

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS TRADICIONAL ES EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Educación

PAMELA SEVILLANOS GRAJEDA

RINA CLOTILDE SALAS TINTAYA

Asesor:

Dr. Isaac Enrique Castro Cuba Barineza

CUSCO-PERÚ

2024




29% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)
- ▶ Base de datos de Crossref
- ▶ Base de datos de contenido publicado de Crossref

Fuentes principales

- 25%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 19%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

PRESENTACIÓN

Señora Mg, Ruth Núñez Medina, Directora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa.

Nos dirigimos a usted para poner a conocimiento suyo nuestro Trabajo de Investigación titulado “Juego tradicional en el desarrollo”, que tiene como propósito mejorar el desarrollo de la motricidad, emociones, necesidades, sentimientos de los niños de una manera fluida a través de actividades dinámicas como es en este caso el juego

Atte.

INDICE

PRESENTACIÓN	6
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
1.1 Descripción del problema	7
1.2 Formulación del problema	9
1.2.1 Problema general	9
1.2.2 Problemas específicos	9
1.3 Objetivos de la Investigación	10
1.3.1 Objetivo general.....	10
1.3.2 Objetivos específicos	10
1.4 Justificación e importancia del estudio	10
Conveniencia.....	11
Relevancia social.....	12
Utilidad práctica	12
Valor teórico.....	13
Valor metodológico	14
1.5 Delimitación de la investigación	14
Delimitación espacial.....	14
Delimitación temporal	14
Delimitación social.....	15
1.6 Limitaciones de la investigación	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	16

2.1 Antecedentes de la investigación.....	16
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	16
2.1.2 Antecedentes nacionales.....	18
2.1.3 Antecedentes Locales.....	20
2.2 Bases teórico-científicas	21
2.2.1 Juegos tradicionales	25
2.2.2 Motricidad gruesa	36
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	41
3.1 Hipótesis de la investigación	41
3.1.1 Hipótesis general.....	41
3.1.2 Hipótesis específicas	41
3.2 Variables de la investigación	41
3.2.1 Variable independiente.....	41
3.2.2 Variable dependiente.....	41
3.3 Operacionalización de variables.....	42
3.4 Método de investigación.....	43
3.5 Enfoque de investigación	43
3.6 Tipo de investigación.....	43
3.7 Alcances o nivel de investigación	43
3.8 Diseño de investigación	43
3.9 Población y muestra del estudio.	44
3.9.1 Población.	44

3.9.2 Muestra.....	44
3.10 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
3.10.1 Técnica de recolección de datos	45
3.10.2 Instrumento de recolección de datos.....	45
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48

CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema.

El desarrollo motor del ser humano es un proceso esencial sobre el que se sostendrá el desarrollo cognitivo. Como afirma Piaget (1999), la inteligencia sensoriomotora es una preparación que más adelante dará lugar a la capacidad de realizar operaciones del pensamiento reflexivo. Es importante la práctica de actividades físicas para que los niños y niñas puedan desarrollar la motricidad gruesa en la edad que les corresponde para no tener problemas a futuro y que no se sientan rechazados al no poder realizar una u otra actividad corporal; además es importante que los maestros tomen este tema para que implanten en su plan de estudios. Los juegos son de gran ayuda para motivar el desarrollo de la motricidad gruesa.

En los últimos años, de la mano de un uso descontrolado de los smartphones por parte de los niños, a veces a muy temprana edad, la disminución de actividades motrices representa un reto que preocupa. Por ejemplo Papalia & Martorrell (2017) afirman que en Estados Unidos “los niños de edad escolar dedican menos tiempo cada semana a los deportes y otras actividades al aire libre en comparación con lo que sucedía a principios de la década de 1980” (p.261). Se trata de un problema que “repercute en un desarrollo académico eficiente que puede afectar su futuro” (Bravo Zambrano & Pinargote Macías, 2024, p. 730).

En el caso de América Latina, se han desarrollado algunos estudios que dan cuenta de los efectos del incremento de actividades sedentarias (entre las que se encuentra el uso indiscriminado de dispositivos móviles) y la obesidad en el desarrollo psicomotor de los niños (Cigarroa et al., 2016), estos efectos se extienden al resto de la población, pues el llamado “uso problemático de los celulares, en inglés *Problematic mobile phone use* (PMPU) (Billieux et al., 2015) genera otros problemas debido que las personas dedican un “número excesivo de horas a actividades relacionadas con la red, a expensas de actividades vitales más amplias, incluidas las asociadas a la satisfacción de las necesidades básicas como alimentación, sueño y contactos íntimos” (Riverón Nápoles et al., 2023, p. 4).

La realidad de uso excesivo de dispositivos electrónicos en niños y adolescentes no es muy diferente en Perú. Por ejemplo, según Rivas Díaz et al. (2022), el nivel de adicción a Internet por regiones fue: la Costa (57,67%), la Sierra (56,08%) y la Selva (38,78). Por otra parte, hallaron que existen correlaciones significativas inversas entre la adicción a Internet y la madurez psicológica

En las Instituciones Educativas de la provincia de Paruro, las actividades físicas se desarrollan con muy poca frecuencia; es decir, muy pocos docentes realizan estas actividades en sus horas de clases, dedicándose solo hacer actividades académicas sin considerar su importancia tanto para recreación como para permitir que se relacionen mejor entre ellos y contribuya al desarrollo de la motricidad gruesa. En la Institución Educativa Inicial N° 620 de Yaurisque, según los datos obtenidos en la observación, los niños muestran un retraso en el desarrollo motor, particularmente en el dominio de la lateralidad, en los movimientos corporales coordinados, la agilidad, destreza, fuerza, puntería y la práctica de ejercicios corporales como correr, saltar, caminar en línea recta. Estas manifestaciones surgen por una inadecuada estimulación que les ha impedido desarrollarse normalmente. Las causas también se extienden a factores ambientales, familiares, económicos, sociales, pero que se pueden afrontar desde una intervención educativa.

Si la situación continúa, en la Institución Educativa Inicial N° 620 de Yaurisque, el desarrollo motor de los niños se verá afectado, complicando su rendimiento aquellas tareas cotidianas y académicas que requieren precisión y control corporal. Un inadecuado dominio de la lateralidad y de habilidades tales como la agilidad, la destreza, la fuerza y puntería podría interferir en su futuro desarrollo cognitivo, social y emocional, pues el movimiento y la coordinación son fundamentales en el proceso de aprendizaje y en la interacción con su entorno. Además, estas deficiencias podrían generar dificultades en la adquisición de habilidades psicomotoras más complejas, limitando de este modo su desarrollo integral y afectando su autoestima y confianza.

Por lo que las acciones educativas en la institución de nivel Inicial N° 620 Yaurisque” – Paruro deberían contemplar la práctica consistente de actividades físicas, particularmente de los juegos tradicionales que tienen muchas potencialidades para desarrollar la motricidad gruesa. A

través de numerosas generaciones los niños y niñas han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos y juguetes que son identificados como juegos tradicionales, o manifestaciones lúdicas de nuestro acervo cultural, el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo; afianzándoles los valores culturales del ser humano. Existen evidencias de que las intervenciones pueden mejorar la competencia en motricidad gruesa tanto en niños como en adolescentes (Barnett et al., 2016). El desarrollo motor en su etapa infantil es fundamental para que no tengan problemas de motricidad en el desenvolvimiento de habilidades y destrezas corporales, su autonomía y confianza (Bravo Zambrano & Pinargote Macías, 2024), sus funciones psíquicas (AMEI-WAECE, 2019) y que, sobre todo, sostengan el desarrollo cognitivo (Jones & Cooper, 2006)

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024?

1.2.2 Problemas específicos

1° ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo la motricidad gruesa en la *dimensión coordinación*, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024?

2° ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en la *dimensión equilibrio*, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024?

3° ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo la motricidad gruesa en la *dimensión Fuerza*, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general

Evaluar si la aplicación de los juegos de roles como estrategia puede mejorar la expresión oral en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de las Mercedes” Sicuani, Cusco, en el año 2024.

1.3.2 Objetivos específicos

1° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales favorece en la motricidad gruesa en la *dimensión coordinación*, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024

2° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales favorece en la motricidad gruesa en la *dimensión equilibrio*, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024.

3° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales favorece en la motricidad gruesa en la *dimensión fuerza*, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024.

1.4 Justificación e importancia del estudio

La educación inicial es la base fundamental para la buena formación de una persona, y es por eso que el producir textos icono verbal en esta etapa de su vida será importante ya que a futuro estarán en la capacidad de crear textos de diferentes géneros literarios.

Los mismos niños producirán sus textos icono verbal, desarrollando su pensamiento lógico y su creatividad ya que la actividad será vivenciada por ellos mismos.

Es importante porque los niños aprenden más en situaciones reales y que demanden el incentivo a su creatividad; esto se logra el uso de los juegos tradicionales

Conveniencia

La conveniencia de este estudio radica en su pertinencia y aplicabilidad en diversos ámbitos:

Rescate de prácticas culturales: En un contexto donde la globalización y la tecnología están cambiando rápidamente las formas de juego infantil, es conveniente realizar este estudio para rescatar y preservar los juegos tradicionales como un medio eficaz para el desarrollo motriz. Este tipo de investigación es crucial para asegurar que estas prácticas culturales no se pierdan y continúen siendo una herramienta educativa valiosa.

Aplicabilidad en la educación inicial: Este estudio es altamente conveniente para docentes y educadores que buscan integrar métodos de enseñanza lúdicos y culturalmente relevantes. Al demostrar la eficacia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, este trabajo ofrece una base sólida para su inclusión en programas curriculares de educación inicial, especialmente en contextos rurales y culturalmente diversos. Lavega et al. (2006) constatan que, a pesar de la importancia pedagógica y socializadora que posee el juego, remarcada por grandes teóricos de la educación como Piaget y Vygotsky, ha sido relegado en las aulas.

Sin embargo, en el campo científico, a pesar de haberse reconocido la presencia universal del juego, ha permanecido escondido, ignorado o poco reconocido. Probablemente la dimensión motriz de estas manifestaciones, en una sociedad que académicamente ha exaltado la mente y ha desprestigiado el cuerpo, da testimonio de este descuido. (p. 69)

Facilidad de implementación: Los juegos tradicionales no requieren de materiales costosos ni de infraestructura compleja, lo que los convierte en una opción accesible para cualquier institución educativa. Este aspecto de la conveniencia es fundamental en áreas rurales con recursos limitados, donde las escuelas pueden implementar estos juegos con facilidad y obtener beneficios significativos para el desarrollo infantil.

Relevancia social

El estudio tiene una alta relevancia social debido a su potencial para influir positivamente en diversas áreas de la vida comunitaria y educativa:

Promoción de la salud y el bienestar infantil: El desarrollo de la motricidad gruesa es esencial para la salud física de los niños. Este estudio, al enfocarse en juegos que estimulan el movimiento y la actividad física, tiene la capacidad de promover un estilo de vida saludable desde una edad temprana, lo cual es fundamental para combatir problemas como la obesidad infantil y fomentar hábitos de vida activa.

Fortalecimiento de la identidad cultural: En comunidades rurales como Yaurisque, los juegos tradicionales son una parte integral del patrimonio cultural. Al estudiar y promover estos juegos, el trabajo contribuye a la preservación de la identidad cultural, enseñando a los niños la importancia de sus raíces y fomentando un sentido de pertenencia y orgullo comunitario.

Reducción de brechas educativas: La relevancia social también se refleja en la capacidad de este estudio para influir en la igualdad de oportunidades educativas. Al validar métodos educativos accesibles y culturalmente apropiados, el estudio puede ayudar a reducir las brechas entre las zonas urbanas y rurales, asegurando que todos los niños, independientemente de su entorno, puedan beneficiarse de una educación de calidad.

Impacto en la comunidad: La implementación de los hallazgos de este estudio puede extenderse más allá del entorno escolar, involucrando a las familias y a la comunidad en actividades que promuevan la práctica de juegos tradicionales. Esto no solo fortalece los lazos sociales, sino que también promueve la cooperación intergeneracional, donde padres y abuelos transmiten sus conocimientos y experiencias a los más jóvenes.

Utilidad práctica

El estudio de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa tiene diversas implicancias prácticas, especialmente en el contexto educativo y comunitario:

Diseño de programas educativos: Los resultados pueden ser utilizados para diseñar programas de educación física en la primera infancia que integren juegos tradicionales, promoviendo el desarrollo motriz de manera lúdica y culturalmente relevante.

Formación docente: Este estudio puede servir como base para la formación de docentes en la inclusión de juegos tradicionales dentro de sus prácticas pedagógicas, ayudándoles a desarrollar estrategias que apoyen el desarrollo motriz de sus alumnos.

Fortalecimiento de la identidad cultural: Al incorporar juegos tradicionales en el currículo escolar, se fomenta el valor de la identidad cultural en los niños, ayudándoles a mantener una conexión con su patrimonio cultural mientras desarrollan habilidades motoras.

Impulso a políticas educativas: Los hallazgos podrían influir en la creación de políticas educativas que promuevan la inclusión de elementos culturales en el desarrollo infantil, apoyando la integración de prácticas tradicionales en el sistema educativo formal.

Valor teórico

El estudio de los juegos tradicionales en el contexto del desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia tiene un valor teórico significativo, ya que contribuye al entendimiento del papel que las actividades lúdicas autóctonas desempeñan en el desarrollo integral de los niños. Desde una perspectiva teórica, este estudio permite:

Profundizar en la importancia de la cultura y la tradición: Los juegos tradicionales, como parte del patrimonio cultural, no solo tienen un valor recreativo, sino también educativo. Analizar su impacto en el desarrollo motor permite valorar su relevancia en la educación temprana.

Contribuir al desarrollo de teorías educativas: Este estudio puede enriquecer las teorías del aprendizaje motor y del desarrollo infantil, ofreciendo evidencia de cómo el entorno cultural y las prácticas comunitarias influyen en el crecimiento físico y cognitivo de los niños.

Fortalecer la conexión entre teoría y práctica: Al teorizar sobre la relación entre juegos tradicionales y desarrollo motriz, se refuerza la comprensión de cómo las experiencias concretas y contextualizadas (juegos) afectan el desarrollo de habilidades motoras en la infancia.

Valor metodológico

Incorpora métodos de observación directa: Al evaluar el juegos tradicionales en el desarrollo motor, este estudio se apoya en métodos observacionales que permiten una evaluación detallada y contextualizada del comportamiento infantil durante el juego.

Promueve el uso de pruebas específicas: La implementación de pruebas motrices específicas, antes y después de la intervención con juegos tradicionales, ofrece una metodología robusta para medir cambios en el desarrollo motor, proporcionando datos cuantitativos y cualitativos.

Facilita la triangulación de datos: Al combinar observaciones, entrevistas con docentes y pruebas estandarizadas, el estudio asegura una triangulación de datos que fortalece la validez y fiabilidad de los resultados.

Adaptación a contextos rurales y multiculturales: La metodología propuesta se adapta al contexto rural y multicultural de Yaurisque, demostrando cómo los métodos de investigación pueden ser flexibles y sensibles a las particularidades culturales y geográficas de la población estudiada.

1.5 Delimitación de la investigación

Delimitación espacial

La investigación está determinada en la IEI N° 620 de Yaurisque en Paruro, Cusco. Presenta una infraestructura adecuada; distribución del espacio, con un solo nivel, cuenta con 3 aulas (1 aula de 3 años, 1 aula de 4 años, 1 aula de 5 años), una cocina, un almacén, una dirección, un patio mediano de recreación, un parque con diversos juegos infantiles y 2 servicios higiénicos. Además, la IEI N° 620 “Yaurisque” cuenta con los servicios básicos, tales como agua, energía eléctrica e internet.

Delimitación temporal

El trabajo se tiene con la finalidad desarrollarse en el año 2024 en la Institución Educativa Inicial del Distrito de Yaurisque de la Provincia

Delimitación social

El trabajo de Investigación se aplicará con los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial del distrito de Yaurisque – Paruro

La presente investigación trata sobre la Cómo aplica los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E N°620 de Yaurisque, Paruro – 2024; este estudio se desarrollará en el año académico 2024 en lo cual los niños y niñas participaran de la manera proactiva

1.6 Limitaciones de la investigación

En el desarrollo del proyecto de investigación se han tenido varias limitaciones, algunos de los cuales han sido superadas por las autoras, podemos nombrar los más importantes:

Las limitaciones a las que nos enfrentaremos con el presente trabajo serán de los siguientes tipos:

Limitaciones bibliográficas: En nuestro medio no se halla bibliografía específica sobre el tema de Cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, esto limita la profundización debida del estudio.

Limitaciones personales: El hecho de emprender un trabajo en forma solitaria, es un impedimento en el sentido que no existe la posibilidad de intercambiar ideas con otros miembros para fortalecer el trabajo.

Limitaciones temporales: El desarrollo de las prácticas y el proceso de huelga vivida no hizo posible que pueda culminarse en el tiempo debido el trabajo, por ello tuvo que cambiarse el diseño.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1 Antecedentes de la investigación.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Rosales (2021), en su tesis “El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020”, tuvo como objetivo general analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años, el diseño empleado en esta investigación no fue experimental, incluyendo un enfoque mixto, teniendo un alcance descriptivo; la población comprende a 14 niños y una docente; tomando en cuenta el muestreo no probabilístico ya que el grupo con el que se trabajó se encontró previamente estructurado; así mismo se utilizaron los métodos analítico – sintético, e inductivo – deductivo; para la recopilación de información se empleó la siguiente técnica: una entrevista dirigida a la docente del salón; como instrumento de diagnóstico e investigación se aplicó la Escala Abreviada de desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, en la cual se evidencio que existen dificultades en la realización de algunos enunciados en cuanto a motricidad gruesa, por ende la investigación se centró en el problema diagnosticado; evidenciando que del total de la población correspondiente al 57,14% se encuentran dentro del rango medio, indicando dificultades al lanzar y agarrar la pelota, caminar en línea recta, dar tres o más pasos en un pie, hacer rebotar y agarrar la pelota, hacer caballito alternando los pies. Por tanto, se diseñó una propuesta para fortalecer la motricidad gruesa, denominada “Entre saltos, sonrisas y muchos movimientos voy mejorando mi motricidad gruesa”, la cual consta de diversos juegos que involucran movimientos de todo el cuerpo, mismos que ayudaran a mejorar su desenvolvimiento a nivel social, afectivo y motriz.

Bravo & Pinargote (2024), en la tesis denominada “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II” se plantearon como objetivo diseñar una estrategia lúdica basada en los juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial. Desarrollaron un estudio con enfoque metodológico mixto, descriptivo con diseño de investigación no experimental, transversal. Los resultados demostraron que con frecuencia los niños mostraban deficiencias en

el desarrollo locomotor y en el control de objetos, en contraste con habilidades esperadas para su edad. Asimismo, aunque los juegos tradicionales ocasionalmente eran utilizados en el aula, no se aplicaban con regularidad para este fin. En correspondencia con estas deficiencias se diseñó una propuesta basada en los juegos tradicionales para implantarse en el aula con el fin de fortalecer la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial. Concluyó que los juegos tradicionales son herramientas pedagógicas valiosas para el desarrollo de la motricidad gruesa; estas prácticas contribuyen al aprendizaje sociocultural, cognitivo y emocional de los niños en la educación inicial. La propuesta de una estrategia lúdica representa una oportunidad significativa de conocer el impacto positivo en la comprensión del desarrollo infantil.

Cortez (2020) realizó un trabajo de investigación titulado “Prácticas lúdicas presentes en el juego en investigaciones relacionadas con la Primera Infancia”, desarrollada en la Institución Universitaria Antonio José Camacho”. El objetivo de tesis se centra en analizar cómo las prácticas lúdicas favorecen el aprendizaje de los niños en la primera infancia. Esta investigación utilizó una metodología con enfoque cualitativo, de tipo exploratorio-descripción y el análisis documental. Como conclusión los elementos teóricos sobre las prácticas lúdicas del juego permiten establecer una reflexión explicativa sobre la importancia que expresa el juego en el aprendizaje y la concentración de los niños y niñas en la primera infancia, siendo un aspecto fundamental en los saberes de los docentes.

Campo (2021) en el trabajo de Investigación titulado “Juego como estrategia pedagógica de los docentes en la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID-19 en el 2020” explora cómo los docentes enfrentaron este reto y las estrategias que implementaron para asegurar el desarrollo motor de sus estudiantes. El objetivo principal de este estudio es analizar cómo el uso de juegos como estrategia pedagógica por parte de los docentes de la I.E. John Dewey contribuyó al desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes durante el confinamiento por COVID-19 en el año 2020. A través de este análisis, se busca identificar las estrategias más efectivas que se utilizaron en un contexto tan particular como el confinamiento, en el que los recursos y el espacio disponible eran limitados. El estudio concluyó que el juego fue una herramienta fundamental para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, incluso en condiciones de confinamiento. A pesar de las limitaciones físicas impuestas por el espacio reducido y la falta de interacción presencial, los

docentes de la I.E. John Dewey supieron adaptar y crear actividades lúdicas que permitieron a los niños continuar ejercitando y desarrollando sus habilidades motoras. Las estrategias que tuvieron mayor éxito incluyeron la adaptación de juegos tradicionales al entorno virtual y el uso de recursos caseros para fomentar la actividad física. Además, el apoyo y la participación de los padres fueron clave para la implementación efectiva de estas actividades

López (2018), en la tesis titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”, se propuso determinar cómo los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 a 4 años. El estudio analiza la importancia de incluir actividades motoras dentro de las rutinas diarias de la escuela, con el fin de proporcionar a los niños experiencias significativas que favorezcan su desarrollo integral. López concluye que los juegos tradicionales son una herramienta eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que promueven el uso del cuerpo de manera activa e independiente. Además, el estudio revela que los niños presentaban un leve retraso en su desarrollo motor grueso, pero tras la implementación de estos juegos, se observó una mejora significativa en las habilidades motoras de los niños

2.1.2 Antecedentes nacionales

Sullca (2023), en la tesis denominada “Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021” tuvo como objetivo principal analizar cómo los juegos tradicionales impactan en el desarrollo personal y social de los niños y niñas de esa institución. El tipo de investigación al que corresponde es aplicativo o tecnológico, cuyo diseño cuasiexperimental, donde se ha recogido información correspondiente al pre y post test a una población de 20 estudiantes. Considerando los resultados de normalidad de datos, se ha aplicado la prueba estadística de t de Student donde los resultados arribados indican que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 202, considerando que el “p” valor es menor al 0,05 (5%) y que la diferencia de medias corresponde a un valor de 6,22 y el valor de t de Student

es igual a 10,983 lo que implica que la dinamicidad, integración al equipo y participación activa de los niños favorecen el desarrollo social y personal de los niños y niñas.

Asto (2021), cuya tesis denominó “Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/MX-P de Aicas”, tuvo como objetivo principal determinar si la aplicación de juegos tradicionales mejora la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de dicha institución. El estudio identificó que los niños presentaban problemas en la coordinación de manos y pies, falta de equilibrio, y dificultades en el reconocimiento del espacio. Para abordar estos problemas, se aplicó un diseño pre-experimental con una muestra de 26 niños de 3 años, utilizando técnicas de observación validadas por expertos. Tras la intervención, los resultados demostraron una mejora significativa: el porcentaje de niños que alcanzaron un “logro destacado” en el desarrollo de su psicomotricidad gruesa aumentó al 53.8% en el post-test. Esto validó la hipótesis de que los juegos tradicionales contribuyen de manera efectiva al desarrollo psicomotor de los infantes. Entre las conclusiones más importantes, se destacó que la implementación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales es crucial para fomentar el equilibrio, la coordinación y el control de movimientos en los niños, lo cual les permite un mejor desempeño en su desarrollo físico.

Mamani y García (2019), Tesis universitaria: “Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años en la Academia de Aprendizaje Temprano Puno 192, 2018”, Universidad Nacional de Puno, Perú, Tipo de experimento de investigación pre -También se utiliza grupo experimental de experimento y post experimento. En nuestro estudio, extraemos las siguientes conclusiones: Demostrar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica de aplicación continua en el desarrollo psicológico de los niños. Según el estudio, los niños de 4 años pertenecen al grupo de los “juguetes esperados”. 81% en el grupo experimental y 66% en el grupo de control, la “prueba t” es $10,6 > 1,96$, de ahí el “rendimiento”.

Flores, (2019), Trabajo universitario: “Juegos tradicionales de diversión de las comunidades Aymara, Zepita, Puno, Perú”, la Universidad Nacional del Altiplano Puno Perú desarrolló una metodología para: Un estudio en varias sociedades diferentes, con el objetivo en la recopilación de características del juego. Esta investigación corresponde a un tipo de

investigación cualitativa que establece la percepción humana de la realidad a través de la investigación social, la cual es un enfoque cualitativo basado en la etnografía y la fenomenología, partiendo de una fundamentación epistemológica. El estudio arrojó las siguientes conclusiones: De acuerdo a las entrevistas a profundidad realizadas a comuneros de diferentes comunidades aymaras, los juegos recreativos comunitarios tradicionales fueron los encuestados mencionados como: Ejemplos: thunqu thunqu, challwa katjaña, ñeque anatana, chuta, tiwulampi huywanakampi.

2.1.3 Antecedentes Locales

Ccapa et al. (2021) en la investigación “Los juegos tradicionales y la Socialización de las niñas y niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°565 de Sencca Chectuyoc – Sicuani, se propusieron determinar la relación que existe entre los niveles de práctica de los juegos tradicionales y los niveles de socialización de niños de 4 y 5 años. Desarrollaron un estudio no experimental, de diseño correlacional. Las investigadoras arribaron a las siguientes conclusiones: La relación obtenida entre los niveles de práctica de los juegos tradicionales y los niveles de socialización en las niñas y niños de la muestra es positiva alta en razón a que el coeficiente de correlación obtenida se ubica en dicho nivel, tal como se puede observar en la tabla 26. – Los niveles de práctica de los juegos tradicionales alcanzados por las niñas y niños de la muestra se ubican mayoritariamente en Logro, tal como se puede verificar en los resultados obtenidos en la guía de observación de la variable juegos tradicionales. – Los niveles de desarrollo de la socialización alcanzados por las niñas y niños de la muestra, se encuentran mayoritariamente en el nivel de Logro, tal como se puede constatar en los resultados obtenidos en la guía de observación de la variable socialización. – El coeficiente de correlación entre las variables juegos tradicionales y socialización hallado con la fórmula de Pearson, así como en el programa IBM SPSS Statics 21 es 0,753 resultado que en la tabla de Pearson se ubica entre 0,7 a 0,89 que corresponde a Correlación Positiva Alta

2.2 Bases teórico-científicas

A. El juego

Es importante para el concepto de juego conocer la etimología del mismo. “Juego” proviene del término latino *iocus*, que significa “broma, chanza, diversión” (Corominas, 1987). Por otro lado, en el latín existe el término *ludus*, también con la significación de “juego”, “diversión” (Mir, 1982), de donde proviene las palabras “lúdico”, “ludoteca”, “ludopatía”, etc. Nunes de Almeida (2002) al reseñar la historia de la educación lúdica, identifica que, acerca de la relación entre el juego y la educación, se pueden rastrear pensadores desde la Grecia antigua. Para Rebollo González (2002), el juego es inherente a la condición humana

A lo largo de la historia no encontramos ninguna cultura en la que no aparezca el juego, por consiguiente podemos afirmar que el espíritu lúdico es inherente al ser humano, y para el niño resulta vital, puesto que es el medio a través del que realiza el aprendizaje. (p.31)

El juego es “una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocen y descubren su entorno. Con ella expresan su mundo interno, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios” (Minedu, 2016, p. 214).

El juego es además una potente herramienta de socialización: “el juego infantil es la manifestación formativa por excelencia, y la socialización del cuerpo a partir del ejercicio de las habilidades personales y del temperamento” (Saco Porras et al., 2001, p. 20). Y junto a la socialización permite el contacto y conocimiento del mundo natural; ambas funciones las ha desempeñado aún antes de que apareciera la escuela como institución formal (UNESCO, 1980):

Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social... constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. (p. 14)

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1980), subraya la vital importancia del juego en el desarrollo del niño:

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital ; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. (p.5)

El mundo actual, caracterizado por el rápido y constante cambio, requiere de personas que piensen creativamente. Para ello, son esenciales habilidades como la resolución de problemas sociales, la representación de la experiencia de manera simbólica, el uso del lenguaje, la alfabetización, etc. Jones & Cooper (2006) afirman que el juego es la forma más básica en que los niños desarrollan dichas habilidades. Bohórquez Olaya et al. (2020) remarcan la trascendencia del juego como medio de desarrollar la creatividad y del pensamiento:

el juego es trascendental en la vida del niño, pues, es un medio que propicia su desarrollo integral, estimulando su espontaneidad, autenticidad, imaginación, creatividad, fantasía y la creación de reglas propias. Subraya además la importancia de la imaginación en la vida de los seres humanos, pues es a través de ella, que se estimula la fantástica invención y creatividad de la mente humana, constituyéndose en el plancton que alimenta el pensamiento. (p. 46)

Para Vygotsky, el desarrollo de la imaginación en su relación con la realidad están vinculadas al juego infantil, particularmente el juego en interacción con otros niños. Los juegos proporcionan variadas y ricas experiencias. Sin la base de tales experiencias reales, la imaginación y la creatividad no se potencian (Alcock, 2016). En efecto, para Vygotsky (2004), el juego y el desarrollo de la creatividad están profundamente imbricados:

Si entendemos la creatividad de esta manera, es fácil ver que los procesos creativos ya se manifiestan plenamente en la primera infancia. Una de las áreas más importantes de la psicología infantil y educativa es el tema de la creatividad en los niños, el desarrollo de esta creatividad y su importancia para el desarrollo y la maduración general del niño. Podemos identificar procesos creativos en los niños desde las edades más tempranas,

especialmente en su juego. ... El juego de un niño no es simplemente una reproducción de lo que ha experimentado, sino una reinterpretación creativa de las impresiones que ha adquirido. (p. 11)

El juego es una realidad abierta, que permite al individuo la exploración de una amplia gama de posibilidades, sin reglas preestablecidas ni resultados específicos. Es la exploración en sí misma la que luego lo hará competente, autorregularse, ser capaz de encontrar algo en que ocuparse, concentrarse en ello, hacer descubrimientos durante el proceso y avanzar hacia un actividades autodeterminadas. De ahí la importancia del juego para todo sujeto (Jones & Cooper, 2006).

Los niños aprenden mejor a través de la acción, y a medida que van creciendo, necesitan gozar y tener la libertad para explorar y jugar. El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, puesto que favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. El juego es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Asimismo, es importante porque sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida. Como afirman Papalia et al., p. (2009, p. 338) “el juego contribuye en todos los dominios del desarrollo. Por medio de esta actividad, los niños estimulan los sentidos, ejercitan sus músculos, coordinan vista con movimiento, ganan dominio de sus cuerpos, toman decisiones y adquieren nuevas habilidades”.

Por otro lado, para Piaget Piaget (1999) afirma del juego que es una actividad que permite al niño ir avanzando por las distintas etapas de su desarrollo cognitivo (sensoriomotor, preoperacional, de operaciones concretas y de operaciones formales), es decir, que está a la base del desarrollo de su pensamiento así como también de su desarrollo social y, a partir de los juegos con reglas, de su desarrollo moral: “puede considerarse como un proceso que va de la actividad a la representación, en la medida en que evoluciona desde su etapa inicial de actividad sensoriomotora hasta su segunda etapa de juego simbólico o imaginativo”. (p. 2)

B. El juego en el marco del Programa Curricular de Educación Inicial y la Formación Inicial Docente

El sistema educativo peruano reconoce la preeminencia del juego en la formación de los niños de Educación inicial: “Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones” (Minedu, 2016, p. 21).

De hecho, entre los principios que orientan la Educación Inicial, se encuentra el principio del juego libre, el mismo que ejerce una función determinante, ya que es una de las actividades por medio de las cuales se desarrollan las competencias que se espera logren los niños de Educación inicial en sus dos ciclos:

Principio de juego libre: jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera ... A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. (Minedu, 2016, p. 21)

A través del juego, se llevan adelante una multitud de capacidades en las distintas áreas curriculares: personal social, psicomotriz, comunicación, descubrimiento del mundo, matemática, ciencia y tecnología. En todas ellas, el juego constituye una actividad fundamental, con la que el niño puede:

- Construir su identidad personal y religiosa
- Aprender a convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común
- Desenvolverse autónomamente a través de su motricidad
- Comunicarse y desarrollar el lenguaje
- Crea proyectos artísticos
- Resolver problemas de cantidad, de forma, movimiento y localización
- Indagar mediante métodos científicos

Para el Minedu (2016), el juego influye en aspectos esenciales de la educación del niño: “se privilegia el juego, la exploración, el descubrimiento y los diferentes momentos de cuidados que se les brinda en su cotidianidad como dinamizadores del aprendizaje” (p.14); “la participación y convivencia democrática se forma a través del juego” (p. 79); “Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula” (p. 87); “expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego” (p. 104); “van desarrollando el lenguaje” (p. 112).

En cuanto a la Formación Inicial Docente en Educación Inicial, el Diseño Curricular Básico Nacional incluye el curso denominado Juego, desarrollo y aprendizaje en la primera infancia, cuyo propósito es:

que los estudiantes de FID comprendan al juego como un dinamizador del desarrollo y aprendizaje integral de los niños y como un rasgo distintivo de la primera infancia, así como su valor e impacto en el desarrollo y aprendizaje (motriz, social, emocional, cognitivo), en espacios donde se vivencien diversas situaciones lúdicas. Además, el curso propicia la reflexión crítica de la importancia de promover el juego, por ser un derecho fundamental (Declaración de los derechos del niño) y uno de los principios que orientan la atención educativa en el Nivel de Educación Inicial. (Minedu, 2019, p. 85)

2.2.1 Juegos tradicionales

Según Lavega et al. (2006), los juegos tradicionales “son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos tan presentes en otras manifestaciones internacionales (p. 70). Su relevancia radica en el hecho de que activan un conjunto de valores, de mensajes y símbolos mediante los cuales se promueve el diálogo intergeneracional, el respeto e incluso la relación sostenible del ser humano con el medio ambiente. Los juegos tradicionales del mundo pasan de generación en generación y en algunos casos no se conoce su origen. Pueden cambiar las reglas o el nombre de una zona a otra, pero se trata siempre de actividades divertidas, creativas y motivadoras. Los juegos tradicionales no se encuentran escritos en libros especiales, ni cuentan

con un autor reconocido, pero aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir posteriormente.

Los juegos tradicionales son aquellos propios de una región o nacionalidad que se repiten de generación en generación con suma espontaneidad. En todas las sociedades, los juegos han estado presentes como el modo de imitar las actividades laborales, guerreras, sociales, etc. De igual forma los juegos tradicionales cuentan con determinados aspectos históricos -socio- culturales que nos ayudan a entender. Los juegos tradicionales, son importante para el ser humano; sin embargo, en los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en la vida escolar, por ello es importante que estos sean rescatados. Wei (2016) destaca los juegos tradicionales como forma de cultura popular:

- Son un medio de transmisión de la tradición histórica
- Cuentan con características culturales únicas
- Cumplen una función educativa

El valor educativo de los juegos tradicionales es innegable en la medida en que han servido como instrumento de socialización de los niños en su contexto concreto y de formación de valores, principios y costumbres de los pueblos. “El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local” (Ardila-Barragán, 2021, p. 2).

Es igualmente innegable su aporte al desarrollo psicomotor del niño. Piaget ha mostrado la importancia del aprendizaje desde lo corporal, desde lo concreto hacia lo abstracto. Sin esta base concreta, manipulativa, relacional con el medio, el desarrollo de la inteligencia se verá seriamente entorpecido. Y esto se debe no solo al hecho de que el desarrollo de la inteligencia va de la mano con el desarrollo psicomotor del niño, sino que cumple un papel vertebrador del aprendizaje y del logro de las competencias en la escuela; como afirman Méndez Jiménez y Fernández Río (2010), “los juegos tradicionales practicados en la calle, el patio y la escuela han desempeñado un papel educativo globalizador en línea con el ahora propuesto enfoque por

competencias, incluyendo, eso sí, la conducta motriz como elemento vertebrador del proceso de aprendizaje” (p. 67). Los juegos tradicionales contribuyen a:

- Contribuyen al desarrollo de los músculos grandes y pequeños de los niños
- Facilitar múltiples movimientos básicos (caminar, correr, saltar, agacharse, gatear y trepar)
- Mejoran habilidades (saltar de pie y a un solo pie, el equilibrio físico y la capacidad de empujar, enganchar y levantar)
- Fomentan la práctica de la fuerza, la velocidad, la resistencia y la agilidad. (Wei, 2016)

Los juegos tradicionales desempeñan además un papel significativo en la conservación de la herencia cultural de los pueblos; en los juegos tradicionales se puede conocer mucho de la identidad, costumbres y valores de una sociedad, del modo en que interactúan sus miembros:

la interacción social es fundamental, no solo para la construcción del conocimiento, en este caso, del juego tradicional, sino también, para garantizar la pervivencia de estas prácticas, que se constituyen como un elemento de la herencia cultural y el patrimonio lúdico de la región. (Ardila-Barragán, 2021, p. 14)

El juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Se considera que este tipo de actividades lúdicas son realmente la preparación para la vida porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos se aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente (Rebollo González, 2002). El juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura; jugar a la “casita, la mamá, al doctor, a los exploradores, al maestro, etc.” son ensayos para acciones posteriores.

La maestra de educación infantil tiene la enorme responsabilidad de transmitir a los niños la confianza, afectividad, respeto y el conocimiento, por tanto, debe jugar con sus niños, porque así fortalece la relación con ellos, los conoce y la conocen, se gana su confianza, ellos receptan con mayor gusto los conocimientos en el aula. La maestra debe ser quien facilite e incentive el juego, establezca reglas y responsabilidades, arbitre el desarrollo de los mismos y

encamine el surgimiento de líderes entre sus educandos, teniendo como herramienta la gran gama de juegos tradicionales ecuatorianos existentes.

A. Historia de los juegos

Desde la antigüedad, se hallan registros escritos de la existencia del juego y de los juegos; por ejemplo, Homero, Platón, Plutarco. En cuanto, a las evidencias arqueológicas, las piezas de juego más antiguas encontradas provienen de Turquía, con una antigüedad aproximada de 9.000 años; luego, existen vestigios del tercer milenio a. C. en la civilización sumeria y poco después en Egipto. Si se toma en cuenta la época medieval, la evidencia arqueológica se multiplica exponencialmente. No se pueden dejar de mencionar los juegos olímpicos que han traído consigo sus valores hasta la actualidad (Spanos, 2021).

En su libro *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2007) estudia el juego como una actividad esencial en la cultura humana, que incluso antecede a la civilización. No se trata de una mera distracción o entretenimiento, sino una manifestación esencial del espíritu humano que da forma a la cultura, el arte, el derecho y la política. Huizinga define a los humanos no solo como *Homo Sapiens* u *Homo Faber*, sino también como *Homo Ludens*: el ser que juega. Según este autor, el juego “es más viejo que la cultura” (p. 11) y es una expresión compartida con los animales. No obstante, “el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura” (p.17). Muchas instituciones culturales se originaron a partir de actividades lúdicas; de ahí la importancia del juego en el desarrollo de la sociedad. Por ejemplo, el imperio romano aplicaba una drástica legislación en materia de juegos para el amparo de la niñez. Tan pronto como el recién nacido era incorporado a la vida social, momento en el que aparecía como miembro de una familia, su vida estaba protegida por la ley, esperándole unos años de feliz infancia con juegos y juguetes que como hoy eran pelotas, muñecas, caracoles y dados, los chicos romanos jugaban a los carros, luchaban a caballo montado en la espalda de otro niño o jugaban a los soldados. Estos juegos como tantos otros, se quedaron en la península Ibérica durante la dominación romana y de allí se extendieron al resto del mundo a través de la colonización.

Los juegos tradicionales son el resultado del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmite en una comunidad determinada, definida

como pautas culturales propias (Lavega et al., 2006). Estos reflejan las costumbres de los pueblos mediante el proceso de enculturación o transmisión cultural entre individuos del mismo marco cultural; muchos de ellos, aunque con diferentes versiones y nombres, se encuentran extendidos por buena parte del mundo.

Probablemente, los juegos tradicionales se hayan estructurado con base en los rituales de las actividades sociales, en donde los hechos se presentan ceremonialmente, otorgándoles una gran satisfacción e importancia (Spanos, 2021). Los juegos tradicionales no surgieron tal como se conocen en la actualidad, han experimentado una evolución, pero han acompañado al hombre siempre.

B. Características de los juegos tradicionales

Morera Castro, p. (2008, p. 3) señala las siguientes características de los juegos tradicionales:

- El juego es placentero y divertido.
- El juego tiene motivaciones intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos.
- El juego es espontáneo y voluntario.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego transforma la realidad y crea un mundo de fantasía.
- Se puede practicar durante toda la vida.
- Es algo innato.
- Favorece el proceso de socialización.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que son aceptadas por los jugadores.

La práctica de juegos populares no necesita del empleo de grandes cantidades de recursos económicos, ni materiales; es una actividad libre, que se puede hacer en cualquier momento y lugar; hace recobrar la identidad cultural, une a la familia, involucra con otros, hace más sociales, fomenta el desarrollo corporal, lingüístico, afectivo y cognitivo.

C. Transmisión de los juegos tradicionales

Según Maestro (2005) “la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación”. Puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización.

Además, hay que considerar que la familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación.

Ellos aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación. Conforme va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen distanciamiento del núcleo familiar. En ese momento, los juegos tradicionales cumplen su papel. Por una vía u otra los juegos de trompos, carneas, rayuela, yoyos, boleros, cronos, gallinita ciega, entre otros llegan hasta las personas y se conservan en el tiempo.

D. Clasificación de los juegos tradicionales

Existen diversas clasificaciones de los juegos. Está la clasificación que hace Caillois (2001), tratando de abarcar los juegos que hay en el mundo, desde sus formas más comunes hasta otras más raras:

- Juegos de competencia
- Juegos de azar
- Juegos de imitación

- Juegos de vértigo

Considerando la propuesta de diversos autores, Bravo Zambrano & Pinargote Macías (2024) proponen una clasificación de los juegos tradicionales:

- Juegos de habilidad física
- Juegos de habilidad mental
- Juegos de habilidad mixta (física y mental)
- Juegos con objetos o juguetes tradicionales
- Juegos cantados o de palmas

E. Tipos de juegos tradicionales en el Perú

En el Perú existen diversos juegos y juguetes tradicionales producto de la mezcla de influencias que han estado presentes en la formación de la cultura social, en particular de la herencia hispánica. “Siendo el Perú un país mestizo, no podemos hablar de juegos propiamente endógenos. Con algunas pocas excepciones, la mayoría de juegos practicados por los niños peruanos en las tres regiones del Perú (Costa, Sierra y Selva) son de origen español” (UNESCO, 1980). En ese sentido, los juegos tradicionales peruanos se fueron formando como parte de nuestra tradición cultural, lo que facilita una integración y formación cultural implementando los valores de nuestra nación en el hombre peruano.

El Ministerio de Desarrollo e Inclusión social (2023) ha recogido 34 juegos tradicionales. De entre ellos, los más difundidos son el bolero, las cometas, el saltasoga, la gallinita ciega, el run run. Los otros, como el Sinkuyk’ullu, las tejas o la Chunga, son juegos regionales.

F. Importancia de los juegos tradicionales

La experiencia de varios educadores indica que la enseñanza de juegos y actividades cooperativas, provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños y una

relación más positiva entre pares. La Psicología tiene la percepción del niño como un individuo capaz de organizar su experiencia mediante el juego, por lo que su principal actividad es jugar.

Los estudios de Piaget han mostrado la centralidad de la experiencia sensorial y concreta para el desarrollo cognitivo de la persona desde su más tierna infancia. En la actualidad, es motivo de preocupación que los niños pasen demasiado tiempo en los celulares, tanto por la disminución de la actividad física como por la pérdida de empatía que revela el uso problemático de los smartphone (Wu et al., 2024).

Por ello, es fundamental la promoción de los juegos, y en particular de los juegos tradicionales, donde la gente juega con los demás y no contra los demás. En efecto, en los juegos tradicionales:

- Se juega para superar desafíos u obstáculos, y no para superar a los otros.
- Se busca la participación de todos.
- Se da importancia a las metas colectivas, no a las metas individuales.
- Se procura la colaboración y el aporte de todos.
- Se busca eliminar la agresión física contra los demás.
- Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación y comunicación.
- Tienen como finalidad socializar pautas de comportamiento colectivo y así desarrollar destrezas entre grupos donde predomina diferencias entre edad y género.

La pertinencia de este enfoque, se refuerza si consideramos -además- que la Declaración de los Derechos de los Niños, en su artículo 7, estipula:

El niño tiene derecho a recibir educación que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad.

G. Juegos seleccionados para la investigación

a. *Rayuela*

La Rayuela es el nombre que se da un conjunto de distintos juegos infantiles. En Perú es conocido como Plic Plac. Consiste en un esquema de recuadros dibujados en el suelo. En el Perú contiene números del 1 al 9; en algunos lugares el 9 se llama “Cielo”. Los participantes juegan por turno. El que empieza arroja una piedra, un trozo de teja u otro objeto plano dentro del esquema, empezando por el número uno. Debe lograr que el objeto caiga dentro del recuadro numerado, de lo contrario deberá ceder su turno a otro participante. Si lo logra, avanza saltando con un pie o ambos de acuerdo al esquema. Ni a la ida ni al regreso, puede pisar el recuadro donde ha caído el objeto lanzado, Al regreso, deberá recogerlo. Pierde si pisa las líneas, si no logra acertar en el lanzamiento del objeto al siguiente número o si se rompe alguna de las reglas fijadas para el juego. Gana quien logra avanzar en el juego pasando por todos los números y siguiendo el estricto orden de numeración.

Para jugar a la rayuela o plic plac es necesario en primer lugar dibujar el esquema en el suelo; dependiendo de cada cultura dicho dibujo puede variar pero el más popular se encuentra formado por ocho casillas distribuidas en forma vertical, cada una de ellas con un número escrito en su interior. Dichas casillas se distribuyen de la siguiente manera: tres cuadrados dibujados en una fila vertical que representan los números 1, 2 y 3; en el siguiente espacio dos casillas ubicadas cada una de ellas a la mitad del número 3 y que corresponden a los números 4 y 5. Sobre ellos un nuevo cuadrado alineado a los tres primeros (número 6) y después otros dos alineados con el 4 y el 5.

El valor de este juego reside en el conjunto de movimientos y habilidades que el niño debe desplegar que pueden aportar a mejorar su motricidad gruesa. En los brazos, el control de la fuerza para los lanzamientos, la puntería y la precisión para recoger el objeto lanzado; en las piernas, la coordinación de los pies al saltar, la regulación de la fuerza y la precisión en los saltos para no pisar las líneas, el equilibrio para no caer cuando se tenga que recoger el objeto manteniéndose con un solo pie

En niños con capacidades especiales la rayuela puede ser utilizada como un elemento válido para el desarrollo de la motricidad, desde la confección en el piso y con distintos materiales (terapia sensorial), así como también para fomentar el esquema corporal, la lateralidad y la línea media. Un elemento como una teja u una piedra que se utiliza para jugar. Y sin duda, el fin de llegar al cielo o a casa, es para cualquier individuo sinónimo de paz.

Materiales y procedimiento para jugar

Dibujar esquema con nueve casillas en el suelo

Contar con una piedra plana, teja rota u otro objeto plano.

Participan dos a más personas en el juego

b. Matacholas

Matacholas es uno de los juegos de diversión que se viene practicando desde las generaciones pasadas hasta hoy, sobre todos en las zonas rurales y urbano marginales. En los últimos años, este juego se está perdiendo por falta de propuestas motivadoras y campeonatos que deberían ser organizadas por las autoridades con la finalidad de recuperar juegos de diversión sana, sin necesidad de contar con recursos económicos caros, ni materiales costosos.

El juego consiste en lograr enrollar una “chola” alrededor de un poste. La “chola” es una pelota hecha de medias o calcetines viejos; se rellena con arena a fin de que tenga el peso necesario para ser enrollada, pero dentro de trapos para evitar lastimarse las manos. Se emplea además una cuerda a uno de cuyos extremos se ata la “chola”; el otro extremo va atado a la parte alta de un poste de luz o un poste colocado para el efecto. La cuerda puede colgar hasta casi el suelo. Se enrolla mediante golpes de mano. El campo en torno al poste se divide a la mitad y no puede ser invadido por ninguno de los dos participantes. Un tercer participante hace de juez. Sostiene la “chola” y la suelta en línea recta hasta que choca al poste con lo que se da inicio al juego. Cualquiera de los dos jugadores puede empezar a enrollarla para el sentido que prefiera. El contricante deberá, por tanto, enrollarla en sentido contrario. Se permite un doble golpe al inicio, pero luego se penaliza el doble toque. No se puede tocar la cuerda ni lanzar la “chola” hacia arriba. Gana el que logra enrollarla, el que “mata” al otro jugador con la “chola” (logrando

que le toque en el cuerpo) o cuando el otro jugador infringe alguna de las normas. Quien pierde, debe ceder su lugar a otro participante.

En cuanto al valor del juego para el desarrollo motriz del niño, se puede destacar la coordinación de los brazos y las manos para acertar a golpear el objeto, la aplicación de diversos grados de fuerza para burlar la resistencia del otro jugador; por otra parte, el movimiento coordinado de los pies para moverse en el campo propio o para saltar, especialmente cuando la cortedad de la cuerda eleva su altura y su velocidad de enrollado; finalmente, la coordinación de movimientos de todo el cuerpo para evitar ser tocado por el objeto. Además de estas habilidades, también propicia el desarrollo de estrategias para vencer al contricante.

Materiales y procedimientos

Para la “chola”, se puede emplear medias o calcetines, un poco de arena y trapos.

La cuerda debe ser resistente, pero no muy gruesa.

Se puede usar un poste de luz y otro plantado en tierra para el efecto.

Se juega en parejas, pero pueden ir entrando cuantos jugadores quieran.

Un juez regula el juego y hace cumplir las normas.

c. *Matagente*

Es otro de los juegos tradicionales peruanos conocido también como “Los quemados”, practicado en toda Latinoamérica y en otras partes del mundo. En el Perú, varias generaciones de peruanos se formaron con juegos tradicionales. Sin embargo, en la actualidad este juego se toma muy en serio, al punto que ha llegado a constituirse en un deporte: el *dodgeball* o balón prisionero, deporte de alta competencia en campeonato mundial como en Manchester, Reino Unido con participación de otros países (World Dodgeball Federation, 2024).

Es un deporte rápido, ágil. Consiste en eliminar progresivamente a los miembros del otro equipo impactando con la pelota en sus cuerpos. Para evitarlo, los jugadores pueden moverse, correr, agacharse, saltar y, a su vez, coger la pelota y lanzarla contra los contrincantes

para “matarlo” (en cuyo caso, debe retirarse del campo) o a sus compañeros para facilitar la estrategia de eliminación del otro equipo. Una de sus reglas particulares es que si un participante logra atrapar el balón lanzado por sus opositores, gana “vidas” o puede “salvar” a algún compañero (que puede volver al campo). Gana el equipo que logra eliminar a todos los miembros del otro equipo. Es un juego divertido y con reglas fáciles de comprender, por eso tal vez haya crecido tanto en popularidad. En el Perú se sigue practicando en los barrios, instituciones educativas y comunidades con la finalidad de no perder dichas costumbres.

Su valor para el desarrollo de la psicomotricidad está en que los participantes ponen en actividad todo su cuerpo. Con los brazos y manos, se debe aplicar fuerza, precisión, habilidad para atrapar la pelota lanzada. Con las piernas y pies, se corre, se salta, se levantan una de las piernas, se agacha, se pone de costado; por tanto, se aplica fuerza, equilibrio, agilidad, coordinación. El tronco se mueve al ritmo de todos esos movimientos para esquivar el balón. Es un juego muy completo, porque también desarrolla habilidades de pensamiento estratégico.

2.2.2 Motricidad gruesa

A. Motricidad

La motricidad es “la forma de expresión del ser humano, como un acto intencionado y consciente, que además de las características físicas, incluye factores subjetivos, dentro de un proceso de complejidad humana” (González Correa & González Correa, 2010, p. 177)

La motricidad, al tener un carácter intencional, permite de modo concreto la relación del ser humano con el mundo, con los demás y consigo mismo; este relacionamiento se da, por tanto, desde su corporeidad. La motricidad también tiene una expresión en la formación de la personalidad porque cada individuo construye sus movimientos propios, es decir que permite la creación, espontaneidad, intuición personal (González Correa & González Correa, 2010).

Existen dos tipos de expresiones de la motricidad, que se despliegan a través de la cabeza, el tronco y las extremidades (Hurlock, 1982):

a. *Motricidad gruesa:*

Estos movimientos incluyen los grupos musculares mayores y que son empleados para caminar, correr, saltar, nadar, etc.

b. *Motricidad fina*

Después del desarrollo motor grueso, hacia los cinco años, el niño logra el control de coordinaciones más finas, que coordinan los grupos de músculos mayores con los grupos menores; a través de ellos el niño sujeta los objetos, tira y atrapa pelotas, escribe, utiliza herramientas, etc. (Hurlock, 1982)

B. Teoría de la motricidad gruesa

El primero que usó el término “psicomotricidad” fue el neuropsiquiatra francés Phillippe Tisié que lo aplicó al campo terapéutico. Louis Picq y Pierre Vayer lo emplearon en el campo de la educación. El concepto de “psicomotricidad” apareció por primera vez como resultado de los trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz del Dr. Ernst Dupré (Bolaños, 2010).

El término “*motricidad gruesa*” podría entenderse como una unidad funcional del ser humano o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica. También es denominada “Habilidades motoras fundamentales” (Clark et al., 2018):

Las habilidades motoras fundamentales se consideran los componentes básicos para patrones de movimiento más avanzados y generalmente consisten en habilidades locomotoras y de control de objetos. Las habilidades locomotoras implican mover el cuerpo de una posición a otra (es decir, correr, saltar, brincar y galopar), mientras que las habilidades de control de objetos se refieren a la recepción o propulsión de un objeto con la mano o el pie (es decir, lanzar, patear, golpear y atrapar). (p.1)

Barnett et al. (2016) definen las competencias motoras gruesas como “el movimiento humano orientado a un objetivo” (p. 1664) y aseveran que una revisión sistemática de 21 estudios encontró una fuerte evidencia de correlaciones positivas entre la competencia en motricidad gruesa y el tiempo dedicado a la actividad física en los niños. Señalan que las

habilidades motoras gruesas abarcan las habilidades fundamentales de movimiento y la coordinación motriz.

El Test de Desarrollo Motor Grueso (Ulrich, 2000) divide las actividades motrices gruesas en dos grupos o subtests:

Test locomotor: habilidades que requieren movimientos fluidos y coordinados del cuerpo mientras el niño se desplaza en una dirección u otra: correr, trotar, saltar en un pie, brincar y el salto horizontal.

Test de control de objetos: movimientos eficientes de lanzamiento, golpeo y recepción: golpear una pelota estacionaria, drible estacionario, atrapar, patear, lanzamiento por encima del hombro. (Ulrich, 2000)

Para Piaget, la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas y distingue estadios sucesivos en el desarrollo de la cognición (Granda Vera & Alemany Arrebola, 2002), estos son:

Período sensorio-motriz (0 a 1 y medio aproximadamente),

Período pre operacional (2 a 7 años aproximadamente),

Período de las operaciones concretas (7 a 11 años aproximadamente),

Período de las operaciones formales (11 años adelante).

La maduración espacial es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste empieza a comprender el espacio y tener la posibilidad de orientarse en él. Éste le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es compleja, pero debe hacerse desde esta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste.

La adquisición y control de la motricidad gruesa se alcanza a través del desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación

general, coordinación viso – motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol.

Por lo tanto, se puede determinar que la motricidad gruesa es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Este desarrollo implica un componente externo que es la acción y un componente interno que es la representación del propio cuerpo y sus posibilidades. El autor sostiene que es a través de los procesos de asimilación y de acomodación que el individuo adquiere nuevas representaciones mentales

C. Dimensiones de la motricidad gruesa

a. *Coordinación*

La coordinación se refiere a movimientos de locomoción, como desplazamientos, giros y saltos (coordinación dinámica general). Son la base de toda la actividad motriz del cuerpo. Existe también un relación con la coordinación óculo-manual que es específica y en la que trabajan segmentos corporales realizando ejercicios globales y finos (Abril Sánchez, 2021).

Cidoncha Falcón & Díaz Rivero (2010) lo definen como “la capacidad de regular de forma precisa la intervención del propio cuerpo en la ejecución de la acción justa y necesaria según la idea motriz prefijada” (p. 5), reafirmando la idea de que se trata de movimientos realizados por el individuo orientados a un objetivo concreto. Señalan entre sus características las siguientes:

- La precisión en la ejecución.
- Su realización con el mínimo gasto.
- La facilidad y seguridad de ejecución.
- Grado o nivel de automatismo. (p. 5)

b. *Equilibrio*

El equilibrio es un factor de la motricidad “estrechamente ligado al sistema nervioso central y que evoluciona con la edad, cuya maduración precisa la integración de la información proveniente del oído, vista y sistema cinestésico” (Cidoncha Falcón & Díaz Rivero, 2010, p. 6).

Según estas autoras, existen dos tipos de tipos de equilibrio:

- Equilibrio dinámico, que se da durante el movimiento.
- Equilibrio estático que se da cuando se adopta una postura.

c. *Fuerza muscular*

La acción muscular es el resultado de procesos eléctricos iniciados en articulados por el sistema nervioso. En ese sentido, “la fuerza se define como la capacidad de un músculo o grupo de músculos determinados para generar tensión muscular bajo unas condiciones específicas” (Araya et al., 2018, p. 12).

En todas actividades físicas, hay un despliegue de diferentes niveles de fuerza. Para ello el cuerpo pone en juego el aparato locomotor (músculos) y el Sistema nervioso central, concretamente, el sistema de dirección. En la etapa de niñez intermedia o segunda infancia (6-12 años), se aconseja el entrenamiento de fuerza por dos razones fundamentales:

- Para prevenir lesiones articulares, ligamentosas y tendinosas.
- Para aumentar la densidad mineral ósea. (Araya et al., 2018)

D. Valor pedagógico del desarrollo dela psicomotricidad

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación

3.1.1 Hipótesis general

La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024.

3.1.2 Hipótesis específicas

1° La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo *dimensión coordinación* de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024

2° La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la *dimensión equilibrio* de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024

3° La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la *dimensión fuerza* de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024.

3.2 Variables de la investigación.

3.2.1 Variable independiente

Juegos tradicionales

3.2.2 Variable dependiente

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

3.3 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: Juegos tradicionales	Son prácticas motrices lúdicas cuyas reglas contienen rasgos de cultura local que todavía se muestran alejados de la estandarización y los estereotipos.	Son prácticas motrices lúdicas con reglas de cultura local que promueven las habilidades motriz básica, de coordinación motriz y de competencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de habilidad motriz básica • Juegos de coordinación motriz • Juegos de competencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos básicos como correr, saltar o girar durante el juego. • Coordina sus movimientos corporales de acuerdo con las reglas del juego. • Mejora su equilibrio y fuerza física mediante la práctica lúdica
Variable dependiente: El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años.			<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Equilibrio • Fuerza 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados como correr, saltar y girar • Cambia de dirección rápidamente sin perder el control del cuerpo. • Ejecuta secuencias de movimientos siguiendo instrucciones. • Mantiene el equilibrio al estar de pie sobre un solo pie por unos segundos. • Se desplaza sin caerse en diferentes tipos de terreno. • Mantiene una postura correcta al caminar, correr o saltar. • Realiza acciones que requieren fuerza. • Sostiene su peso en actividades como trepar o balancearse. • Muestra resistencia al correr o caminar.

3.4 Método de investigación:

3.5 Enfoque de investigación

El enfoque seguido en este trabajo es el cuantitativo.

3.6 Tipo de investigación.

La presente es una investigación aplicada porque se buscó resolver problemas relacionados con la motricidad gruesa, enfocándose en aplicar los juegos tradicionales en las sesiones implementadas.

3.7 Alcances o nivel de investigación

El alcance del estudio es explicativo dado que se establece una relación de causalidad entre la variable independiente y la dependiente.

3.8 Diseño de investigación.

El diseño de estudio empleado en la investigación fue cuasi experimental con un Pre-test y Post-test aplicado para demostrar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.

La esquematizando matemáticamente tenemos:

GE: O1 → E → O2

GE: Grupo experimental

O1: Pre test

O2: Post test

E: Experimento

Ello nos indica la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa que practican los niños de cinco años de edad de la IEI N° 620 de Yaurisque de la provincia de Paruro en la región del Cusco.

3.9 Población y muestra del estudio.

3.9.1 Población.

Una población puede ser definida como un conjunto de casos que tienen en común una serie de especificaciones (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018). Existe una distinción entre Universo, que vendría a ser el “conjunto de todos los elementos bajo discusión” (Kerlinger & Lee, 2002, p. 61) y la población que tiene especificaciones de tiempo y lugar:

La población, o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio. (Arias, 2012, p. 81)

Para el desarrollo de la investigación, se ha tomado en cuenta a los niños de 5 años de las instituciones educativas iniciales públicas de la Provincia de Paruro.

3.9.2 Muestra.

En el estudio presente, la muestra está formada por 18 niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024, distribuidos en la siguiente tabla:

Tabla 1.

Muestra de estudiantes de la I.E.I. N° 620 “Yaurisque”, Paruro

	Varones	Mujeres	Total
Aula de 5 Años	10	08	18

3.10 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el proceso de investigación se empleó la observación directa y la encuesta.

3.10.1 Técnica de recolección de datos

Según Corrales Castañeda et al. (2018), las técnicas de recolección de datos son las diferentes formas utilizadas por el investigador para obtener información sobre el evento de estudio. Estas técnicas están conformadas por un conjunto de reglas y procedimientos que coadyuvan en el cumplimiento de los objetivos de estudio y dan respuesta al problema de investigación. (p.21)

En la presente investigación se ha usado la técnica de la Observación. Esta técnicas consiste en un proceso que emplea instrumentos válidos y confiables para medir algún evento de la realidad (Suárez P. et al., 2022).

3.10.2 Instrumento de recolección de datos

Según Arias, p. (2012, p. 111), los instrumentos “son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información”.

Ficha de observación: Es un instrumento que aplicaremos en nuestra investigación, para la recolección de datos referido a nuestro objetivo específico. Nuestra ficha será de larga duración según nuestro cronograma de actividades lo cual nos ira ayudando a consignar datos reales de nuestros niños y niñas a quienes estamos investigando.

Ficha de encuesta: Este instrumento ayudó a recoger información exacta. Para ello, se elaboró un cuestionario que serán procesados posteriormente. La encuesta fue aplicada a las docentes de la Institución Educativa Inicial N° 620 Yaurisque - Paruro que nos ayudará a obtener información real.

Aspectos éticos:

En lo ético, ponga que se ha buscado información de manera rigurosa y respetando la propiedad intelectual mediante el uso correcto de las normas APA. Además que solicitaría permiso en la IE y que presentaría un formulario de consentimiento informado a los padres de los niños.

a. Población sujeta a la investigación: En la investigación se demás, se obtiene el

consentimiento informado de los padres o tutores legales, así como el asentimiento voluntario de los niños, explicándoles en términos sencillos el propósito y los beneficios de la investigación.

b. Consentimiento informado: Así mismo se respeta la voluntad de quienes sean encuestados o entrevistados, previamente se les informa de los propósitos académicos de la investigación. Antes de su participación, se les informa de manera clara y comprensible sobre los propósitos académicos de la investigación, los objetivos del estudio y cómo se utilizarán los datos recopilados.

c. Uso de datos personales: Los datos de los participantes son guardados de manera estricta y confidencial. Este manejo incluye acciones como la recolección, almacenamiento, procesamiento, transmisión y protección de dicha información, y debe realizarse respetando la privacidad, confidencialidad y los derechos fundamentales del titular, en cumplimiento de las normativas legales vigentes.

d. Respeto a la autoría de los textos y artículos consultados: De acuerdo a lo requerido por los principios éticos y el reglamento de la Escuela de Posgrado de la UAC, las fuentes documentales consultadas y citadas se ceñirán estrictamente a las directivas del sistema APA. Este principio ético promueve la honestidad intelectual de los textos de consulta y así evitar el plagio y fomenta la integridad al citar correctamente las ideas, datos o conceptos tomados de otras personas, respetando los derechos de autor y las normativas establecidas sobre propiedad intelectual del sistema APA

CAPÍTULO VI:

CONCLUSIONES RESPECTO A LAS BASES TEÓRICAS

Primera: La aplicación de juegos tradicionales puede favorecer el desarrollo dimensión coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro. Los juegos tradicionales como la Matachola implican movimientos complejos de locomoción, giros y saltos, de modo que pueden mejorar la precisión en la ejecución de movimientos, la realización de movimientos de manera más eficiente y el desarrollo de automatismos que conduzcan a un empleo armonioso de los músculos y el dominio de tareas cada vez más complejas. La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024. Los juegos tradicionales como la Rayuela implican cambios de postura y desplazamiento, lo que favorece tanto el equilibrio dinámico como el estático. Pueden ayudar a desarrollar el equilibrio durante el movimiento (dinámico) y al mantener posturas fijas (estático), integrar consistentemente la información sensorial que recibe el niño mediante el oído, la vista con el sistema cinestésico, así como también facilitar la maduración del sistema nervioso central, al fortalecer el control postural.

Segunda: La aplicación de juegos favorece el desarrollo de la motricidad gruesa de la dimensión fuerza de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024. Los juegos tradicionales como Matagente en el que se salta, se corre, se golpea o empuja un objeto implica movimientos que requieren fuerza muscular. Por tanto, estas actividades pueden ayudar a fortalecer los músculos y las articulaciones, desarrollar la resistencia muscular y el control neuromuscular, lo que beneficia el rendimiento en otras actividades físicas, además de mejorar la densidad ósea, favoreciendo un crecimiento saludable en la segunda infancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril Sánchez, B. (2021). Asociación entre actividad física y coordinación de la motricidad gruesa en niños de 7 a 10 años. *Revista de Investigación Universitaria En Salud*, 3, 9–19.
- Alcock, S. J. (2016). *Young Children Playing*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-1207-5>
- AMEI-WAECE. (2019). *Psicomotricidad en niños de 3 a 6 años. 98 Ejercicios*. Editorial Brujas & Encuentro Grupo Editor.
- Araya, K. C., Gabilán, O., Greco, V., Sepúlveda, G., Quezada, A., Héctor, A., & Leiva, R. (2018). *Efectividad del entrenamiento de fuerza en el desarrollo de la motricidad de niños entre los 6 y 12 años: Una Revisión Sistemática* [Tesis]. Universidad de las Américas.
- Ardila-Barragán, J. N. (2021). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6a., Issue september 2016). Editorial Episteme.
- Asto Huaman, Y. (2021). *Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 429-129/MX-P de Aicas -2020* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Barnett, L. M., Lai, S. K., Veldman, S. L. C., Hardy, L. L., Cliff, D. P., Morgan, P. J., Zask, A., Lubans, D. R., Shultz, S. P., Ridgers, N. D., Rush, E., Brown, H. L., & Okely, A. D. (2016). Correlates of Gross Motor Competence in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Sports Medicine*, 46(11), 1663–1688. <https://doi.org/10.1007/s40279-016-0495-z>
- Billieux, J., Maurage, P., Lopez-Fernandez, O., Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). Can Disordered Mobile Phone Use Be Considered a Behavioral Addiction? An Update on

Current Evidence and a Comprehensive Model for Future Research. *Current Addiction Reports*, 2(2), 156–162. <https://doi.org/10.1007/s40429-015-0054-y>

Bohórquez Olaya, C. I., Pulido Cortés, O., Suárez Vaca, M. T., Lara Buitrago, P. A., Cañizalez Mesa, N. E., Castro Patarroyo, L. X., Cruz Vargas, I. D., Mariño Díaz, L. A., & Patiño Cuervo, D. (2020). *Pensamiento complejo, infancia y educación*. boyaca. <https://doi.org/10.24267/9789585120099>

Bolaños, D. F. (2010). *Desarrollo Motor, Movimiento e Interacción*. Editorial Kinesis.

Bravo Zambrano, J. E., & Pinargote Macías, E. I. (2024). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(2). <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6439>

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (B. Meyer, Trans.). University of Illinois Press.

Campo Méndez, J. C. (2021). *Juego como estrategia pedagógica de los docentes en la I.E. John Dewey para el desarrollo de la motricidad gruesa en situación de confinamiento por COVID -19 en el 2020* [Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria del Caribe]. <https://repositorio.cecar.edu.co/entities/publication/54a28d3d-8326-4cef-a3f8-0f25d6da6c13>

Ccapa Qquellcca, C., Huaraya Condori, E., Mamani Mamani, N., & Quispe Laucata, R. (2021). *Los juegos tradicionales y la socialización de las niñas y niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N 565 de Sencca Chectuyoc - Sicuani* [Tesis de profesor, Instituto de Educación Superior Pedagógica Privado "Divino Maestro"]. <https://repositorioinstitucional.eespdivinomaestro.edu.pe/items/show/6>

Cidoncha Falcón, V., & Díaz Rivero, E. (2010). El aprendizaje motor. Las habilidades motrices básicas: coordinación y equilibrio. *Revista Digital EFDeportes.Com*, 147. <https://tachh1.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/08/aprendizaje-motor.pdf>

Cigarroa, I., Sarqui, C., & Zapata-Lamana, R. (2016). Efectos del sedentarismo y obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad latinoamericana.

Revista Universitaria de Salud, 18(1), 156–169.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-71072016000100015&script=sci_arttext

Clark, C., Moran, J., Drury, B., Venetsanou, F., & Fernandes, J. (2018). Actual vs. Perceived Motor Competence in Children (8–10 Years): An Issue of Non-Veridicality. *Journal of Functional Morphology and Kinesiology*, 3(2), 20. <https://doi.org/10.3390/jfmk3020020>

Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana* (3ª). Gredos.

Corrales Castañeda, E., Medina Pérez, D. C., & Suárez Patiño, A. (2018). *Estrategias de lectura para el mejoramiento de la comprensión lectora en la básica primaria* [Tesis de maestría]. Universidad de Antioquia.

Cortez Landázuri, L. M. (2020). *Prácticas lúdicas presentes en el juego en investigaciones relacionadas con la Primera Infancia* [Tesis de Licenciatura]. Institución Universitaria Antonio José Camacho.

González Correa, A. M., & González Correa, C. H. (2010). Educación física desde la corporeidad y la motricidad. *Hacia La Promoción de La Salud*, 15(2), 173–187.

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta*. McGraw Hill.

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens* (7ª reimpresión). Alianza Editorial.

Hurlock, E. B. (1982). *Desarrollo del niño* (2ª). McGraw Hill.

Jones, E., & Cooper, R. M. (2006). *Playing to Get Smart*. Teacher College Press.

Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). *Investigación del comportamiento* (L. E. Pineda Ayala & I. Mora Magaña, Eds.; 4a.). McGraw Hill.

Lavega, P., Lagardera, F., Molina, F., Planas, A., Costes, A., & Saez de Ocariz, U. (2006). Los juegos y deportes tradicionales en Europa. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 85(1), 68–81.

- López Velasco, E. F. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Técnica de Ambato.
- Méndez Jiménez, A., & Fernández-Río, J. (2010). Los juegos tradicionales infantiles: un marco privilegiado para el trabajo interdisciplinar y competencial. *Tándem. Didáctica de La Educación Física*, 33(1), 67–76.
- Minedu. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Minedu. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Minedu. (2019). *Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente. Programa de Estudios de Educación Inicial*. Minedu.
- Ministerio de Desarrollo e Inclusión social. (2023). *Saber es jugar*. Unidad de Comunicación e Imagen del Programa Pensión 65. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/5558839/4939838-libro-saber-es-jugar.pdf>
- Mir, J. M. (dir). (1982). *Diccionario ilustrado Latino-Español Español-Latino*. Bibliograf, S. A.
- Morera Castro, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *Revista MHSalud*, 5(1), 1659–097.
- Nunes de Almeida, P. (2002). *Educación Lúdica. Técnicas y juegos pedagógicos*. Editorial San Pablo.
- Papalia, D. E., & Martorell, G. (2017). *Desarrollo humano* (13ª). McGraw Hill.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia* (11ª). McGraw Hill. www.fullengineeringbook.net
- Piaget, J. (1999). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Routledge and Kegan Paul Ltd.
- Rebollo González, J. A. (2002). Juegos Populares: una propuesta para la escuela. *Retos. Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación*, 3, 31–36.

- Rivas Díaz, L. H., Matalinares, M. L., Díaz-Acosta, A. G., Baca Romero, D., & Villavicencio Callo, N. (2022). Relación entre adicción a Internet y madurez psicológica en adolescentes del Perú. *Revista Cubana de Enfermería*, 38. <http://ref.scielo.org/4fg3wp>
- Riverón Nápoles, D., Suz Pompa, M. A., Valdés Utrera, J. R., Valle Ramírez, R. A., Díaz Guerra, D., & Hernández Lugo, M. de la C. (2023). Dependencia a los dispositivos móviles. *Edumecentro*, 15. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2077-28742023000100043&script=sci_arttext&tlng=en
- Rosales Rojas, M. J. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el período 2019 – 2020* [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional de Loja.
- Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Una propuesta de aplicación*.
- Spanos, A. (2021). Games of History. In *Games of History*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429342479>
- Suárez P., I. T., Varguillas C., C. S., & Ronceros Morales, C. (2022). Técnicas e instrumentos de investigación. Diseño y validación desde la perspectiva cuantitativa. In *Técnicas e instrumentos de investigación. Diseño y validación desde la perspectiva cuantitativa*. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Barquisimeto “Luis Beltrán Prieto Figueroa.” <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0013>
- Sullca Quispe, J. B. (2023). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021* [Tesis de Licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1917>
- Ulrich, D. A. (2000). *TGM2. Test of Gross Motor Development (2ª)*. Pro.Ed.
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.

- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and Creativity in Childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7–97.
<https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1927/imagination.pdf>
- Wei, X. (2016). Research on the Boost of Development on Young Children's Fine Motor by Folk Games. *International Education Studies*, 9(9), 111.
<https://doi.org/10.5539/ies.v9n9p111>
- World Dodgeball Federation. (2024). *World Dodgeball Federation Foam & Cloth Style Rules*. WDBF Rules Committee. <https://worlddodgeballfederation.com/rules/>
- Wu, W., Zou, X., Tang, Q., Tao, Y., Wang, S., Ma, Z., Li, M., & Liu, G. (2024). Effects of empathy on the bidirectional relationships between problematic smartphone use and aggression among secondary school students: a moderated network approach. *Frontiers in Psychiatry*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1359932>

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>Problema General: ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024?</p>	<p>Objetivo General: Evaluar si la aplicación de los juegos de roles como estrategia puede mejorar la expresión oral en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Virgen de las Mercedes” Sicuani, Cusco, en el año 2024.</p>	<p>Hipótesis General: La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024.</p>	<p>Variable independiente: Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de habilidad motriz básica 	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Experimental, subtipo preexperimental</p>
<p>Problemas específicos: 1° ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo la motricidad gruesa en la dimensión coordinación, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024? 2° ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024? 3° ¿Cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo la motricidad gruesa en la dimensión Fuerza, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024?</p>	<p>Objetivos Específicos: 1° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales favorece en la motricidad gruesa en la dimensión coordinación, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024 2° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales favorece en la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024. 3° Determinar si la aplicación de juegos tradicionales favorece en la motricidad gruesa en la dimensión fuerza, en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024</p>	<p>Hipótesis Específicas: 1° La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo dimensión coordinación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024 2° La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024 3° La aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la dimensión fuerza de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2024.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de coordinación motriz • Juegos de competencia <p>Variable dependiente: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Equilibrio • Fuerza muscular 	

CRONOGRAMA

Tiempo Actividad	Julio 2024	Agosto 2024	Septiembre 2024	Octubre 2024	Noviembre 2024
Búsqueda Bibliográfica	X				
Elaboración del Planteamiento del Problema		X			
Elaboración del Marco teórico		X	X		
Elaboración del Marco metodológico				X	
Elaboración de las conclusiones				X	
Presentación del trabajo de investigación.					X