde:</p> <p>M: muestra de estudio (análisis documental)</p> <p>O: información a recoger</p> <p>P: propuesta de juegos tradicionales.</p>	<p>Muestra: Tres documentos.</p>	<p>Técnica: Análisis de contenido</p> <p>Instrumento: Ficha de contenido</p>

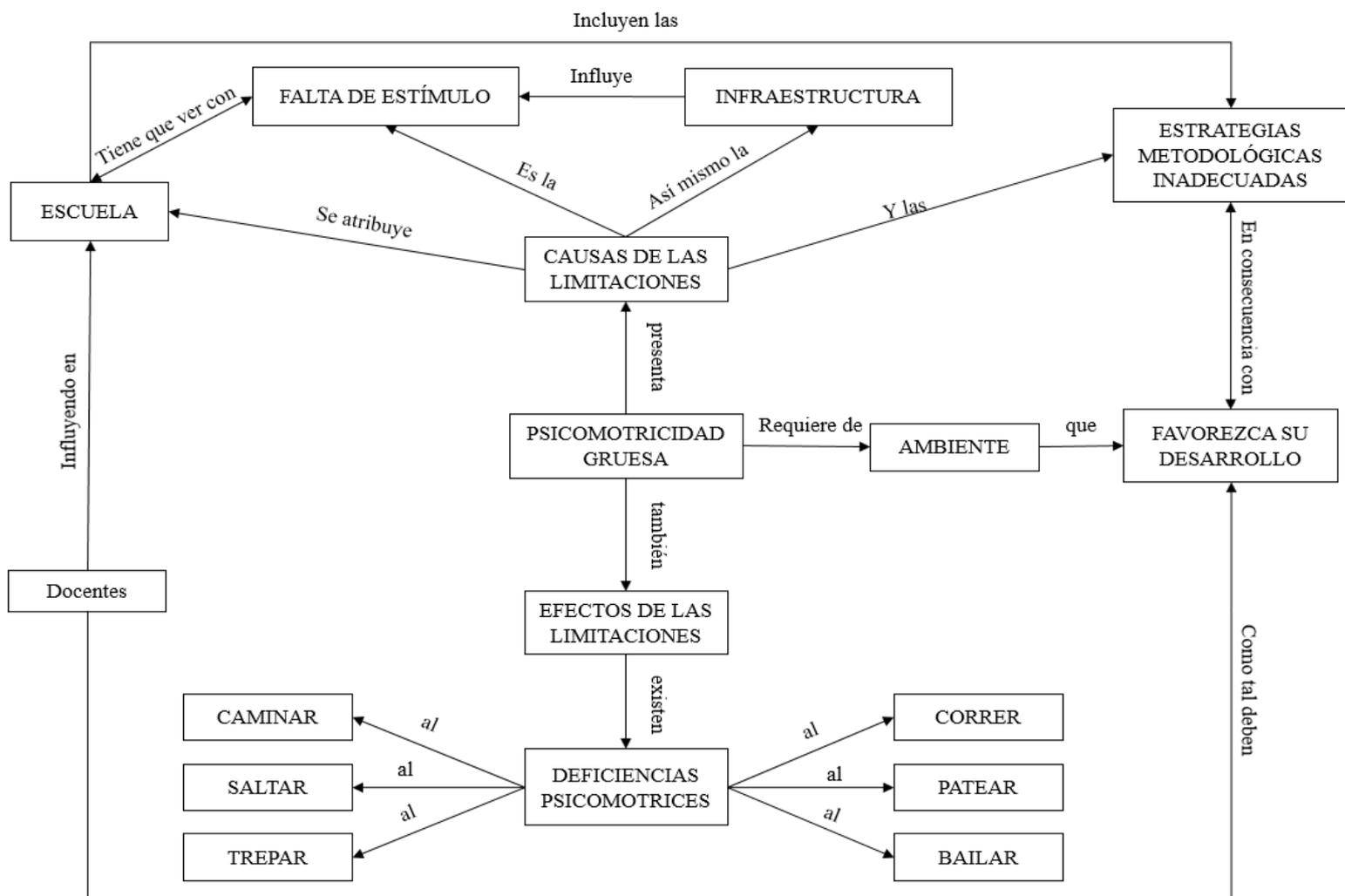
Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, para realizar la sistematización de las investigaciones se utilizó como instrumento a una ficha de contenido. Así como también la investigación estima el marco de principios y valores que han fijado los aspectos del proceso de investigación mediante el análisis de datos tamizadas, reverenciando el contenido de la información y la originalidad de las mismas.

Resultados y discusión

Teniendo en cuenta la distribución de los objetivos, este apartado se establece de acuerdo a figuras donde se presentan los resultados a analizar (figura 1, 2 y 3). A continuación, se realiza la aproximación con investigaciones y teoría científica necesaria para discutir los principales hallazgos.

Figura 1: Causas y efectos de las limitaciones de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años.



En relación a las causas y efectos, como bien se menciona la psicomotricidad gruesa solicita de un ambiente que beneficie su desarrollo, entonces se afirma que la causa esencial se le asigna a la escuela teniendo que ver con la falta de estímulo influyendo de tal manera con la

carencia en la infraestructura y el escaso de estrategias metodológicas por parte de la maestra a fin de motivar e impulsar en los niños el desarrollo de la psicomotricidad asumiendo como efecto desorden en los patrones motrices. Por tal motivo en la escuela se debe motivar al niño en la mejora de la psicomotricidad siendo éste el punto de partida de desenvolvimiento de las demás áreas curriculares del nivel inicial.

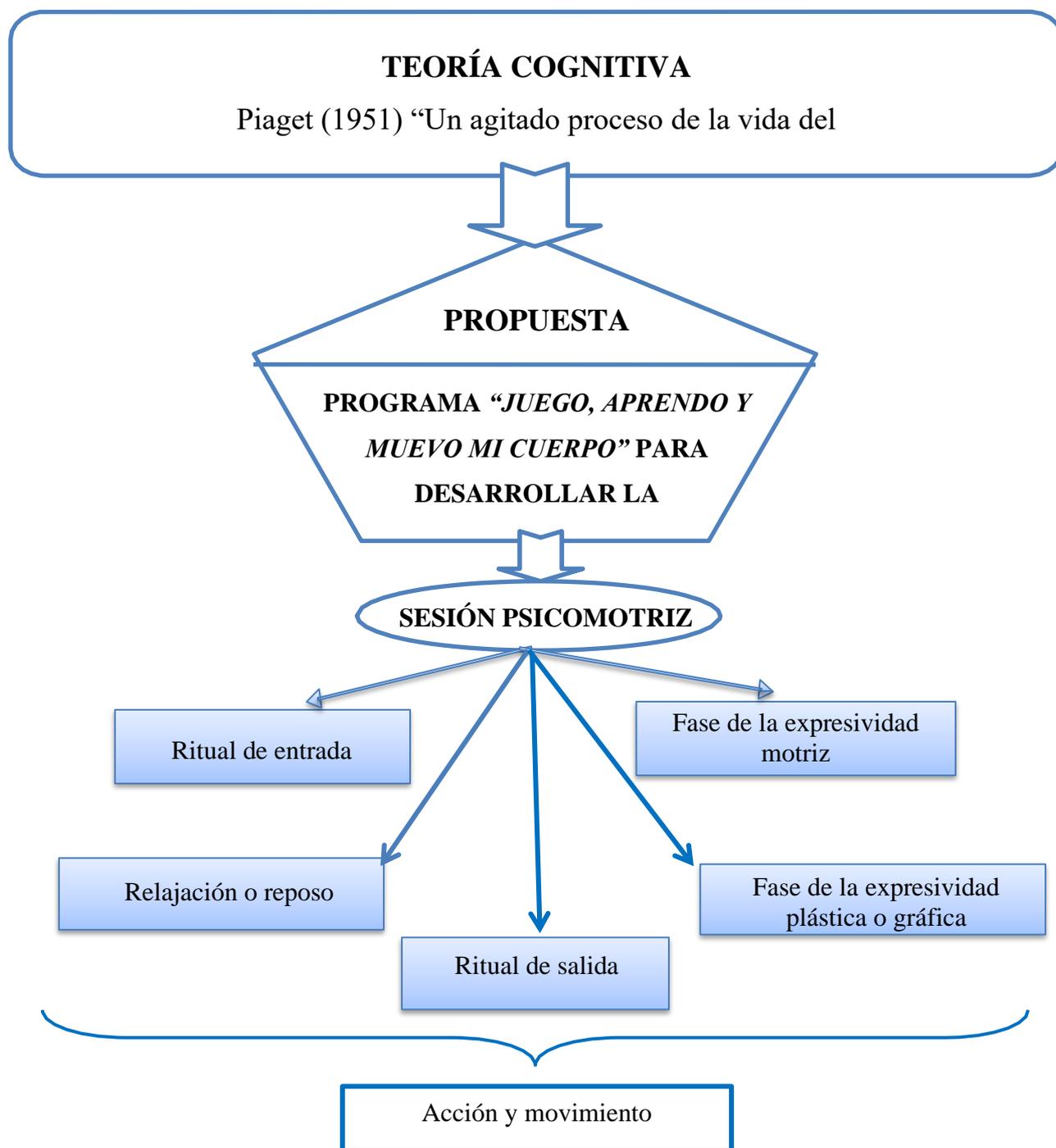
Figura 2: Identificar los juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años.

Sub Categorías	Juegos Tradicionales
Coordinación	La carretilla
	Carrera de sacos
	Saltar la cuerda
	Las palmas de las manos
	El espejo
Motricidad	Las escondidas
	El juego de las sillas
	Mata gente
	Los encantados
	Simón dice
Equilibrio	La cuerda floja
	Rayuelo
	Caminata sobre cintas
	Llevamos el huevo
	Gallina ciega

Como segundo objetivo específico identificamos los juegos tradicionales de acuerdo a las categorías de la psicomotricidad gruesa rescatadas de las datas ahondadas. Tal como lo dice Giménez y Fernández (2010), antes de que existan las TICS, niños y adultos se recreaban de diferentes maneras donde no se involucraba dinero, sólo el estar en un espacio amplio y libre o en una reunión familiar, o en la cuadra de tu casa con los vecinos, se podía disfrutar de los juegos tradicionales, siendo éstos clave en la cultura e identidad de cada niño.

Es por ello que para la creación del programa se consideran los siguientes juegos: en la sub categoría coordinación; “la carretilla”, “la carrera de sacos”, “saltar la cuerda”, “las palmas de las manos” y “el espejo”, en la sub categoría motricidad: “las escondidas”, “el juego de las sillas”, “mata gente”, “los encantados” y “Simón dice”, y en la sub categoría equilibrio: “la cuerda floja”, “rayuelo”, “caminata sobre cintas”, “llevamos el huevo” y “gallina ciega”. Donde los niños son los mismos protagonistas desde principio a fin en estos juegos, pudiendo opinar que juego realizar o donde realizarlo, se propicia el disfrute y diversión, el saber interactuar de manera sana con diversas personas de cualquier edad.

Figura 3: Determinar las características del programa de juegos tradicionales para la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años.



La propuesta de juegos tradicionales (Véase en anexo N° 2) se sustentan en las teorías de Henry Wallon y Jean Piaget, la primero tiene como propósito explicar mediante la psicomotricidad gruesa que el niño construye un modelo mental del mundo a través de la reorganización progresiva de los procesos cognitivos, comprendiendo su entorno y experimentando en él. La segunda teoría sostiene que el juego no es sólo una manera de

desahogo, sino que es un medio que enriquece en el desarrollo cognitivo, son significativos en la medida que el niño va desarrollando comenzando por manipular elementos y objetos, siendo indispensables en el ámbito educativo.

Didácticamente la propuesta se distingue por ser integral, flexible y dinámica. Es integral porque reúne las 3 sub categorías para desarrollar la psicomotricidad gruesa dirigida a niños de cuatro años, es flexible ya que la propuesta se realizó de acuerdo a los lugares de las datas analizadas, pero se pueden adaptar a otras realidades en donde se encuentre el problema y dinámica porque se trabaja mediante juegos en donde los niños fortalecen su psicomotricidad gruesa explorando y experimentando en su entorno. Por consiguiente, se empleará la metodología del área psicomotriz del Minedu que tiene la siguiente secuencia: inicio hace referencia al calentamiento, desarrollo se realiza el procedimiento del juego expresando corporalmente y gráficamente y cierre se expresa de acuerdo a lo aprendido.

El programa posee una validación científica con un valor de 94% ajustándose a una realidad concreta y contextualizada. En consideración a los resultados emitidos por dichos expertos quienes acreditan a su vez la viabilidad de la propuesta y la articulación en las planificaciones curriculares.

Discusión del objetivo general

En esta investigación se desarrolló una propuesta de juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años en la que Bustos (2011) menciona que los juegos tradicionales están incluidos en la vida de toda persona, donde no es posible dejar de lado ya que es inseparable de nuestra cultura, debido a que está relacionado con nuestro entorno. Estos juegos cumplen diversas funciones sociales ya que satisface la necesidad de realizar interacciones con personas, sin importar la condición social, también podemos decir que mediante éstos conoceremos de una manera dinámica las acciones que realizan las personas, por tanto, debemos suponer que mediante estos juegos aprendemos de nuestra realidad dando así la posibilidad de desempeñar diversos roles que serán proyectados en nuestra vida futura. Se explicita que los juegos tradicionales son necesarios e importantes para los niños porque éstos incrementan en los niveles del desarrollo psicomotor del niño, en este sentido para fortalecer los movimientos globales, a su vez el rol del docente fundamental es gestionar la planificación para el logro de los objetivos favoreciendo el desarrollo motriz del niño.

Discusión de los objetivos específicos

Con respecto a las causas y efectos de las limitaciones de la psicomotricidad gruesa en los niños. Wallon (1974) indica que una de las principales partes del desarrollo infantil es practicar la Psicomotricidad, puesto que a futuro el niño continúa desarrollándose y coordinando movimientos, a su vez influye de manera grandiosa en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, en el cual favorece su relación con la sociedad con el fin de que ellos puedan expresarse, comunicarse, explorar, experimentar y aprender en el medio que les rodea. Así mismo el ministerio de educación del Perú (2016) indica que los docentes deben innovar entre sus diversas estrategias metodológicas para cooperar al desarrollo psicomotriz del niño teniendo en cuenta que es la base de estimulación en las restantes áreas de la educación básica regular.

En conclusión, el niño que tiene oportunidad de aprender y desarrollar sus habilidades motrices no solo será capaz de ser partícipe en la sociedad, sino que encontrará mayor satisfacción en las relaciones interpersonales y a la vez, estará en condiciones de realizar enriquecedoras actividades que impacten en la adecuada convivencia en la escuela y comunidad.

Conclusiones

Al finalizar la presente investigación se llega a las siguientes conclusiones:

1. En esta investigación se propone los juegos tradicionales en el estudio de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años que ayudarán a optimizar la coordinación, motricidad y equilibrio, asumiendo más confianza y seguridad al expresarse con su entorno.
2. En el presente trabajo se analizó las causas de las limitaciones de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años, como son la infraestructura inadecuada de las escuelas y la no utilización de estrategias metodológicas por parte de las docentes, igualmente sus efectos que inciden en las deficiencias psicomotrices al caminar, correr, trepar, saltar, bailar.
3. En la tesis se identificaron las características de los juegos tradicionales, que permitirán mejorar las destrezas de coordinación, motricidad y equilibrio siendo en el número de 15 actividades con una metodología que contiene un proceso didáctico como la asamblea, el calentamiento, la expresividad motriz, la relajación y expresión gráfica.

Recomendaciones

Al encontrarse los niños en la etapa preescolar, es de suma importancia estimular su psicomotricidad gruesa, y es por eso que, se recomienda la utilización del programa denominado “Juego, aprendo y muevo mi cuerpo” donde se encontrará un conjunto de juegos tradicionales para potenciar la coordinación, motricidad y equilibrio.

A las docentes de educación inicial, favorecer el desarrollo psicomotor del niño especializándose en las diversas metodologías, y busquen recursos y ambientes adecuados para ellos, como los que presentamos en esta investigación.

Referencias

- Aucouturier, B. (2007). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.
- Bustos. (2011). *Los juegos tradicionales traen consigo aspectos culturales de comportamiento*. Obtenido de http://www.terra.es/personal/psicomot/cuerpo_pscm.html
- Calero. (2003). *Los juegos populares y tradicionales: una propuesta de aplicación*. Mérida: Junta extremadura.
- Carrasco. (2004). *Estrategias de aprendizaje: para aprender más y mejor*. Alcalá: RIALP S.A.
- Casavilca Quispe, V., & Suarez Buitron, Y. (2017). *Juegos Tradicionales para el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años*. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3431/Casavilca%20Quispe%20-Suarez%20Buitron.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruz, C. J. (2019). *Actividades lúdicas tradicionales y convencionales para el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en niños de 4 años*. Obtenido de http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/handle/UANCV/4087/T036_41431541_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Decroly, O. (1998). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Mrata.
- Díaz, N. (2006). *Fantasía en movimiento*. México: Limusa.
- Fernandez, J. y. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Revista digital Innovación y Experiencia*.
- Giménez, & Fernández. (2010). *Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial*.
- Grasso, A. (2005). *Construyendo identidad corporal: la Corporeidad escuchada*. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación: Quinta edición*. México: Industria Editorial Mexicana.
- Maestro. (2007). *Juegos tradicionales o la tradición de jugar*. México. Obtenido de <http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/esthom/volumenes/esthom23.html>
- Medina. (1987). *Juegos Populares Infantiles*. Valladolid: Miñón.
- Medrano, G. (1997). *El niño y su crecimiento. Aspectos motores, intelectuales, afectivos y sociales*. Barcelona: Paidotribo.
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima, Perú: Dirección de imprenta.
- MINEDU. (2016). *Taller de psicomotricidad para niños y niñas del Ciclo II de Educación Inicial*. Lima. Obtenido de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5423>
- MINEDU. (2017). *Programa Curricular de Educación Básica*. Lima, Perú: Primera edición.

- Monje, C. (2011). *Guía didáctica: Metodología de la Investigación cuantitativa y cualitativa*.
- Nuñez, J. G. (1994). *Psicomotricidad y Educación Infantil*. Madrid: CEPE.
- OMS, & OPS. (25 de Julio de 2018). *Nutrición*. Obtenido de https://www.paho.org/per/index.php?option=com_joomlabook&view=topic&id=233
- Organización de las Naciones Unidas para la educación, l. c. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Francia: Talleres de la UNESCO.
- Ortega, J. y. (2006). *La psicomotricidad de tu hijo/a*. España: La Tierra Hoy.
- Paredes, R. E. (2020). *Investigación Propositiva*. Trujillo. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/006239239f8a941bec906>
- Piaget, J. (1965). *Sagesses et illusions de la philosophie*. París: P.U.F.
- Piaget, J. (2014). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Barcelona, España: Editorial Crítica.
- Saco, M. (2001). *Los juegos Populares y Tradicionales*. Mérida: Junta de extremadura.
- Sánchez, F. G. (2019). *Guía de tesis y proyectos de investigación*. Arequipa: Centrum Legalis E.I.R.L. Obtenido de https://drive.google.com/file/d/10SP8z_MW27U1RXt0IEyixduoPxYXFYSJ/view
- Trujillo, N. I. (2015). *Aplicación de un programa de Juegos Tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°885 de Tapal Medio Ayabaca - Piura*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/396318277/juegos-tradicionales>
- UNICEF. (2013). *Mejorar la nutrición infantil*. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/spanish/Informe-Anual-UNICEF-2013.pdf>
- UNICEF. (15 de Octubre de 2019). *Estado mundial de la infancia 2019 incluye a Perú entre las experiencias exitosas de lucha contra la desnutrición crónica infantil*. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/nota-de-prensa/estado-mundial-infancia-nutricion-alimentos-derechos-peru-experiencias-exitosas-desnutricion-cronica-infantil-reporte>
- Wallon, H. (1987). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Critica.

Anexos

Anexo 1: Instrumento

Tabla 2

Identificación de ideas fuerzas con cita

SUB CATEGORÍAS	Fuente 1 (Valdez, 2019)	Fuente 2 (Quispe y Suarez, 2017)	Fuente 3 (Calero, 2015)	Conclusiones aproximadas	Conclusión (Condensación)
Causas de las limitaciones de la Psicomotricidad Gruesa	En una I.E.I. de Yunguyo, en el país de Ecuador, se encuentran como causas que no cuentan con los materiales, espacios e infraestructura necesaria, a su vez se pudo evidenciar que no estimulan ni utilizan estrategias adecuadas para el desarrollo psicomotor en los niños.	En una I.E.I. del distrito de La Victoria, en el departamento de Lambayeque, considera como causa a las docentes con limitaciones en el conocimiento de estrategias para desarrollar los juegos tradicionales incluyendo a su vez el uso de las TICs como es el celular, Tablet, televisor, play station, videojuegos, etc., al alcance de los niños.	En una I.E.I. de Ayabaca, en la región de Piura, se encuentran como causas que los docentes no incorporan oportunidades y actividades necesarias para potenciar las habilidades motrices gruesas incluyendo espacio y tiempo donde poder moverse y experimentar, agregando la inexistencia de ambientes escolares, sumado a esto la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor del niño.	En las tres realidades se plantea como causa fundamental de la problemática al escaso uso de estrategias y espacios de tiempo por parte de las docentes.	El proceso de la psicomotricidad gruesa requiere del ambiente en el que se desenvuelve el niño, toda clase de oportunidades que les favorezca en su desarrollo. Siendo así, se atribuye a la escuela una de las causas principales por las que habría algunas deficiencias para este fin, entre otras, el estar lo insuficientemente desprovistos de recursos, espacios y estrategias metodológicas por parte de la docente para un adecuado desarrollo psicomotor grueso, con respecto a los efectos, son niños que
Efectos de las limitaciones de la Psicomotricidad Gruesa	En una I.E.I. de Yunguyo, en el país de Ecuador, afirma que tienen como resultados provocar efectos negativos en la salud y construcción equivocada de su	En una I.E.I. del distrito de La Victoria, en el departamento de Lambayeque, afirma que el efecto es pérdida de la identidad cultural integrándose el sedentarismo, siendo éste un	En una I.E.I. de Ayabaca, en la región de Piura, afirma como efectos ciertas dificultades en los niños y niñas al realizar actividades psicomotrices como es saltar, caminar, correr, bailar, trepar, etc.,	En las tres realidades se plantea como efecto fundamental a las deficiencias psicomotrices gruesas como la disfunción de patrones motrices	espacios y estrategias metodológicas por parte de la docente para un adecuado desarrollo psicomotor grueso, con respecto a los efectos, son niños que

corporeidad los niños.	en modo de vida donde los niños apenas realizan ejercicio físico.	los niños presentan una respuesta de frustración ante cualquier actividad.	como correr, saltar, trepar, caminar, bailar, patear, etc., siendo éstas importante en la etapa de crecimiento y desarrollo del niño.	presentan deficiencias psicomotrices en el correr, trepar, caminar, bailar, saltar, patear, etc.
---------------------------	----------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Elaboración propia basada en la técnica de análisis de contenido.

Anexo 2: Síntesis de la propuesta

N° de sesión	Denominación de la actividad	Área	Competencia	Desempeño	Estrategia	Material o Recursos	Instrumento de evaluación	Temporalización
01	Jugamos a la Carretilla	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma,	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
02	Jugamos a la Carrera de sacos	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Sacos - Cinta de partida y de llegada - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
03	Jugamos a saltar la cuerda	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Cuerda - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
04	Jugamos con las palmas de las manos	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos

05	Jugamos al espejo	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Espejo mediano - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
06	Las escondidas	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
07	Jugamos a las sillas	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Sillas pequeñas - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
08	Jugamos al mata gente	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
09	Jugamos a los encantados	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
10	Jugamos a Simón dice	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a		Expresividad Motriz, Relajación,	- Ambiente amplio (jardín o patio)	- Lista de cotejo	35 minutos

			través de su motricidad	Expresión Gráfica	- Parlante - Música (USB)	
11	Jugamos a la cuerda floja	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Cuerda - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo 35 minutos
12	Jugamos al Rayuelo	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Tiza - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo 35 minutos
13	Juguemos en la caminata sobre cintas	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Cintas de colores o cinta masking - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo 35 minutos
14	Llevamos el huevo	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Cuchara - Huevo pasado - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo 35 minutos

15	Jugamos a la gallina ciega	Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Expresividad Motriz, Relajación, Expresión Gráfica	- Ambiente amplio (jardín o patio) - Pañoleta - Parlante - Música (USB)	- Lista de cotejo	35 minutos
----	----------------------------	-----------------	-------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	-------------------	------------
