

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SANTA ROSA”

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



TESIS

**“JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE NIVEL INICIAL**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL,**

Autor(a):

Bach. PAMELA SEVILLANOS GRAJEDA

Bach. RINA CLOTILDE SALAS TINTAYA

Asesor:

Dr. ISAAC ENRIQUE CASTRO CUBA BARINEZA

Código ORCID: 0000-0003-4393-5415

Línea de Investigación:

Enseñanza - Aprendizaje

Cusco -Perú

Pamela Sevillanos Grajeda Rina Clotilde Salas Tinta...

“JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE ...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3619854997

Fecha de entrega

30 jul 2026, 11:14 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 jul 2026, 11:20 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

de_investigaci_n_para_tesis_licenciatura_Sevillanos_-Pame_2.pdf

Tamaño del archivo

4.3 MB

94 páginas

18.394 palabras

102.046 caracteres

15% 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 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuente excluida
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 4%  Publicaciones
- 7%  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.



PERÚ

Ministerio
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

SANTA ROSA

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUEVA D.S. N° 09-94-ED-1994
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Pamela Sevillanos Grajeda**, identificada con Documento Nacional de Identidad N°42465857 y **Rina Clotilde Salas Tintaya**, identificada con Documento Nacional de Identidad N° 40214890 del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada:
"JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA DE NIVEL INICIAL" es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 23 de Julio de 2026

Pamela Sevillanos Grajeda

DNI. N°42465857

Rina Clotilde Salas Tintaya

DNI. N°40214890

PRESENTACIÓN

Señor Magíster. Yuri Cáceres Mariscal, reconocido por su destacada labor como director de la prestigiosa Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa, ha demostrado un compromiso inquebrantable con la excelencia educativa y el desarrollo integral de sus estudiantes.

Nos dirigimos a usted en la presente ocasión para poner a su conocimiento nuestro Trabajo de Investigación titulado “Importancia del juego tradicional en el desarrollo infantil”, el cual tiene como propósito principal mejorar de manera significativa el desarrollo de la motricidad, las emociones, las necesidades y los sentimientos de los niños de una manera fluida y efectiva a través de actividades dinámicas y lúdicas, como es el caso del juego tradicional.

Atte.

Pamela Sevillanos Grajeda y Rina Clotilde Salas Tintaya



DEDICATORIA

A Dios, porque hubo noches en que lo único que quedaba era seguir, y algo hizo que siguiera. a mi familia, por los silencios que no cuestionaron, las esperas que no reclamaron y el apoyo que dieron sin pedirles que lo dieran. esta tesis también es de ellos, aunque prefieran no leerla.

Las autoras



AGRADECIMIENTO

A nuestras familias, que no necesitó entender cada capítulo para entender que importaba. a Dios, que estuvo antes que cualquier página y nos pudo ayudar en este importante proceso para nuestra formación profesional.

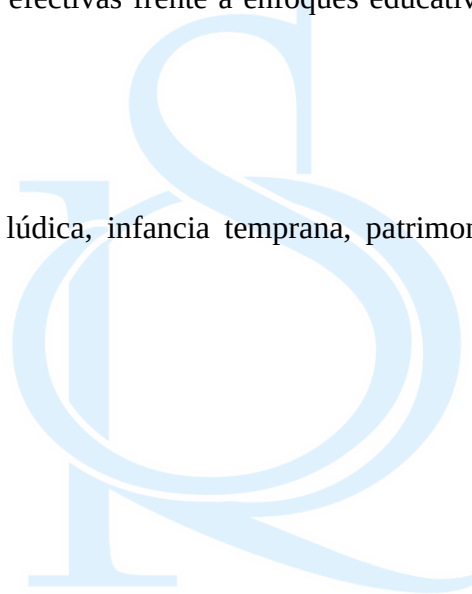
Las autoras.



RESUMEN

La motricidad gruesa forma parte de un pilar que muy fundamental en el desarrollo integral infantil, siendo los juegos tradicionales una herramienta aliada dentro de la pedagógica que rescata el patrimonio de lo que son los aspectos culturales, mientras estimula capacidades físicas. esta investigación analizó cómo estas prácticas lúdicas de tiempos ancestrales transforman las habilidades motrices en niños de 5 años de Yaurisque, Paruro, Cusco. mediante un diseño preexperimental con 18 participantes, se implementó una intervención sistemática basada en juegos tradicionales, evaluando coordinación, equilibrio y fuerza muscular a través de observación estructurada. los resultados pues revelaron una transformación que es tan notable: mientras inicialmente dos tercios del grupo mostraban desempeños básicos, la aplicación de estas estrategias lúdicas redistribuyó el tema de los niveles de logro, elevando al 50% hacia desempeños destacados. el análisis estadístico no paramétrico (wilcoxon) validó estos cambios con alta significancia ($p < 0,05$) en todas las dimensiones evaluadas. la investigación demuestra que recuperar el juego tradicional trasciende la nostalgia cultural: representa una metodología pedagógica científicamente respaldada que potencia capacidades motrices mientras fortalece vínculos comunitarios y transmite identidad cultural, ofreciendo alternativas efectivas frente a enfoques educativos convencionales en contextos rurales andinos.

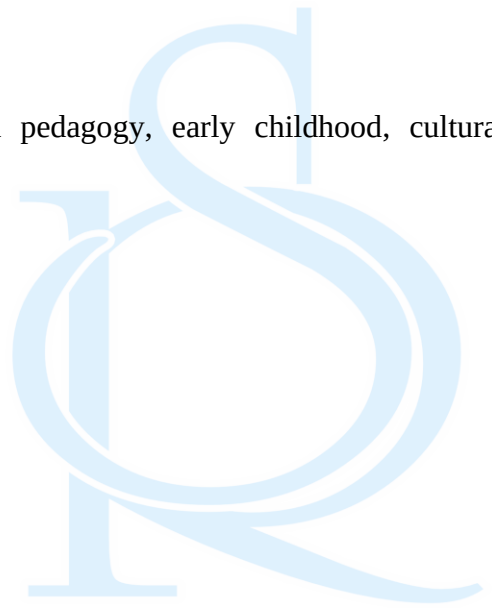
Palabras clave: desarrollo psicomotor, pedagogía lúdica, infancia temprana, patrimonio cultural, educación rural



ABSTRACT

Gross motor skills are a fundamental pillar of comprehensive child development, and traditional games are a valuable pedagogical tool that preserves cultural heritage while stimulating physical abilities. This research analyzed how these ancestral play practices transform motor skills in 5-year-old children from Yaurisque, Paruro, Cusco. Using a pre-experimental design with 18 participants, a systematic intervention based on traditional games was implemented, evaluating coordination, balance, and muscle strength through structured observation. The results revealed a remarkable transformation: while initially two-thirds of the group showed basic performance, the application of these play strategies redistributed the levels of achievement, raising 50% to outstanding performance. Non-parametric statistical analysis (Wilcoxon) validated these changes with high significance ($p < 0.05$) in all dimensions evaluated. Research demonstrates that reviving traditional games transcends cultural nostalgia: it represents a scientifically supported pedagogical methodology that enhances motor skills while strengthening community ties and transmitting cultural identity, offering effective alternatives to conventional educational approaches in rural Andean contexts.

Keywords: psychomotor development, play-based pedagogy, early childhood, cultural heritage, rural education



ÍNDICE

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN	V
INDICE DE CONTENIDOS.....	VII
INDICE DE TABLAS	X
INTRODUCCION	XI
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Descripción del problema.....	14
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Problema general	16
1.2.2 Problemas específicos.....	16
1.3 Objetivos de la Investigación	16
1.3.1 Objetivo general.....	16
1.3.2 Objetivos específicos	17
1.4 Justificación e importancia del estudio	17
1.4.1 Conveniencia	17
1.4.2 Relevancia social	18
1.4.3 Valor teórico	20
1.4.4 Valor metodológico	20
1.5 Delimitación de la investigación	21
Delimitación espacial.....	21
Delimitación temporal	21
Delimitación social	21

1.6 Limitaciones de la investigación	22
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	23
2.1 Antecedentes de la investigación.....	23
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	23
2.1.2 Antecedentes nacionales	25
2.1.3 Antecedentes Locales	28
2.2 Bases teórico-científicas.....	29
2.2.1 Juegos tradicionales	329
2.2.2 Motricidad gruesa	46
2.3 Definicion de terminos.....	52
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	51
3.1 Hipótesis de la investigación	51
3.1.1 Hipótesis general.....	51
3.1.2 Hipótesis especificas.....	51
3.2 Variables de la investigación.....	51
3.2.1 Variable independiente	51
3.2.2 Variable dependiente	51
3.2.3 Operacionalizacion de variables	52
3.3 Método de investigación:.....	53
3.3.1 Enfoque de investigacion.....	53
3.3.2 Tipo de investigacion.....	53
3.3.3 Alcance o nivel de investigacion	53
3.3.4 Diseño de investigacion.....	53
3.4 Población y muestra del estudio.	54

3.4.1 Población.	54
3.4.2 Muestra.	54
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	55
3.5.1 Técnica de recolección de datos	55
3.5.2 Instrumento de recolección de datos	55
3.6 Validacion y confiabilidad de los instrumentos	56
3.6.1 Validacion	56
3.6.2 Confiabilidad	56
CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....	59
4.1 Resultados.....	59
4.2 Discusion de los resultados.....	66
CONCLUSIONES	68
RECOMENDACIONES	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	70
ANEXOS.....	78



INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Muestra de estudiantes de la I.E.I. N°620	25
Tabla 2	Pretest variable motricidad.....	25
Tabla 3	Información por dimensiones de la motricidad pretest	26
Tabla 4	Postest variable motricidad.....	27
Tabla 5	Información por dimensiones de la motricidad postest.....	28
Tabla 6	Pruebas de normalidad	29
Tabla 7	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la variable motricidad...	59
Tabla 8	Prueba de rangos dimensión coordinación.....	60
Tabla 9	Prueba de rangos dimensión equilibrio.....	61
Tabla 10	Prueba de rangos dimensión fuerza muscular	61



INDICE DE FIGURAS

Figura 1	Resultados del SPSS pretest.....	25
Figura 2	Resultados del SPSS posttest	25



INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales constituyen una alternativa pedagógica, son un recurso pedagógico que parte de algo concreto: la experiencia cultural del propio niño. Por eso resultan especialmente útiles en educación inicial para trabajar la motricidad gruesa, ya que el aprendizaje no exige salir de lo conocido. La motricidad gruesa comprende los movimientos corporales amplios que involucran coordinación, equilibrio y fuerza, y su desarrollo temprano tiene efectos visibles: el niño se mueve con más seguridad, reconoce mejor su cuerpo y se integra con mayor soltura a las actividades escolares.

La pregunta principal que orientó la investigación fue ¿cómo la aplicación de juegos tradicionales favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, en el año 2025? El objetivo fue determinar esa relación, considerando las dimensiones de coordinación, equilibrio y fuerza. Más allá del aporte empírico, el estudio busca revalorar los juegos tradicionales como recurso educativo cercano al niño, accesible para el docente y pertinente para trabajar las habilidades motrices desde la primera infancia.

La investigación se organiza en cuatro capítulos. El primero aborda el planteamiento del problema: la realidad problemática que lo origina, el problema general y los específicos, los objetivos del estudio, su justificación, delimitación y limitaciones.

En cuanto el capítulo II se desarrolla el marco teórico conceptual, el cual comprende los antecedentes internacionales, nacionales y locales relacionados con los juegos tradicionales y la motricidad gruesa. asimismo, se presentan las bases teóricas que sustentan ambas variables y la definición de los principales términos utilizados en la investigación.

En el capítulo III se explica el marco metodológico de la investigación. en este apartado se precisan las hipótesis, las variables, la operacionalización, el enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación, así como la población, muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, además de la validación y confiabilidad del instrumento aplicado.

Finalmente, en el capítulo IV presenta los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de investigación, organizados en función de los objetivos del estudio. Los datos permiten observar los cambios producidos en la motricidad gruesa de los niños luego de la intervención con juegos tradicionales. Este capítulo incorpora también las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos que documentan el proceso seguido.

El estudio busca aportar al fortalecimiento de la práctica pedagógica en educación inicial, demostrando que los juegos tradicionales no solo cumplen una función recreativa, sino que también constituyen una estrategia educativa útil para favorecer el desarrollo motriz, la participación activa y la valoración de la identidad cultural en los niños.

las autoras.



CAPÍTULO I:

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema.

El desarrollo motor de los seres humanos es un proceso clave que apoya el desarrollo del pensamiento. Según Piaget (1999), la inteligencia sensoriomotora es un paso que luego permitirá hacer operaciones de pensamiento más reflexivas. Es clave que los niños y niñas hagan actividades físicas para que desarrollen su motricidad gruesa en la etapa adecuada. Esto les ayuda a evitar problemas en el futuro y a no sentirse rechazados por no poder hacer ciertas actividades. También es importante que los maestros incluyan este tema en su plan de estudios. Los juegos ayudan mucho a motivar el desarrollo de habilidades físicas grandes.

El sedentarismo infantil no es un fenómeno nuevo, pero el uso masivo de smartphones desde edades cada vez más tempranas lo ha intensificado de manera notable. Papalia y Martorrell (2017) ya advertían este retroceso en Los niños estadounidenses hacen menos deporte y pasan menos tiempo al aire libre que los de los años ochenta. Parece un dato menor, pero Bravo Zambrano y Pinargote Macías (2024) lo conectan con algo más serio: menos movimiento físico se traduce en peor desempeño escolar, y eso deja huella a largo plazo.

En América Latina hay estudios que conectan el aumento del sedentarismo uso descontrolado del celular incluido y la obesidad con problemas en el desarrollo psicomotor de los niños (Cigarroa et al., 2016). El fenómeno no se limita a la infancia: afecta también 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 la institución educativa inicial N°620 de Yaurisque, según las observaciones que se pudieron realizar, 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 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.

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 2025?

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 2025?

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 2025?

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 2025?

1.3 Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar si la aplicación de juegos tradicionales favorece en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2025.

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 2025.

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 2025.

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 2025.

1.4 Justificación e importancia del estudio

1.4.1 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.

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.

1.4.2 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.

1.4.3 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.

1.4.4 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 motor, se refuerza la comprensión de cómo las experiencias concretas y contextualizadas (juegos) afectan el desarrollo de habilidades motoras en la infancia.

1.4.5 Valor metodológico

Incorpora métodos de observación directa: Al evaluar los 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.

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 se llevó a cabo 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 desarrolló en el año 2025 en la Institución Educativa Inicial del Distrito de Yaurisque de la Provincia

Delimitación social

El trabajo de investigación se aplicó 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, este estudio se desarrollará en el año académico 2025 en lo cual los niños y niñas participaran de la manera proactiva

1.6 Limitaciones de la investigación

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

Limitaciones personales: El hecho de emprender un trabajo en forma reducida, fue de alguna manera 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 en un tiempo previsto por lo cual se alargó en los aspectos del tiempo.



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 la tesis es estudiar cómo el juego ayuda en el aprendizaje de los niños pequeños. Esta investigación usó un método cualitativo, exploratorio y descriptivo, además de análisis de documentos. En resumen, los conceptos teóricos sobre las prácticas lúdicas del juego ayudan a entender la importancia del juego en el aprendizaje y la atención de los niños y niñas en la primera infancia, lo cual es un aspecto clave en los conocimientos de los docentes.

Campo (2021), en su investigación "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", examina el modo en que los docentes respondieron a esta dificultad y qué estrategias pusieron en práctica para garantizar el progreso motor de sus estudiantes. El propósito central del estudio consiste en identificar de qué manera los maestros de la I.E. John Dewey recurrieron al juego como recurso de enseñanza para favorecer la mejora de la motricidad gruesa de los niños durante el confinamiento por COVID-19 en 2020. Con este análisis se buscó determinar cuáles fueron

las estrategias más eficaces aplicadas en un contexto donde el espacio y los materiales resultaban insuficientes. Los resultados del estudio muestran que el juego constituyó un factor clave para el avance de la motricidad gruesa de los estudiantes, aun en condiciones de aislamiento. Pese a las restricciones de espacio y a la ausencia de contacto presencial, los docentes de la I.E. John Dewey consiguieron rediseñar y proponer actividades atractivas que permitieron a los niños continuar ejercitando y perfeccionando sus destrezas motoras. Entre las estrategias con mayor efectividad destacó la adaptación de juegos tradicionales al formato virtual, junto con el uso de objetos disponibles en casa para estimular la actividad física.



López (2018), en su tesis "Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años", buscó entender cómo estos juegos inciden en el desarrollo motor grueso a esa edad. Su trabajo defiende que la escuela debería incorporar más actividad física en la rutina diaria, no como añadido sino como parte del desarrollo integral del niño. Según López, los juegos tradicionales funcionan porque obligan al cuerpo a moverse de forma activa e independiente, sin instrucciones rígidas de por medio. Los niños del estudio partían con cierto rezago en motricidad gruesa, pero tras un período jugando estos juegos, la mejora fue notoria.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Sullca (2023) hizo su tesis sobre esto: "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", donde midió cómo los juegos tradicionales afectan el desarrollo personal y social de los niños de esa escuela. Trabajó con 20 estudiantes, un diseño cuasiexperimental, y los evaluó antes y después de la intervención. Comprobó primero que los datos siguieran una distribución normal y luego corrió una prueba t de Student. El resultado: diferencia de medias de 6,22, t de 10,983, p menor a 0,05. Es decir, los juegos tradicionales sí marcaron una diferencia real en cómo estos niños se desarrollan, tanto a nivel personal como social la dinámica del juego, integrarse al grupo, participar activamente, todo eso deja huella.

Asto (2021), en su tesis "Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 429-129/MX-P de Aicas", quería saber si los juegos tradicionales mejoran la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de esa escuela. Partió de un diagnóstico poco alentador: los niños tenían problemas para coordinar manos y pies, perdían el equilibrio con facilidad y les costaba ubicarse en el espacio. Trabajó con 26 niños de 3 años bajo un diseño preexperimental, apoyándose en técnicas de observación validadas por expertos. El cambio después de la intervención no fue menor: el porcentaje de niños con "logro destacado" en psicomotricidad gruesa pasó a 53,8% en el posttest. Para Asto, esto confirma algo bastante concreto: los juegos tradicionales, metidos como parte de las

actividades lúdicas, terminan siendo esenciales para que los niños ganen equilibrio, coordinación y control de sus movimientos, con todo lo que eso implica para su desarrollo físico.

Mamani y García (2019), en su tesis "Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años en la Academia de Aprendizaje Temprano Puno 192, 2018" emplearon un diseño preexperimental que incluyó un grupo experimental y un grupo de control, con evaluaciones previas y posteriores a la intervención. Los autores concluyen que los juegos tradicionales representan una estrategia de enseñanza sostenida capaz de apoyar el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años, quienes alcanzaron el nivel de "logro esperado". El grupo experimental obtuvo un 81%, frente a un 66% registrado en el grupo de control; la prueba t arrojó un valor de 10,6, cifra que superó ampliamente el valor crítico de 1,96 y que confirma un desempeño favorable.

Flores (2019), en su tesis "Juegos tradicionales de diversión de las comunidades Aymara, Zepita, Puno, Perú diseñó un estudio en varias comunidades aymaras con el fin de identificar las características de sus juegos tradicionales. La investigación es de corte cualitativo, apoyada en la etnografía y la fenomenología, y parte de la idea de que la realidad social se entiende mejor a través de cómo las personas la perciben y viven. A partir de entrevistas en profundidad con miembros de estas comunidades, Flores identificó varios juegos recreativos colectivos que forman parte de su tradición: thunqu thunqu, challwa katjaña, ñeque anatana, chuta y tiwulampi huywanakampi.

2.1.3 Antecedentes Locales

Por su lado Mendoza y Paccori (2024) en su investigación "Juegos Ancestrales para la Representación de las Nociones Matemáticas en una Escuela Multigrado de la Comunidad Hacca, Omacha, Paruro, Cusco" busco elaborar una propuesta pedagógica que incorpore esos juegos en el área de matemática, aprovechando las experiencias vivenciales y la memoria de los juegos de sus abuelas y abuelos. Se desarrollo bajo una metodología cualitativa, La motivación nació de una dificultad concreta: los niños muestran problemas para abstraer

nociones de cantidad y localización. Los entrevistados maestros, padres de familia y docentes expertos coinciden en su preocupación por la pérdida de esos juegos frente a tecnologías que desestiman los saberes locales, y señalan que la enseñanza suele reducirse a la repetición memorística sin espacios para el relato vivencial. Esa ausencia pone en cuestión la Educación Intercultural Bilingüe (EIB) cuando no articula saberes ancestrales con conocimientos académicos. Como conclusión, el estudio correlacionó los juegos ancestrales con las nociones del área de matemática mediante una matriz de desempeño, siguiendo los procedimientos metodológicos de los juegos recuperados.

Ccapa et al. (2021), en su 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", buscaron establecer la relación entre el nivel de práctica de juegos tradicionales y el nivel de socialización en niños de 4 y 5 años. Usaron un diseño no experimental de tipo correlacional. Las autoras encontraron una relación fuerte entre ambas variables, respaldada por un coeficiente de correlación alto (ver tabla 26). La mayoría de los niños de la muestra alcanzó un nivel de "Logro" tanto en la práctica de juegos tradicionales como en su desarrollo de socialización, según los resultados de las guías de observación aplicadas. El coeficiente de correlación de Pearson, calculado con IBM SPSS Statistics 21, fue de 0,753, valor que según la tabla de Pearson corresponde a una correlación positiva alta (entre 0,7 y 0,89).

2.2 Bases teórico-científicas

A. El juego

Es Para entender qué es el juego, conviene partir de su origen etimológico. La palabra viene del latín *iocus*, que significaba "broma, chanza, diversión" (Corominas, 1987). También existe en latín el término *ludus*, con un sentido similar de "juego" o "diversión" (Mir, 1982), del cual derivan palabras como "lúdico", "ludoteca" o "ludopatía".

Nunes de Almeida (2002), al repasar la historia de la educación lúdica, señala que la relación entre juego y educación puede rastrearse hasta pensadores de la Grecia antigua.

Rebollo González (2002), por su parte, sostiene que el juego es inherente a la condición humana.

A lo largo de la historia, en todas las civilizaciones y sociedades, podemos observar la presencia del juego como una actividad fundamental en el desarrollo humano. Es por ello que podemos concluir que la inclinación hacia lo lúdico es una característica intrínseca de la naturaleza humana. Para los niños, en particular, el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino también un mecanismo esencial para adquirir conocimientos y habilidades.

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 también funciona como una herramienta poderosa de socialización. Saco Porras et al. (2001) lo describen como la forma de expresión formativa por excelencia en la infancia, un espacio donde el cuerpo se socializa a través del ejercicio de las habilidades personales y del temperamento de cada niño.

Junto con la socialización, el juego abre la puerta al conocimiento del mundo natural. Y esto no es nuevo: según la UNESCO (1980), el juego cumplía ambas funciones —social y de conocimiento del entorno— mucho antes de que existiera la escuela como institución. A través del juego se transmiten técnicas, saberes prácticos y conocimiento en general; sin esa base, el niño llegaría a la escuela sin herramientas, aislado tanto del entorno natural como del social. El juego, en ese sentido, es una microsociedad donde el niño da sus primeros pasos en la vida social.

Para la UNESCO (1980), el juego no es un detalle menor en el desarrollo del niño:

El mundo de hoy, que cambia rápido y constantemente, necesita personas que piensen de manera creativa. Para esto, son importantes habilidades como resolver problemas sociales,

representar experiencias de forma simbólica, usar el lenguaje, leer y escribir, entre otras. Jones y Cooper (2006) sostienen que el juego es la forma más elemental en que los niños desarrollan esas habilidades. Bohórquez Olaya et al. (2020), por su parte, destacan el papel del juego como motor de la creatividad y el pensamiento: para ellos, el juego es clave en la vida del niño porque impulsa su desarrollo integral, estimulando la espontaneidad, la autenticidad, la imaginación, la creatividad, la fantasía y la creación de reglas propias. Los autores también resaltan el valor de la imaginación como fuente de invención y creatividad, comparándola con el plancton que alimenta el pensamiento humano (p. 46).

Para Vygotsky, el desarrollo de la imaginación y su vínculo con la realidad está estrechamente ligado al juego infantil, en particular al juego compartido con otros niños. Los juegos ofrecen experiencias variadas y ricas; sin esa base de experiencias reales, la imaginación y la creatividad no logran desarrollarse (Alcock, 2016). Vygotsky (2004) va más allá y plantea que el juego y la creatividad están profundamente entrelazados:

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 significativas y relevantes en el campo de la psicología infantil y educativa es, sin lugar a dudas, el tema de la creatividad en los niños. El fomento y la estimulación de esta capacidad creativa resultan fundamentales para el crecimiento, la evolución y la maduración integral del infante. Desde las primeras etapas del desarrollo, es posible observar la manifestación de procesos creativos en los niños, sobre todo a través de sus actividades lúdicas y exploratorias. La actividad lúdica de un niño no se limita únicamente a replicar lo que ha vivido, sino que implica una reinención imaginativa de las percepciones que ha asimilado a lo largo de su desarrollo.

Los niños aprenden mejor haciendo, no solo escuchando. Por eso, a medida que crecen, necesitan espacio para divertirse, explorar y jugar. El juego es parte central del crecimiento: ayuda a desarrollar habilidades mentales, sociales y físicas al mismo tiempo. Es también la manera más natural que tienen los niños de expresar sentimientos, miedos, afecto y fantasías, sin filtros y sin presión.

Además, el juego sienta las bases para lo que vendrá después: el trabajo escolar y las habilidades que necesitarán en etapas futuras. Papalia et al. (2009) lo resumen bien: el juego toca todos los dominios del desarrollo a la vez, estimula los sentidos, ejercita los músculos, coordina vista y movimiento, y ayuda al niño a tomar decisiones y adquirir nuevas habilidades.

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

El sistema educativo peruano también reconoce el papel central del juego en la Educación Inicial. Según el Minedu (2016), el juego le permite al niño tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar frente a distintas situaciones, todo de forma natural.

El planteamiento del Minedu (2016) resulta pertinente porque vincula el juego con procesos cognitivos y sociales concretos toma de decisiones, asunción de roles, negociación, superando la idea del juego como simple entretenimiento. Sin embargo, el autor no explica con suficiente detalle cómo estos procesos se traducen en logros de aprendizaje observables, lo que deja la afirmación en un nivel más declarativo que argumentativo. Sería recomendable que se complementara esta idea con evidencia empírica que respalde la relación entre juego y toma de decisiones infantiles.

Este reconocimiento no es casual: entre los principios que guían la Educación Inicial está el principio del juego libre, entendido como una actividad libre y placentera, que no viene impuesta ni dirigida desde afuera. A través de él, los niños movilizan habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas (Minedu, 2016).

La distinción entre juego libre y juego dirigido que propone el Minedu (2016) aporta claridad conceptual al marco normativo de la Educación Inicial, pues delimita el carácter espontáneo y no impuesto de esta actividad. No obstante, el texto no profundiza en las implicancias pedagógicas de esta libertad, es decir, no se especifica cómo el docente debe intervenir o abstenerse de intervenir sin desvirtuar la naturaleza libre del juego. Esta omisión limita la aplicabilidad práctica del principio para quienes diseñan actividades en el aula.

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”.

2.2.1 Juegos tradicionales

Principios pedagógicos de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales constituyen prácticas lúdicas transmitidas entre generaciones, vinculadas con la memoria colectiva, las reglas compartidas y las formas de interacción de una comunidad. Su valor educativo no se limita a la recreación, porque integran movimiento, comunicación, cooperación, regulación de la conducta y reconocimiento de la cultura local. Desde esta perspectiva, su incorporación en educación inicial debe responder a una intencionalidad pedagógica y no a una aplicación improvisada.

Principio de transmisión cultural. El juego conserva saberes, expresiones, reglas y formas de convivencia de la comunidad; por ello, su selección debe reconocer el contexto familiar y territorial de los niños (Lavega et al., 2006).

Principio de participación activa. El niño aprende jugando, tomando decisiones y ajustando sus acciones a las reglas y a los demás participantes. La intervención docente debe favorecer la exploración y evitar convertir el juego en una secuencia rígida.

Principio de contextualización. Los juegos, materiales, consignas y vocabulario deben adecuarse a la edad, la lengua, la experiencia sociocultural y las condiciones del entorno de Yaurisque.

Principio de inclusión y cooperación. Todos los niños deben contar con oportunidades reales de participación. Las reglas pueden adaptarse para evitar exclusión, sobreexigencia o competencia desproporcionada.

Principio de seguridad. El espacio, los materiales, el nivel de esfuerzo y las reglas deben revisarse previamente. La docente acompaña, observa y previene riesgos sin anular la autonomía infantil.

Principio de gradualidad. Las exigencias motrices avanzan de acciones simples a combinaciones más complejas, de acuerdo con el desempeño observado y sin forzar patrones para los cuales el niño aún no está preparado.

Principio de disfrute y voluntariedad. La experiencia lúdica debe preservar el placer de jugar. La motivación, el reto alcanzable y la aceptación del error favorecen una participación sostenida.

Principio de integración pedagógica. Cada juego se vincula con un propósito, una dimensión motriz, indicadores observables y un momento de reflexión; así, la actividad recreativa se convierte en experiencia de aprendizaje.

Lavega et al. (2006) definen los juegos tradicionales como prácticas motrices lúdicas que llevan en sus reglas rasgos propios de la cultura local, distanciados de la homogeneización y los estereotipos que dominan otras expresiones globales (p. 70). Su valor está en que movilizan valores, mensajes y símbolos que favorecen el diálogo entre generaciones, el respeto y una relación sostenible entre las personas y su entorno. Se transmiten de generación en generación, y en muchos casos su origen exacto se ha perdido. Las reglas cambian de una zona a otra, el nombre también, pero la esencia se mantiene: son actividades divertidas, creativas y motivadoras. No tienen autor conocido ni aparecen en manuales; van y vienen según la época del año, desaparecen por temporadas y luego resurgen.

Los juegos clásicos pertenecen a una región o país concreto y se transmiten de forma natural entre generaciones. En prácticamente todas las sociedades, el juego ha funcionado como una manera de imitar el trabajo, el combate, la vida social. También llevan consigo una carga histórica y cultural que ayuda a entender de dónde viene una comunidad. A pesar de su importancia, en los últimos años han perdido terreno en las escuelas, lo que hace urgente recuperarlos. Wei (2016) los ubica como parte central de la cultura popular, destacando tres funciones: transmiten tradición histórica, tienen rasgos culturales propios y cumplen un rol educativo.

Ese valor educativo es difícil de discutir: los juegos tradicionales han servido históricamente para socializar a los niños en su contexto y para transmitir valores, principios y costumbres de los pueblos. Ardila-Barragán (2021) lo plantea así: el juego tradicional es en sí mismo un recurso educativo valioso, que impulsa el desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, refuerza su identidad cultural y lo acerca a su entorno de forma más dinámica (p. 2).

Su contribución al desarrollo psicomotor resulta igualmente relevante. Piaget ya había destacado la importancia de aprender mediante el cuerpo, en un tránsito que va de lo concreto a lo abstracto; sin esa base concreta y manipulativa vinculada con el entorno, el progreso de la inteligencia se ve limitado. Esto sucede porque inteligencia y psicomotricidad se encuentran estrechamente relacionadas, y ambas constituyen elementos determinantes para el aprendizaje escolar. Méndez Jiménez y Fernández Río (2010) plantean que los juegos tradicionales practicados en la calle, el patio y la escuela han desempeñado una función educativa integral, en sintonía con el enfoque por competencias vigente, en el cual la conducta motriz opera como núcleo del aprendizaje. Entre sus contribuciones específicas se encuentran el fortalecimiento de la musculatura gruesa y fina, el desarrollo de movimientos básicos como caminar, correr, saltar, agacharse, gatear y trepar, la mejora de habilidades como el salto en un pie o el mantenimiento del equilibrio, y el estímulo de la fuerza, la velocidad, la resistencia y la agilidad (Wei, 2016).

También cumplen un papel clave en conservar la herencia cultural de los pueblos: a través de ellos se puede leer buena parte de la identidad, las costumbres y los valores de una sociedad, y la forma en que sus miembros se relacionan entre sí. Ardila-Barragán (2021) apunta que la interacción social no solo permite construir el conocimiento del juego tradicional, sino que garantiza que estas prácticas sobrevivan como parte de la herencia cultural y el patrimonio lúdico de una región (p. 14).

Por último, el juego tradicional tiene una función social: responde a la necesidad humana de convivir. Se le puede ver como un ensayo para la vida, porque le permite al niño conocer de forma dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales que se tejen entre ellas; así, jugando, se aprende también a leer la realidad externa, a las personas, al ambiente (Rebollo González, 2002). Jugar a la "casita", a "la mamá", al "doctor", a los "exploradores" o al "maestro" no es solo entretenimiento: son roles que anticipan lo que vendrá después en la vida real.

C. Principios de los juegos tradicionales

Lavega-Burgués et al. (2021) sostienen que los juegos tradicionales se rigen por principios de transmisión intergeneracional, simplicidad en sus reglas y adaptabilidad al contexto cultural donde se practican, lo que les permite conservarse a través del tiempo sin perder su función socializadora. Los autores destacan que estos juegos combinan de manera natural la promoción de valores (cooperación, respeto a las reglas, pertenencia grupal) con el desarrollo de habilidades motrices básicas, ya que su estructura lúdica exige a los participantes correr, saltar, lanzar y coordinar movimientos dentro de un marco normado y compartido colectivamente. el aporte de Lavega-Burgués et al. (2021) resulta valioso porque valida empíricamente y no solo desde la tradición pedagógica la doble función de estos juegos: motriz y sociocultural.

D. Historia de los juegos

El juego tiene raíces antiguas, documentadas desde Homero, Platón y Plutarco. La arqueología respalda esto: las piezas de juego más antiguas encontradas hasta ahora

aparecieron en Turquía, con cerca de 9,000 años de antigüedad. También hay vestigios de juegos del tercer milenio a.C. en Sumeria, y poco después en Egipto. Para la época medieval, la evidencia arqueológica se multiplica. Y no puede faltar la mención a los Juegos Olímpicos, que han conservado sus valores hasta hoy (Spanos, 2021).

Johan Huizinga (2007), en *Homo Ludens*, plantea que el juego es una actividad básica de la cultura humana, presente incluso antes de que existiera la civilización. No lo trata como simple entretenimiento, sino como algo que atraviesa el espíritu humano y moldea el arte, el derecho, la política. Para Huizinga, el ser humano no es solo *Homo Sapiens* u *Homo Faber*: es también *Homo Ludens*, el que juega. Sostiene que el juego "es más viejo que la cultura" (p. 11) y que, de hecho, lo comparten los animales. Pero aclara: "el juego auténtico, puro, representa un cimiento y un factor de la cultura" (p. 17). Muchas instituciones culturales nacieron de actividades lúdicas, lo cual da una idea de cuánto pesa el juego en la construcción de una sociedad.

El imperio romano, por ejemplo, tenía leyes estrictas para proteger a los niños en relación con el juego. Desde que un recién nacido era aceptado en la familia y la vida social, quedaba bajo protección legal, con años de infancia por delante llenos de juegos y juguetes. Como hoy, tenían pelotas, muñecas, caracoles, dados. Los niños romanos jugaban con carritos, se montaban a caballito sobre la espalda de otros niños, jugaban a ser soldados. Muchos de estos juegos se quedaron en la península ibérica durante la dominación romana y luego se expandieron al resto del mundo con la colonización.

Lavega et al. (2006) definen los juegos tradicionales como el legado de generaciones de actividades lúdicas que nacieron en la historia remota de los pueblos y que fueron evolucionando culturalmente, transmitiéndose dentro de una comunidad como pautas propias de esa cultura. Reflejan las costumbres de un pueblo a través de la enculturación, la transmisión entre personas de un mismo marco cultural; muchos de ellos aparecen, con nombres y versiones distintas, repartidos por buena parte del mundo.

Es probable que los juegos tradicionales se hayan formado a partir de rituales sociales, donde ciertos hechos se representaban de forma ceremonial, cargados de significado y satisfacción (Spanos, 2021). No llegaron hasta hoy tal como los conocemos: han cambiado con el tiempo, pero siempre han estado ahí, acompañando al ser humano.

E. Transmisión de los juegos tradicionales

Maestro (2005) sostiene que los juegos tradicionales se han transmitido siempre de forma oral, pasando de generación en generación. Esta transmisión ocurre de dos formas: una vertical, a través de la familia, y otra horizontal, a través de la socialización con otros.

La familia, de hecho, es el primer espacio de aprendizaje del niño. Ahí, entre abuelos, padres, hermanos, el juego se va perfeccionando con estímulos como luces, voces, sonidos. Y en particular la relación entre abuelos y nietos crea un lazo de protección y complicidad que resulta clave para la educación, un puente que conecta generaciones.

Ellos aprenden a través de la experiencia de una persona que está viva, lo que se puede considerar una transmisión directa de generación en generación por imitación. A medida que crece, la necesidad de actuar y relacionarse provoca que se aleje de su familia. En ese momento, los juegos tradicionales tienen su función. Los juegos como trompos, carneas, rayuela, yoyos, boleros, cronos y gallinita ciega llegan a las personas y se mantienen a lo largo del tiempo.

F. Clasificación de los juegos tradicionales

Existen distintas formas de clasificar los juegos. Caillois (2001) propone una clasificación que intenta abarcar la totalidad de los juegos del mundo, desde los más comunes hasta los más excéntricos: juegos de competencia, de azar, de imitación y de vértigo.

Bravo Zambrano y Pinargote Macías (2024), retomando distintas propuestas previas, plantean su propia clasificación específica para los juegos tradicionales: juegos de habilidad física, de habilidad mental, de habilidad mixta (física y mental), juegos con objetos o juguetes tradicionales, y juegos cantados o de palmas.

G. Tipos de juegos tradicionales en el Perú

En el Perú hay de todo en materia de juegos y juguetes tradicionales, y eso tiene una explicación: la mezcla de influencias que armó la cultura social del país, con la herencia española pesando bastante. La UNESCO (1980) es directa al respecto: en un país mestizo como el Perú, hablar de juegos "propriadamente" originarios no tiene mucho sentido; casi todos los que juegan los niños en Costa, Sierra y Selva vienen, en el fondo, de España. Aun así, esos juegos terminaron siendo parte genuina de la tradición cultural peruana, un vehículo más para pasar de generación en generación los valores que hoy asociamos con lo peruano.

El Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social (2023) registró 34 juegos tradicionales en el país. Los más conocidos son el bolero, las cometas, el saltasoga, la gallinita ciega, el run run. Otros el sinkuyk'ullu, las tejas, la chunga quedan más restringidos a ciertas regiones.

H. Importancia de los juegos tradicionales

Varios educadores han notado que enseñar juegos y actividades en grupo ayuda a que los niños acepten mejor sus diferencias y a que se lleven mejor entre ellos. La Psicología ve al niño como alguien que puede entender su mundo a través del juego, por lo que jugar es su actividad principal.

Piaget lo dejó claro hace tiempo: la experiencia sensorial y concreta es la base del desarrollo cognitivo desde que el niño es muy pequeño. Y ahora hay una preocupación nueva que se le suma: cuánto tiempo pasan los niños pegados al celular, con menos actividad física y, según Wu et al. (2024), con una pérdida de empatía asociada al uso problemático del smartphone.

De ahí que promover el juego sobre todo el juego tradicional importe tanto. La diferencia central está en esto: en el juego tradicional se juega con otros, no contra otros. El desafío es el obstáculo, no la otra persona. Se busca que todos participen, que las metas sean del grupo y no de uno solo, que haya colaboración real. Se aleja de la agresión física. Apuesta

por la empatía, la cooperación, la comunicación. Y, en el fondo, enseña a comportarse en grupo, incluso entre chicos de distinta edad o género.

Hay algo más que respalda esta idea: la Declaración de los Derechos del Niño, en su artículo 7, dice que todo niño tiene derecho a una educación gratuita y obligatoria al menos en sus primeras etapas que le dé cultura general y le permita, en igualdad de condiciones, desarrollar sus aptitudes, su propio juicio, su sentido de responsabilidad moral y social, hasta convertirse en un miembro útil de la sociedad.

J. Juegos seleccionados para la investigación

a. *Rayuela*

La rayuela reúne, en realidad, a varios juegos infantiles bajo un mismo nombre. En Perú se le conoce como Plic Plac: un esquema de cuadrados dibujados en el suelo, numerados del 1 al 9, donde en algunas regiones el número 9 recibe el nombre de "Cielo". Se juega por turnos. Quien empieza lanza una piedra, un pedazo de teja o cualquier objeto plano hacia el número uno, y debe lograr que caiga dentro del recuadro correspondiente; si falla, cede el turno. Si acierta, avanza saltando —con uno o los dos pies, según el esquema— sin pisar el recuadro donde cayó el objeto, ni a la ida ni a la vuelta, y al regresar debe recogerlo. Se pierde si se pisa una línea, si el objeto no cae en el número que corresponde, o si se rompe alguna regla del juego. Gana quien logra recorrer todos los números en orden.

Para jugar, primero hay que dibujar el esquema en el suelo. El diseño varía según la región, pero el más común tiene ocho casillas en disposición vertical, cada una con su número. Se organiza así: tres cuadrados en fila, uno tras otro, para los números 1, 2 y 3. Después vienen dos casillas lado a lado, a la altura siguiente del número 3, correspondientes a los números 4 y 5. Encima, un nuevo cuadrado alineado con los tres primeros (el número 6), y luego otros dos alineados con el 4 y el 5.

Lo interesante de este juego es todo lo que exige del cuerpo sin que el niño se dé cuenta. Los brazos trabajan la fuerza del lanzamiento, la puntería, la precisión al agacharse a

recoger el objeto. Las piernas hacen el resto: coordinar los pies para saltar, calcular bien la fuerza y la distancia para no pisar ninguna línea, sostener el equilibrio parado en un solo pie mientras se recoge lo que se lanzó. Todo eso, junto, es motricidad gruesa en construcción.

En niños con capacidades especiales, la rayuela puede ser una herramienta útil para mejorar su motricidad. Esto se puede hacer creando el juego en el suelo con diferentes materiales (terapia sensorial). También ayuda a desarrollar la conciencia del cuerpo, la lateralidad y la alineación del cuerpo. Un objeto como una teja o una piedra que se usa para jugar. Sin duda, llegar al cielo o a casa significa para cualquier persona paz.

Materiales y procedimiento para jugar

Dibuja 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 un juego de entretenimiento que se ha jugado desde generaciones pasadas hasta ahora, especialmente en áreas rurales y en zonas urbanas marginales. En los últimos años, este juego se está perdiendo porque no hay propuestas atractivas ni campeonatos que deberían ser organizados por las autoridades. Esto es necesario para recuperar juegos divertidos y sanos, sin que se necesiten recursos económicos altos o materiales costosos.

Matacholas es un pasatiempo que se ha transmitido de generación en generación hasta la actualidad, practicado sobre todo en zonas rurales y en sectores urbanos marginales. En los últimos años esta actividad ha ido cayendo en desuso, debido a la falta de iniciativas atractivas y de campeonatos que las autoridades deberían promover. Resulta necesario rescatar este tipo de juegos, divertidos y saludables, que no requieren de grandes recursos económicos ni de materiales costosos.

La dinámica consiste en enrollar una "chola" alrededor de un poste. La "chola" es una pelota elaborada con medias o calcetines viejos, rellena de arena para lograr el peso apropiado y envuelta en trapos para evitar lesiones en las manos. Se emplea además una cuerda que sostiene la "chola" en uno de sus extremos, mientras el otro se amarra en la parte superior de un poste de luz o de uno instalado especialmente para este fin. La cuerda debe quedar lo suficientemente larga como para casi rozar el suelo. El enrollado se realiza golpeando la "chola" con la mano. El espacio en torno al poste se reparte en dos mitades, y ningún jugador puede invadir el territorio del contrario.

Un tercer participante cumple la función de árbitro: sostiene la "chola" y la suelta en línea recta hasta que impacta contra el poste, momento que marca el inicio de la partida. Cualquiera de los dos jugadores puede iniciar el enrollado en la dirección de su preferencia, y el rival está obligado a enrollarla en sentido contrario. Se permite realizar dos golpes al comienzo, pero luego queda prohibido el doble toque. Tampoco está permitido tocar la cuerda ni lanzar la "chola" al aire. Resulta ganador quien consigue enrollar al contrincante, ya sea "matándolo" con la "chola" al tocar su cuerpo, o cuando el otro jugador incumple alguna regla. Quien pierde debe ceder su turno a otro participante.

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

A este juego también le dicen "los quemados", y se juega en casi toda Latinoamérica, además de otras partes del mundo. Generaciones enteras de peruanos crecieron jugándolo. Pero algo cambió: hoy existe una versión seria, competitiva, con nombre propio dodgeball o balón prisionero y hasta campeonato mundial, como el que se jugó en Manchester, Reino Unido, con equipos de distintos países (World Dodgeball Federation, 2024).

Es rápido, exige reflejos. La idea es ir eliminando jugadores del equipo contrario a pelotazos. Para no caer, hay que moverse, correr, agacharse, saltar o, si se tiene la pelota en mano, lanzarla: a un rival, para sacarlo del juego, o a un compañero, para armar estrategia. Hay una regla que cambia todo: si atrapas el balón que te lanzan, ganas una vida extra, o puedes traer de vuelta a un compañero eliminado. Gana quien deja al otro equipo sin jugadores. Las reglas son simples, el juego es divertido, y quizás por eso pegó tanto. En Perú se sigue jugando en barrios, escuelas, comunidades enteras, sin que la costumbre se pierda.

Lo que aporta a la psicomotricidad es justamente que pone a trabajar el cuerpo entero. Los brazos y las manos necesitan fuerza, precisión, destreza para atrapar la pelota. Las piernas hacen de todo: corren, saltan, se levantan, se agachan, giran de lado fuerza, equilibrio, agilidad, coordinación, todo junto. El tronco se mueve con cada esquivar. Y hay algo más ahí, además del movimiento: el juego también obliga a pensar, a planear jugadas, a ser estratégico.

2.2.2 Motricidad gruesa

Principios del desarrollo de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa comprende acciones que involucran grandes grupos musculares y permiten controlar la postura, desplazarse, saltar, lanzar, recibir y mantener el equilibrio. Su desarrollo es progresivo y surge de la interacción entre maduración, experiencia, características personales y oportunidades del entorno (Gallahue et al., 2019; Haywood & Getchell, 2020). Para orientar la intervención se consideran los siguientes principios:

Integralidad. El movimiento se relaciona con los componentes cognitivo, afectivo, social y comunicativo; por tanto, no debe evaluarse como un desempeño corporal aislado.

Maduración e individualidad. Los niños siguen tendencias generales de desarrollo, pero presentan ritmos y experiencias diferentes. La valoración debe atender al progreso individual.

Progresión y secuencialidad. Las habilidades evolucionan de patrones globales y simples hacia ejecuciones más coordinadas, estables y precisas.

Práctica significativa. La mejora motriz requiere oportunidades frecuentes, variadas y vinculadas con situaciones que tengan sentido para el niño.

Variabilidad de experiencias. Cambiar recorridos, direcciones, ritmos, objetos y reglas favorece la adaptación motriz y evita aprendizajes mecánicos.

Retroalimentación pertinente. La orientación debe ser clara, breve, positiva y centrada en la acción; conviene combinar demostración, pregunta y nueva oportunidad de ejecución.

Seguridad y adecuación de la carga. El esfuerzo, los materiales y el espacio deben corresponder a la edad, evitando ejercicios de fuerza máxima o situaciones de riesgo.

Evaluación auténtica. La coordinación, el equilibrio y la fuerza se observan durante acciones concretas y repetidas, registradas con criterios previamente definidos.

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, por ser intencional, es lo que le permite al ser humano relacionarse de forma concreta con el mundo, con los demás y consigo mismo; ese vínculo pasa, necesariamente, por el cuerpo. La motricidad también deja huella en la personalidad, porque cada persona construye sus propios movimientos, lo que abre espacio a la creación, la espontaneidad, la intuición personal (González Correa & González Correa, 2010).

Hurlock (1982) distingue dos tipos de motricidad, expresadas a través de la cabeza, el tronco y las extremidades:

- a. Motricidad gruesa: son los movimientos que involucran los grupos musculares mayores, los que se usan para caminar, correr, saltar, nadar, entre otros.
- b. Motricidad fina: después de que el niño desarrolla la motricidad gruesa, hacia los cinco años empieza a controlar coordinaciones más finas, donde los grupos musculares mayores trabajan junto a los menores. Gracias a esta motricidad, el niño puede sujetar objetos, tirar y atrapar pelotas, escribir, usar herramientas, entre otras acciones (Hurlock, 1982).

B. Principios de la motricidad gruesa

Bermúdez et al. (2018) confirman empíricamente que el desarrollo motor grueso en preescolares depende directamente de la calidad y frecuencia de la estimulación física recibida, evidenciando que estos principios madurativos no bastan por sí solos si no van acompañados de una intervención pedagógica sistemática. Le Boulch (1992), desde su enfoque psicocinético, complementa esta mirada al sostener que el movimiento no es solo físico, sino también un medio de estructuración cognitiva y afectiva.

Si bien ambos autores ofrecen un marco sólido para explicar cómo madura la motricidad, ninguno aborda directamente el papel de la cultura o el juego tradicional en ese proceso; Bermúdez se centra en un modelo biológico-madurativo y Le Boulch en lo psicoafectivo individual, dejando un vacío teórico sobre el componente sociocultural.

B. Teoría de la motricidad gruesa

El primero en usar la palabra "psicomotricidad" fue el neuropsiquiatra francés Philippe Tissié, y la usó en un contexto terapéutico. Después, Louis Picq y Pierre Vayer la trasladaron a la educación. Pero el concepto en sí, dice Bolaños (2010), nació antes de todo eso: viene de las investigaciones del Dr. Ernst Dupré sobre la debilidad mental y la debilidad motriz.

El término "motricidad gruesa" puede comprenderse como una unidad funcional del ser humano o como una manera concreta y específica de manifestación psíquica. También recibe el nombre de "Habilidades motoras fundamentales" (Clark et al., 2018):

Las habilidades motoras básicas resultan fundamentales para el desarrollo de patrones de movimiento de mayor complejidad. Dentro de ellas se distinguen el desplazamiento corporal y el manejo de objetos. Las habilidades locomotoras corresponden a los movimientos mediante los cuales el cuerpo se traslada de un sitio a otro, tales como correr, saltar, brincar y galopar. Por su parte, las habilidades de manejo de objetos aluden a la manera de controlar un elemento con la mano o el pie, como lanzar, patear, golpear y atrapar.

Barnett et al. (2016) definen la motricidad gruesa de forma simple: movimiento humano con un objetivo (p. 1664). Revisaron 21 estudios y encontraron algo consistente: cuanto mejor la motricidad gruesa de un niño, más tiempo suele pasar siendo físicamente activo. Para ellos, esto engloba tanto los movimientos básicos como la coordinación motriz en general.

Ulrich (2000) armó un test para medir todo esto, dividido en dos partes. Una es locomotora: correr, trotar, saltar en un pie, brincar, el salto horizontal —todo lo que implica

moverse de un lado a otro con fluidez. La otra mide el control de objetos: golpear una pelota quieta, driblar sin desplazarse, atrapar, patear, lanzar por encima del hombro.

Piaget venía de otro ángulo: para él, la motricidad no es solo movimiento físico, interviene directamente en cómo se desarrolla la cognición. Y distinguía etapas (Granda Vera & Alemany Arrebola, 2002): sensoriomotor de 0 a un año y medio, preoperacional de 2 a 7 años, operaciones concretas de 7 a 11, operaciones formales de los 11 en adelante.

Hay algo más que entra en juego: la maduración espacial. El niño va entendiendo el espacio a partir de lo que vive, y ese entendimiento le permite, poco a poco, imaginarse a sí mismo dentro de ese espacio —conectar movimiento con análisis espacial, básicamente. A los 4 años esto todavía cuesta, es complejo, pero justamente por eso conviene empezar ahí: ayuda a construir el esquema corporal desde temprano.

Controlar la motricidad gruesa significa dominar el cuerpo, en movimiento y en reposo. En movimiento, entra la coordinación general, la coordinación entre ojo y cuerpo, el equilibrio dinámico, el ritmo. En reposo, entra el equilibrio estático, la tonicidad muscular, el autocontrol.

Al final, la motricidad gruesa es simplemente aprender a manejar el cuerpo, usarlo bien, en todas sus posibilidades. Tiene una parte que se ve —la acción— y otra que no se ve, cómo cada quien se representa su propio cuerpo y lo que puede hacer con él. Piaget lo explica con dos palabras clave: asimilación y acomodación, los dos mecanismos por los que alguien va construyendo nuevas ideas.

Dimensiones de la motricidad gruesa

a. *Coordinación*

La coordinación empieza por lo más básico: moverse de un lugar a otro, girar, saltar. Eso es la coordinación dinámica general, y de ahí sale, en el fondo, toda la actividad motriz del cuerpo. Pero hay otra capa más específica, la coordinación óculo-manual, donde ciertos

segmentos del cuerpo trabajan en conjunto, a veces con movimientos amplios, a veces muy finos (Abril Sánchez, 2021).

Cidoncha Falcón y Díaz Rivero (2010) van más al detalle: para ellos, coordinar es ajustar el propio cuerpo con precisión para ejecutar exactamente la acción que hace falta, ni más ni menos, según lo que la mente ya definió de antemano (p. 5). En el fondo, es lo mismo que se viene diciendo: movimiento con un objetivo. Los autores identifican varias características de esta capacidad:

- 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*

Todo movimiento muscular arranca en el sistema nervioso, con impulsos eléctricos que él mismo organiza. Araya et al. (2018) definen la fuerza justamente así: la

capacidad de un músculo, o de un grupo de músculos, para generar tensión bajo ciertas condiciones (p. 12).

Cualquier actividad física pone en juego distintos niveles de fuerza, y ahí trabajan juntos dos sistemas: los músculos, por un lado, y el sistema nervioso central el que dirige todo por el otro. Entre los 6 y los 12 años, en lo que se llama niñez intermedia o segunda infancia, hay buenas razones para empezar a trabajar el entrenamiento de fuerza: Para prevenir lesiones articulares, ligamentosas y tendinosas. Para aumentar la densidad mineral ósea. (Araya et al., 2018).



2.3 Definición de términos

Juegos tradicionales

Se caracterizan por promover la interacción, el movimiento corporal y la transmisión de valores culturales propios del contexto social, favoreciendo aprendizajes significativos en la infancia (Lavega-Burgués et al., 2020).

Motricidad gruesa

Incluye habilidades como correr, saltar, lanzar y mantener el equilibrio, fundamentales para el desarrollo físico y la autonomía del niño en sus actividades cotidianas (Gallahue, Ozmun & Goodway, 2019).

Desarrollo motor

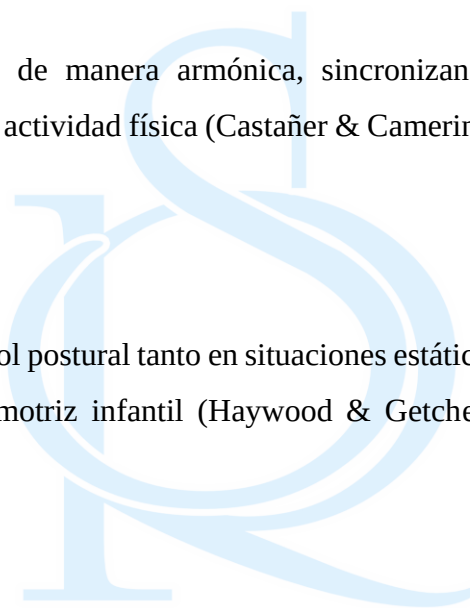
Este proceso depende de la maduración neurológica y de las experiencias motrices que el niño vivencia en su entorno educativo y social (Ruiz Pérez, 2021).

Coordinación motriz

Permite al niño ejecutar acciones motoras de manera armónica, sincronizando diferentes segmentos corporales durante el juego y la actividad física (Castañer & Camerino, 2018).

Equilibrio

Es una habilidad básica que posibilita el control postural tanto en situaciones estáticas como dinámicas, siendo esencial en el desarrollo motriz infantil (Haywood & Getchell, 2020).



Fuerza motriz

Se manifiesta en acciones como empujar, saltar o sostener el propio cuerpo, contribuyendo al fortalecimiento físico y al desempeño motor adecuado (Pacheco & López, 2021).

Educación inicial

Comprende experiencias pedagógicas orientadas al desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños desde los primeros años de vida (MINEDU, 2016).

Fuerza muscular

La fuerza muscular se define a las acciones como empujar, saltar, sostener su propio cuerpo y desplazarse con mayor control, siendo fundamental para el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en la etapa inicial (Gallahue et al, 2019)



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 2025

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 2025

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 2025

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 2025

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.

3.2.3 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	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.	• 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.			• Coordinación • Equilibrio • Fuerza	• 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.

3.3 Método de investigación

3.3.1 Enfoque de investigación

La investigación se desarrolló desde el enfoque cuantitativo, porque las manifestaciones de la motricidad gruesa fueron registradas mediante puntuaciones, organizadas en una base de datos y analizadas con estadística descriptiva e inferencial. Este enfoque permitió comparar las mediciones realizadas antes y después de la intervención y contrastar las hipótesis formuladas (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

3.3.2 Tipo de investigación

El estudio fue de tipo aplicado, debido a que utilizó conocimiento pedagógico y motriz para atender una necesidad concreta: favorecer la motricidad gruesa de los niños de 5 años mediante una intervención basada en juegos tradicionales.

3.3.3 Alcances o nivel de investigación

El estudio correspondió al nivel explicativo, puesto que examinó el efecto de una intervención pedagógica sobre la variable dependiente. No obstante, por tratarse de un diseño preexperimental sin grupo de control ni asignación aleatoria, los resultados deben interpretarse dentro del grupo estudiado y con cautela frente a explicaciones causales amplias.

3.3.4 Diseño de investigación.

Se empleó un diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest. Primero se evaluó la motricidad gruesa del grupo; luego se aplicó el programa de juegos tradicionales y, finalmente, se realizó una segunda medición con el mismo instrumento. El diseño se representa de la siguiente manera:

GE: O1 → X → O2

GE: grupo experimental integrado por los 18 niños de 5 años.

O₁: medición de la motricidad gruesa antes de la intervención (pretest).

X: programa de intervención pedagógica basado en juegos tradicionales.

O₂: medición de la motricidad gruesa después de la intervención (postest).

La ausencia de un grupo de control constituye una limitación del diseño, debido a que no permite descartar completamente la influencia de factores externos, maduración o familiaridad con el instrumento. Por ello, las conclusiones se circunscriben a los cambios observados en el grupo participante.

3.4 Población y muestra del estudio.

3.4.1 Población.

La población accesible estuvo conformada por los 18 niños y niñas matriculados en el aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 620 de Yaurisque, provincia de Paruro, región Cusco, durante el año lectivo 2025. Todos compartían el mismo contexto institucional, el rango etario previsto y las oportunidades pedagógicas ofrecidas por el aula. Esta delimitación reemplaza la formulación imprecisa que consideraba como población a todos los niños de 5 años de las instituciones educativas públicas de la provincia de Paruro, universo respecto del cual no se presentó marco poblacional ni selección probabilística.

3.4.2 Muestra

La muestra coincidió con la totalidad de la población accesible y estuvo integrada por 18 participantes: 10 niños y 8 niñas. En consecuencia, se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo censal, porque se incluyó a todos los integrantes del aula disponibles y autorizados para participar. Los resultados son representativos del grupo intervenido, pero no deben generalizarse automáticamente a toda la provincia.

Tabla 1***Muestra de estudiantes de la I.E.I. N°620 “Yaurisque”, Paruro***

	Varones	Mujeres	Total
Aula de 5 Años	10	08	18

Nota: N = 18. Elaboración propia con base en la nómina de matrícula de la I. E. I. N.° 620.

Se consideraron como criterios de inclusión: estar matriculado en el aula de 5 años, contar con autorización del padre, madre o apoderado y participar en las mediciones del pretest y postest. Se excluyeron del análisis los casos sin autorización o sin una de las dos mediciones. Debe verificarse en los documentos de campo que los 18 registros cumplieron efectivamente estas condiciones.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación sistemática, dado que se registraron desempeños motores durante situaciones previamente organizadas. El instrumento fue una ficha de observación estructurada, aplicada como pretest y postest y organizada en las dimensiones coordinación, equilibrio y fuerza muscular.

Advertencia metodológica indispensable. El informe declara un instrumento de 22 ítems y reporta alfa de Cronbach con N de elementos = 22; sin embargo, el instrumento incorporado en el anexo contiene 30 ítems (12 de coordinación, 9 de equilibrio y 9 de fuerza muscular). Antes de la entrega final debe confrontarse la base de SPSS, la versión validada por los expertos y la ficha realmente aplicada. Si se aplicaron 22 ítems, se debe anexar exactamente esa versión; si se aplicaron 30, deben recalcularse puntuaciones, baremos, confiabilidad y pruebas estadísticas. No es válido modificar solo el número en la redacción.

3.5.1 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 técnica consiste en un proceso que emplea instrumentos válidos y confiables para medir algún evento de la realidad (Suárez P. et al., 2022).

3.5.2 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. Este instrumento fue de elaboración propia, validado por juicio de expertos y respaldando por una prueba de confiabilidad alfa de Cronbach, este instrumento este compuesto por un total de 22 ítems, que ayudan a medir la variable de estudio.

3.6 Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.6.1 Validación

Respecto a la validación del presente instrumento usado en el presente estudio, se tomó en cuenta la validación mediante el juicio de expertos donde, especialistas en el área evaluaron y dieron la conformidad para que el instrumento pueda aplicarse de acuerdo a los criterios establecidos.

3.6.2 Confiabilidad

En cuanto a la confiabilidad el presente instrumento se respalda mediante el método estadístico alfa de Cronbach, obteniendo los siguientes resultados para el pretest y postest.

Pretest***Estadísticas de fiabilidad***

Alfa de Cronbach	N de elementos
,976	22

Posttest***Estadísticas de fiabilidad***

Alfa de Cronbach	N de elementos
,944	22

En ambos casos se observa un nivel de confiabilidad aceptable ya que los resultados superan el 0.7 siendo estadísticamente confiable mediante este coeficiente estadístico.

3.7 Técnica de procesamiento de datos

El procesamiento de los datos recolectados en la presente investigación se realizó de manera ordenada y sistemática mediante el uso de herramientas informáticas como Microsoft Word, Microsoft Excel y el programa estadístico SPSS. En una primera etapa, la información obtenida a través de la ficha de observación fue registrada y organizada en Microsoft Word, lo que permitió una revisión inicial y depuración de los datos recopilados.

Posteriormente, los datos fueron codificados y sistematizados en Microsoft Excel, donde se elaboraron matrices de datos, tablas y gráficos estadísticos que facilitaron la organización y visualización de la información correspondiente al desarrollo de la motricidad gruesa y sus dimensiones: coordinación, equilibrio y fuerza.

Finalmente, la información organizada fue procesada en el programa estadístico SPSS, el cual permitió realizar el análisis estadístico descriptivo e inferencial. Al respecto, Hernández et al. (2018) señalan textualmente que “el análisis de datos en la investigación cuantitativa consiste en organizar, procesar y analizar la información recolectada con el fin de obtener resultados que permitan responder a las preguntas de investigación” (p. 274). Este proceso permitió determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años.

3.8 Aspectos éticos

La presente investigación siguió los lineamientos éticos establecidos en la Declaración de Helsinki de la Asociación Médica Mundial (2013), documento que orienta el respeto a la dignidad, los derechos, la seguridad y el bienestar de las personas que forman parte de un estudio. Aunque no existieron procedimientos invasivos ni riesgos para los participantes, se adoptaron las previsiones pertinentes para asegurar un trato respetuoso hacia los niños involucrados.

Adicionalmente, se gestionó la autorización correspondiente ante la dirección de la institución educativa y obtuvo el consentimiento informado de los padres de familia o apoderados antes de aplicar los instrumentos y las actividades planificadas. La participación tuvo carácter voluntario, y a los involucrados se les brindó información precisa sobre los objetivos y procedimientos del trabajo. Por otra parte, la confidencialidad de la información recabada quedó garantizada mediante el empleo de códigos de identificación, lo que impidió la exposición de datos personales de los participantes. Finalmente, cada actividad se desarrolló en condiciones seguras, cuidando en todo momento el bienestar físico y emocional de los niños.



CAPÍTULO VI: RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1 Resultados

A partir de esta sección se muestran los resultados obtenidos del presente estudio partiendo de la estadística descriptiva.

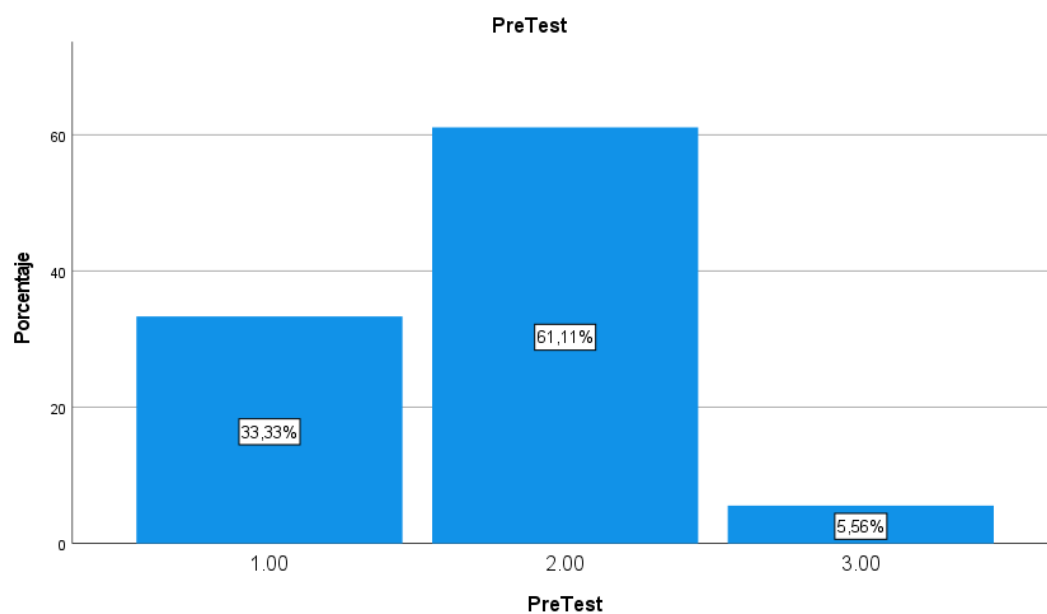
Tabla 2

Pretest variable motricidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	6	33,3	33,3	33,3
	Satisfactorio	11	61,1	61,1	94,4
	Destacado	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. estimación de la variable

Figura 1



Nota: Resultados del SPSS.

Interpretación

Los resultados del pretest evidencian que la mayoría de los niños de 5 años se encuentran en un nivel Satisfactorio en el desarrollo de su motricidad, concentrando el 61,1 % de la muestra (11 estudiantes). Asimismo, un 33,3 % (6 estudiantes) se ubica en el nivel En proceso, lo que indica que aún requieren apoyo y estimulación continua para alcanzar los logros esperados. Finalmente, solo un 5,6 % (1 estudiante) alcanza el nivel Destacado, denotando un desempeño superior al esperado para su edad.

En conjunto, estos resultados reflejan que más de la mitad de los niños presentan un desempeño adecuado, mientras que un grupo importante todavía requiere fortalecimiento en sus habilidades motrices básicas.

Tabla 3

Información por dimensiones de la motricidad pretest

Motricidad	Coordinación		Equilibrio		Fuerza muscular	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
En proceso	7	38.9	6	33.3	7	38.9
Satisfactorio	10	55.6	11	61.1	10	55.6
Destacado	1	5.6	1	5.6	1	5.6
Totales	18	100	18	100	18	100

Nota. Estimación del instrumento.

En cuanto a la dimensión coordinación, se observa que el 55,6 % de los niños (10 estudiantes) se ubican en un nivel Satisfactorio, evidenciando un desempeño acorde a lo esperado para la edad; mientras que el 38,9 % (7 estudiantes) se encuentran En proceso y un 5,6 % (1 niño) alcanza un nivel Destacado, mostrando habilidades más desarrolladas.

Respecto al equilibrio, la tendencia es similar, ya que el 61,1 % de los estudiantes (11 niños) presentan un logro Satisfactorio, el 33,3 % (6 estudiantes) se encuentra En proceso y solo el 5,6 % (1 niño) alcanza un nivel Destacado.

Por su parte, en la dimensión fuerza muscular, el 55,6 % de los niños (10 estudiantes) alcanzan un nivel Satisfactorio, el 38,9 % (7 estudiantes) se encuentran En proceso y únicamente el 5,6 % (1 niño) se ubica en el nivel Destacado.

En síntesis, se identifica que la mayoría de los estudiantes muestran competencias motrices acordes a su edad, especialmente en lo relacionado al equilibrio. Sin embargo, existe un grupo significativo que permanece en proceso de consolidación, lo que ratifica la necesidad de aplicar estrategias lúdicas como los juegos tradicionales para potenciar sus capacidades psicomotrices.

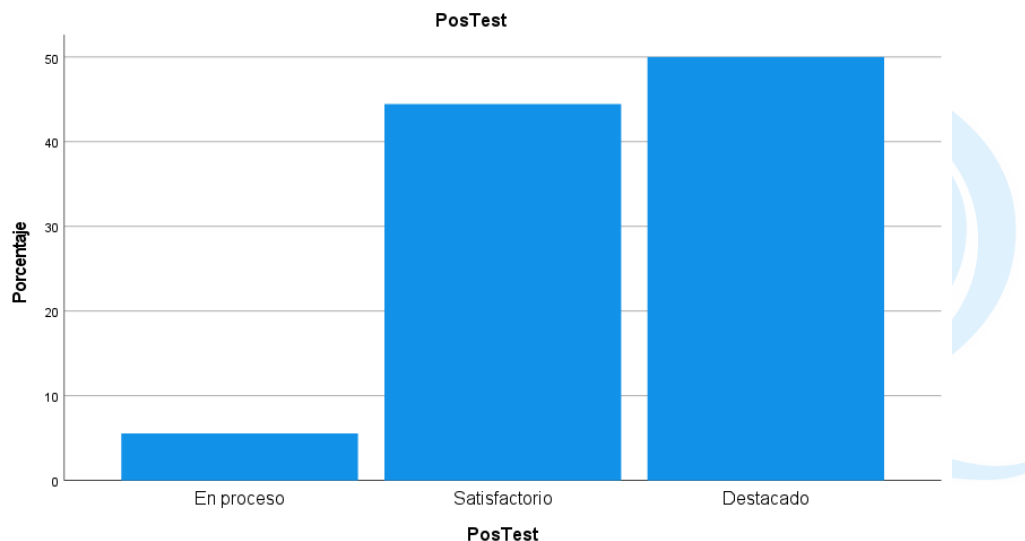
Tabla 4

Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En proceso	1	5,6	5,6	5,6
	Satisfactorio	8	44,4	44,4	50,0
	Destacado	9	50,0	50,0	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Nota. Estimación de la variable

Figura 2



Nota: Resultados del SPSS.

Interpretación

Los resultados del postest evidencian una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad de los niños tras la aplicación de los juegos tradicionales. Se observa que el 50,0 % de los estudiantes (9 niños) alcanzan el nivel Destacado, es decir, presentan un desempeño superior al esperado para su edad. Asimismo, el 44,4 % (8 estudiantes) se sitúa en un nivel Satisfactorio, lo que indica un adecuado logro de competencias motrices. En contraste, solo un 5,6 % (1 estudiante) permanece en el nivel En proceso, mostrando que es un porcentaje mínimo de niños quienes aún requieren apoyo pedagógico adicional.

Estos resultados demuestran un impacto positivo de la intervención, al evidenciar una redistribución favorable hacia los niveles más altos de desempeño, lo que implica una mejor adquisición de habilidades motrices luego de la implementación de los juegos tradicionales como estrategia educativa.

Tabla 5

Información por dimensiones de la motricidad posttest

Motricidad	Coordinación		Equilibrio		Fuerza muscular	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
En proceso	1	5.6	0	0	0	0
Satisfactorio	8	44.4	6	33.3	8	44.4
Destacado	9	50.0	12	66.7	10	55.6
Totales	18	100	18	100	18	100

Nota. Estimación del instrumento.

En la dimensión coordinación, se aprecia una mejora favorable, dado que el 50,0 % de los niños (9 estudiantes) alcanzan un nivel Destacado, mientras que el 44,4 % (8 estudiantes) se encuentran en un nivel Satisfactorio. Asimismo, solo el 5,6 % (1 estudiante) permanece en el nivel En proceso, lo que evidencia un avance importante en sus habilidades coordinativas.

En la dimensión equilibrio, los resultados muestran un avance significativo, ya que el 66,7 % de los estudiantes (12 niños) se ubican en el nivel Destacado y el 33,3 % (6 estudiantes) alcanzan el nivel Satisfactorio. Además, ningún estudiante se mantiene en el nivel En proceso, lo que demuestra una consolidación favorable del equilibrio después de la intervención.

En cuanto a la fuerza muscular, el 55,6 % de los niños (10 estudiantes) alcanzan un nivel Destacado, mientras que el 44,4 % (8 estudiantes) se ubican en un nivel Satisfactorio. Del mismo modo, ningún estudiante permanece en el nivel En proceso, lo que evidencia una mejora positiva en esta dimensión.

En resumen, todas las dimensiones presentan una mejora en los niveles de logro motriz, especialmente en el equilibrio, donde se registra el mayor porcentaje en el nivel Destacado. Estos resultados reafirman la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia lúdica para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.5 años.

Prueba de normalidad

Tabla 6

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia de motricidad	,853	18	,010

Nota.

En la Tabla 6 se observa que, para la variable Diferencia de motricidad, la prueba de Shapiro-Wilk reporta $p = 0.010$. Considerando que el tamaño de la muestra es $n = 18 (< 50)$, el criterio de decisión se basa en la prueba de Shapiro-Wilk, por ser la más apropiada en muestras pequeñas.

Dado que $p < 0.05$, se concluye que los datos no presentan una distribución normal. Por lo tanto, para el análisis inferencial correspondiente a la comparación entre el pretest y posttest, se debe emplear una prueba no paramétrica para muestras relacionadas.

Tabla 7

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la variable motricidad

	Pos_test - Pre_test
Z	-3,050 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Para la interpretación de la estadística se plantearon las siguientes hipótesis para cada caso.

En la Tabla 6 se observa que el estadístico obtenido fue $Z = -3.050$ con un valor de $p = 0.002$, considerado estadísticamente significativo al estar por debajo del nivel crítico de 0.05. Dado que $p = 0.002 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Esto significa que La aplicación de los juegos tradicionales produjo una mejora estadísticamente significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, demostrando la efectividad de la intervención pedagógica implementada. Estos resultados confirman que los juegos tradicionales constituyen una estrategia lúdica pertinente para fortalecer las habilidades psicomotrices en Educación Inicial, promoviendo un progreso comprobable en el desempeño motor infantil.

Tabla 8

Prueba de rangos dimensión coordinación

	Pos - Pre
Z	-2,299 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,022

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Dado que $p = 0.022 < 0.05$, se procede a rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1). Esto confirma que: La coordinación motriz de los niños mejoró significativamente después de la intervención con juegos tradicionales, demostrando que este

tipo de actividades motrices contribuye al incremento de la precisión y control de los movimientos en los estudiantes del nivel inicial. En síntesis, los resultados evidencian un impacto positivo y estadísticamente significativo en la coordinación de los niños, lo que respalda la efectividad del enfoque lúdico dentro del proceso educativo.

Tabla 9

Prueba de rangos dimensión equilibrio

	Pos - Pre
Z	-2,984 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Se observa en la Tabla 9 que el valor de significancia bilateral obtenido mediante la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon es de $p = 0,003$, el cual es menor que el nivel de significancia establecido ($\alpha = 0,05$). Este resultado indica que existen diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones del pretest y postest. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que: La aplicación de juegos tradicionales favorece significativamente el desarrollo del equilibrio de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del grupo de estudio.

Tabla 10

Prueba de rangos dimensión fuerza muscular

	Pos - Pre
Z	-2,863 ^b
Sig. asin. (bilateral)	,004

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Según la Tabla 10, la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon arrojó un valor de significancia bilateral de $p = 0,004$, por debajo del nivel establecido ($\alpha = 0,05$). Esto confirma que hay diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest en esta dimensión. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna: la aplicación de

juegos tradicionales favorece de forma significativa el desarrollo de la fuerza muscular asociada a la motricidad gruesa en los niños de 5 años del grupo de estudio.

DISCUSIONES

Los resultados de la investigación evidenciaron que la aplicación de juegos tradicionales favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años, obteniéndose un valor de significancia de $p = 0.002$ mediante la prueba de Wilcoxon. Asimismo, se observó una mejora en los niveles de desempeño, ya que en el pretest predominó el nivel satisfactorio (61,1 %), mientras que en el posttest el 50,0 % de los estudiantes alcanzó el nivel destacado. Estos hallazgos permiten afirmar que los juegos tradicionales constituyen una estrategia efectiva para fortalecer las habilidades motrices en la educación inicial.

Los resultados coinciden con lo reportado por Asto (2021), quien encontró que la aplicación de juegos tradicionales mejora significativamente la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial, favoreciendo especialmente el equilibrio, la coordinación y el control de movimientos. Del mismo modo, López (2018) concluyó que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa debido a que promueven el movimiento activo, la exploración corporal y la participación constante de los niños en actividades físicas.

Respecto a la dimensión coordinación, los resultados mostraron una mejora significativa lo que guarda relación con Rosales (2021), quien identificó que las actividades lúdicas permiten fortalecer habilidades relacionadas con los desplazamientos, lanzamientos, recepción de objetos y movimientos coordinados. Asimismo, Asto (2021) señala que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de la coordinación motriz al involucrar acciones corporales que requieren precisión y control de movimientos.

En cuanto al equilibrio y la fuerza muscular, los resultados también evidenciaron mejoras significativas. Estos hallazgos coinciden con Bravo y Pinargote (2024), quienes

sostienen que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo locomotor y fortalecen las capacidades físicas de los niños mediante actividades que implican correr, saltar, desplazarse y mantener el control corporal. De igual forma, López (2018) destaca que estas actividades contribuyen al fortalecimiento progresivo de las habilidades motrices básicas durante la primera infancia.

Desde el sustento teórico, los resultados pueden explicarse a partir de los planteamientos de Piaget, quien sostiene que el aprendizaje se construye mediante la acción y la interacción con el entorno, y de Vygotsky, quien reconoce al juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral infantil. En consecuencia, los hallazgos obtenidos permiten concluir que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica pertinente para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa, fortaleciendo la coordinación, el equilibrio y la fuerza muscular de los niños de educación inicial.



CONCLUSIONES

Los resultados que se obtuvieron acerca de la variable de estudio indican que la aplicación de juegos tradicionales favoreció el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º620 de Yaurisque con un valor de ($Z = -3,050$; $p = 0,002$). Las actividades lúdicas tradicionales resultaron eficaces como estrategia pedagógica: los niños mostraron mejoras concretas en sus capacidades motrices y un desarrollo físico más acorde a su edad.

Se concluye que lo referido a la coordinación motriz, los juegos tradicionales contribuyeron a mejorar el control y la precisión de los movimientos en diversas actividades corporales ($Z = -2,299$; $p = 0,022$). Esas mismas experiencias fortalecieron la organización motora de los niños, lo que se tradujo en un mejor desempeño tanto en el aula como en sus actividades diarias.

En cuanto a otro aspecto se confirma que la práctica sistemática de juegos tradicionales favorece el desarrollo del equilibrio corporal ($Z = -2,984$; $p = 0,003$), fortaleciendo la estabilidad y el control postural de los niños. Este aspecto resulta fundamental para la adquisición progresiva de habilidades motrices más complejas durante la primera infancia.

En cuanto a la otra dimensión se determinó que los juegos tradicionales contribuyen al fortalecimiento de la fuerza muscular asociada a la motricidad gruesa ($Z = -2,863$; $p = 0,004$), favoreciendo la ejecución de movimientos corporales con mayor seguridad, resistencia y dominio físico. Ello demuestra la importancia de incorporar actividades dinámicas dentro de las experiencias de aprendizaje en educación inicial.

Finalmente, de manera conjunta sobre este importante fenómeno de estudio, se concluye que los juegos tradicionales representan una alternativa pedagógica pertinente, accesible y contextualizada para promover el desarrollo integral de los niños, debido a que fortalecen simultáneamente aspectos motores, sociales y culturales mediante experiencias de aprendizaje activas y significativas.

RECOMENDACIONES

A la directora de la Institución Educativa Inicial N.º620 de Yaurisque, se recomienda incorporar los juegos tradicionales dentro de la planificación pedagógica anual, especialmente en actividades orientadas al desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que los resultados demostraron mejoras significativas en el desempeño motor de los niños.

A las docentes del nivel inicial, se recomienda aplicar de manera sistemática juegos tradicionales como la rayuela, saltasoga, gallinita ciega, carrera de sacos u otros juegos propios del contexto, con una frecuencia mínima de dos veces por semana, para fortalecer la coordinación, el equilibrio y la fuerza muscular en los niños de 5 años.

Respecto a la coordinación motriz, se recomienda desarrollar actividades lúdicas que incluyan saltos, lanzamientos, desplazamientos, giros y recepción de objetos, ya que estas acciones favorecen el control y la precisión de los movimientos corporales.

En relación con el equilibrio, se recomienda implementar juegos que impliquen caminar sobre líneas, mantenerse en un pie, desplazarse por circuitos y realizar cambios de dirección, con el fin de fortalecer la estabilidad corporal y el control postural de los niños.

Sobre la fuerza muscular, se recomienda promover juegos que exijan correr, saltar, empujar, jalar, transportar objetos livianos y realizar movimientos corporales amplios, respetando la edad y condición física de los niños.

A los padres de familia, se recomienda fomentar en casa y en espacios comunitarios la práctica de juegos tradicionales, reduciendo el tiempo de uso de dispositivos tecnológicos y promoviendo actividades físicas recreativas que contribuyan al desarrollo integral infantil.

A futuros investigadores, se recomienda ampliar el estudio con muestras más grandes y diseños cuasiexperimentales o experimentales, incorporando grupos de control, para obtener evidencias más sólidas sobre el efecto de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.

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>

- Bermúdez Ferrales, M., Poblete Valderrama, F., Pineda Espejel, A., Castro Rodríguez, N., & Inostroza Ordenes, F. (2018). Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 19(1), 1–7. <https://doi.org/10.29035/rcaf.19.1.8>
- 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://maestroysociedad.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>
- Castañer, M., & Camerino, O. (2018). *Educación física en la enseñanza primaria*. INDE. <https://es.scribd.com/document/554820551/Castaner-y-Camerino-La-EF-en-La-Ensenanza-Primaria>

- 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.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2019). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (8th ed.). McGraw-Hill.

<https://books.google.com.co/books?id=h5KwDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

- 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.
- Haywood, K. M., & Getchell, N. (2020). *Life span motor development (7th ed.)*. Human Kinetics.
- 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.
- Lavega-Burgués, P., Alonso, J. I., & Serna, J. (2021). Los juegos tradicionales como recurso pedagógico en educación física: Promoción de valores y habilidades motrices. *Retos*, 41, 1–8. <https://doi.org/10.47197/retos.v41.101856>
- Lavega-Burgués, P., Lagardera, F., March, J., & Rovira, G. (2020). *Juegos tradicionales y educación intercultural*. *Retos*, 38, 123–130. <https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=eventos&d=Jev1415>
- Le Boulch, J. (1992). *Hacia una ciencia del movimiento humano*. Paidós.

- 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.
- Mendoza, A., & Paccori, E. (2024) *Juegos Ancestrales para la Representación de las Nociones Matemáticas en una Escuela Multigrado de la Comunidad Hacca, Omacha, Paruro, Cusco*. <http://repositorio.pukllasunchis.org/xmlui/handle/PUK/143>
- MINEDU. (2016). *Currículo nacional de la educación básica. Ministerio de Educación del Perú*. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- 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.
- Pacheco, J., & López, R. (2021). *Desarrollo de capacidades físicas en la infancia*. *Revista Educación y Salud*, 15(2), 45–53.
- 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.
- Ruiz Pérez, L. M. (2021). *Educación Física y baja competencia motriz*.
- 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/>
- World Medical Association. (2013). *World Medical Association Declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects*. JAMA, 310(20), 2191–2194. <https://doi.org/10.1001/jama.2013.281053>

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/fpsyt.2024.1359932>



ANEXOS



MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA DE ESTUDIO	OBJETIVOS DE ESTUDIO	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
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 2025?	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 2025	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 2025	Variable independiente: Juegos tradicionales Dimensiones: - Juegos de habilidad motriz básica - Juegos de coordinación motriz - Juegos de competencia Variable dependiente: Motricidad gruesa Dimensiones: - Coordinación - Equilibrio - Fuerza muscular	Enfoque: Cuantitativo Tipo: Aplicado Nivel: Explicativo Diseño: Preexperimental Población En el estudio presente, la muestra está formada por todos los estudiantes de la IE N°620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2025 Muestra 18 niños de 5 años de la IE. N°620 Técnica La observación
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 2025? 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 2025? 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	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 2025 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 2025 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	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 2025 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 2025 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		

– Paruro, Cusco en el año 2025?	Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2025	Nº620 de Yaurisque – Paruro, Cusco en el año 2025		
---------------------------------	--	---	--	--



INSTRUMENTO

FICHA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

DATOS GENERALES

Institución Educativa: _____

Edad del niño/a: 5 años

Sexo: M () F ()

Fecha de observación: // ____

Observador: _____

DIMENSIÓN 1: COORDINACIÓN (Coordinación dinámica general y óculo-manual)

Indicadores de desplazamiento y locomoción

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
1	Camina manteniendo el equilibrio en diferentes direcciones (adelante, atrás, lateral)			
2	Corre coordinadamente con fluidez y control de velocidad			
3	Realiza giros sobre su propio eje sin perder el equilibrio			
4	Salta con ambos pies juntos de manera coordinada			
5	Salta alternando los pies (en un pie) manteniendo la coordinación			

Indicadores de coordinación óculo-manual

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
6	Lanza objetos hacia un objetivo con precisión (pelotas, bolsitas, etc.)			
7	Recibe y atrapa objetos en movimiento con ambas manos			
8	Realiza movimientos coordinados con segmentos corporales específicos (brazos-piernas)			

Características de la coordinación

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
9	Ejecuta los movimientos con precisión según la actividad propuesta			

10	Realiza las acciones motrices con economía de movimiento (sin gasto excesivo de energía)			
11	Demuestra facilidad y seguridad al ejecutar las acciones motrices			
12	Ejecuta movimientos de forma automática y fluida			

DIMENSIÓN 2: EQUILIBRIO (Estático y dinámico)

Equilibrio estático

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
13	Se mantiene parado en un pie durante al menos 5 segundos			
14	Mantiene posturas corporales estables sin apoyo externo			
15	Conserva el equilibrio al adoptar diferentes posiciones corporales (cuchillas, puntillas, etc.)			

Equilibrio dinámico

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
16	Camina sobre una línea recta sin salirse			
17	Camina sobre superficies elevadas o estrechas manteniendo el equilibrio (bancos, bordillos)			
18	Mantiene el equilibrio durante desplazamientos con cambios de dirección			
19	Recupera rápidamente el equilibrio después de saltos o giros			

Integración sensorial para el equilibrio

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
20	Ajusta su postura utilizando información visual durante las actividades			
21	Coordina movimientos equilibrados respondiendo a estímulos del entorno			

DIMENSIÓN 3: FUERZA MUSCULAR (Capacidad de generar tensión muscular)

Fuerza en extremidades inferiores

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
22	Salta obstáculos de baja altura con impulso adecuado			
23	Realiza saltos continuos sin mostrar fatiga inmediata			
24	Trepa o escala estructuras usando la fuerza de las piernas			

Fuerza en extremidades superiores

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
25	Lanza objetos con fuerza suficiente para alcanzar distancias considerables			
26	Se sostiene colgado de una barra o estructura durante unos segundos			
27	Empuja o jala objetos utilizando la fuerza de brazos y tronco			

Fuerza global del cuerpo

N°	ÍTEMS	Logrado (3)	En proceso (2)	En inicio (1)
28	Mantiene posturas que requieren tensión muscular (cuadrupedia, plancha adaptada)			
29	Realiza movimientos que implican el uso coordinado de varios grupos musculares			
30	Ejecuta actividades físicas sin mostrar fatiga muscular excesiva			

VALIDACION DE INSTRUMENTOS APROBADOS

JUICIO DE EXPERTOS

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE NIVEL INICIAL

1.2. INVESTIGADOR:

- PAMELA SEVILLANOS GRAJEDA
- RINA CLOTILDE SALAS TINTAYA

2. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Mg. WILLIAMS MAURICIO CARCAÑO PUTA

2.2 Especialidad: Investigación: EDUCACIÓN

2.3 Lugar y Fecha: PARURO, 09-09-2025

2.4 Cargo e Institución donde Labora: JEFE DE UNIDAD ACADÉMICA
IESPP " VIRGEN DE LA NATIVIDAD " PARURO

COMPO- NENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficie nte 0-20 %	Regular 21-40 %	Buen o 41-60 %	Muy Buen o 61-80 %	Excele nte 81- 100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				✓	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					✓
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.				✓	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					✓
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				✓	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				✓	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

I. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: PERMISIBLE PARA UTILIZARLO EN EL CONTEXTO SELECCIONADO.

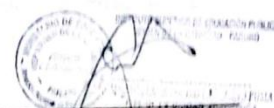
II. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

81, 2

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede a su aplicación. (x)

Debe corregirse. ()



Firma del Experto

ORCID: 0000-0002-5997-7060

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA DE NIVEL INICIAL

1.2. INVESTIGADOR:

- PAMELA SEVILLANOS GRAJEDA
- RINA CLOTILDE SALAS TINTAYA

2. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Mg. *Dina Huaman Morcano*

2.2 Especialidad: Investigación: *Primaria*

2.3 Lugar y Fecha: *Paruro, 08/09/2025*

2.4 Cargo e Institución donde Labora: *I.E.P.P "Bernabe Cobo."*

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Buen o 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios					✓
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				✓	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					✓
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				✓	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.					✓
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.					✓
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				✓	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					✓
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables					✓
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

I. OPINION DE APLICABILIDAD:

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

81, 9

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede a su aplicación. ☒ Debe corregirse. ()

Firma del Experto: 
ORCID: [https://orcid.org/](https://orcid.org/0009-0009-7027-2689)
0009- 0009-7027-2689.

VALIDACION DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE NIVEL INICIAL

1.2. INVESTIGADOR:

- PAMELA SEVILLANOS GRAJEDA
- RINA CLOTILDE SALAS TINTAYA

2. DATOS DEL EXPERTO:

2.1 Nombres y Apellidos: Doctor. Eusebio Tappe Hagquehua

2.2 Especialidad: Investigación: Investigación y Administración de la Educación

2.3 Lugar y Fecha: Paruro, 04/09/2025.

2.4 Cargo e Institución donde Labora: IESPP "VIRGEN DE LA NATIVIDAD" - Paruro

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Está expresado en conducta observable.					X
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y calidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.					X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X

I. OPINION DE APLICABILIDAD:

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80,3

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede a su aplicación. ☒ Debe corregirse. ()


Firma del Experto: Dr. Eugenio Taipe H.
ORCID: 0009-000091-54-64-36

AUTORIZACION INSTITUCIONAL



“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”

Yaurisque, 15 de setiembre del 2025.

OFICIO. N° 0060- 2025-GRE-C/UGEL-P/I.E.I. N° 620 - YAUQUISQUE.

SEÑORITAS : Pamela Sevillanos Grajeda
Rina Clotilde Salas Tintaya

ASUNTO : Autorización para aplicación de instrumentos de investigación.

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a ustedes para saludarlas cordialmente y, al mismo tiempo, comunicarles que, habiendo tomado conocimiento de la solicitud presentada para la aplicación de instrumentos de investigación en nuestra institución educativa, se ha visto por conveniente **AUTORIZAR** la ejecución de dicha actividad académica.

La presente autorización corresponde al desarrollo del trabajo de investigación titulado:

“JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE NIVEL INICIAL”.

La aplicación de los instrumentos deberá realizarse en coordinación con la Dirección y el personal docente responsable, respetando los horarios establecidos, las normas institucionales vigentes y garantizando en todo momento el bienestar, la seguridad y la confidencialidad de la información de los estudiantes participantes.

Asimismo, se solicita alcanzar a esta Dirección una copia digital o física del informe final de investigación, a fin de que los resultados obtenidos contribuyan al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas de nuestra institución educativa.

Sin otro particular, hago propicia la oportunidad para expresarles las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



 Lic. Bertha C. Espinoza Paz
 DIRECTORA

SOLICITUD DE AUTORIZACION INSTITUCIONAL**SOLICITUD DE PERMISO PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN****"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"**

Paruro, 09 de Setiembre de 2025.

ASUNTO: Solicitud de Permiso para la Aplicación de Instrumentos de Investigación**Sr. Director de la I.E.I N°620 de Yaurisque**

Estimado Sr. director: Renzo Dennis Espinoza Paz

Nosotros, Pamela Sevillanos Grajeda, con DNI N° 42465857, y Rina Clotilde Salas, con DNI N° 40214890, nos dirigimos a usted respetuosamente para presentar la siguiente solicitud:

Habiendo concluido nuestros estudios en la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA DE CUSCO, solicitamos su autorización para aplicar el instrumento de la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUBLICA DE NIVEL INICIAL" en la Institución Educativa que usted dirige. Este cuestionario es parte del proceso para obtener el título de licenciatura en educación. La aplicación del instrumento se realizará de manera presencial, sin interrumpir el desarrollo normal de las clases.

POR LO EXPUESTO:

Agradecemos de antemano su comprensión y esperamos contar con su autorización para proceder con la aplicación del cuestionario.

ATENTAMENTE,

Pamela Sevillanos Grajeda
DNI N° 42465857

Firma: 
Pamela Sevillanos Grajeda
DNI N° 42465857

Firma: 
Rina Clotilde Salas Tintaya
DNI N° 40214890



Recibido 09/09/25

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

“Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”

Estimado(a) padre, madre o apoderado(a):

Las investigadoras Pamela Sevillanos Grajeda y Rina Clotilde Salas Tintaya venimos desarrollando la investigación titulada “Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”, cuyo propósito es favorecer el desarrollo de la motricidad mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años. La presente investigación tiene como propósito determinar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años.

La participación de su hijo(a) consistirá en el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas propias de los juegos tradicionales, así como en la observación de su desempeño motriz durante el desarrollo de dichas actividades. Estas acciones se realizarán dentro del horario escolar y no representan riesgos para la integridad física o emocional de los participantes. La información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Asimismo, se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes, por lo que en ningún momento se revelará información que permita su identificación.

La participación es completamente voluntaria. En caso lo considere conveniente, podrá retirar su autorización en cualquier momento, sin que ello genere consecuencia alguna para su menor hijo(a). Después de haber leído y comprendido la información proporcionada, manifiesto mi conformidad para que mi hijo(a) participe en la investigación antes mencionada.

Firma del padre, madre o apoderado:



Fecha:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

“Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”

Estimado(a) padre, madre o apoderado(a):

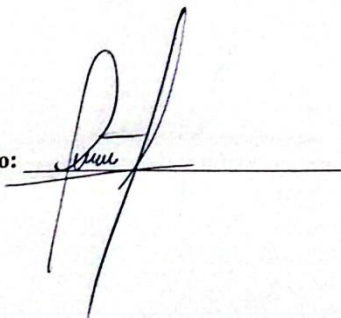
Las investigadoras Pamela Sevillanos Grajeda y Rina Clotilde Salas Tintaya venimos desarrollando la investigación titulada “Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”, cuyo propósito es favorecer el desarrollo de la motricidad mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años. La presente investigación tiene como propósito determinar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años.

La participación de su hijo(a) consistirá en el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas propias de los juegos tradicionales, así como en la observación de su desempeño motriz durante el desarrollo de dichas actividades. Estas acciones se realizarán dentro del horario escolar y no representan riesgos para la integridad física o emocional de los participantes. La información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Asimismo, se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes, por lo que en ningún momento se revelará información que permita su identificación.

La participación es completamente voluntaria. En caso lo considere conveniente, podrá retirar su autorización en cualquier momento, sin que ello genere consecuencia alguna para su menor hijo(a). Después de haber leído y comprendido la información proporcionada, manifiesto mi conformidad para que mi hijo(a) participe en la investigación antes mencionada.

Firma del padre, madre o apoderado:

Fecha:



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

“Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”

Estimado(a) padre, madre o apoderado(a):

Las investigadoras Pamela Sevillanos Grajeda y Rina Clotilde Salas Tintaya venimos desarrollando la investigación titulada “Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”, cuyo propósito es favorecer el desarrollo de la motricidad mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años. La presente investigación tiene como propósito determinar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años.

La participación de su hijo(a) consistirá en el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas propias de los juegos tradicionales, así como en la observación de su desempeño motriz durante el desarrollo de dichas actividades. Estas acciones se realizarán dentro del horario escolar y no representan riesgos para la integridad física o emocional de los participantes. La información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Asimismo, se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes, por lo que en ningún momento se revelará información que permita su identificación.

La participación es completamente voluntaria. En caso lo considere conveniente, podrá retirar su autorización en cualquier momento, sin que ello genere consecuencia alguna para su menor hijo(a). Después de haber leído y comprendido la información proporcionada, manifiesto mi conformidad para que mi hijo(a) participe en la investigación antes mencionada.

Firma del padre, madre o apoderado:



Fecha:

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

“Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”

Estimado(a) padre, madre o apoderado(a):

Las investigadoras Pamela Sevillanos Grajeda y Rina Clotilde Salas Tintaya venimos desarrollando la investigación titulada “Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”, cuyo propósito es favorecer el desarrollo de la motricidad mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años. La presente investigación tiene como propósito determinar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años.

La participación de su hijo(a) consistirá en el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas propias de los juegos tradicionales, así como en la observación de su desempeño motriz durante el desarrollo de dichas actividades. Estas acciones se realizarán dentro del horario escolar y no representan riesgos para la integridad física o emocional de los participantes. La información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Asimismo, se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes, por lo que en ningún momento se revelará información que permita su identificación.

La participación es completamente voluntaria. En caso lo considere conveniente, podrá retirar su autorización en cualquier momento, sin que ello genere consecuencia alguna para su menor hijo(a). Después de haber leído y comprendido la información proporcionada, manifiesto mi conformidad para que mi hijo(a) participe en la investigación antes mencionada.

Firma del padre, madre o apoderado:

Fecha:



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

“Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”

Estimado(a) padre, madre o apoderado(a):

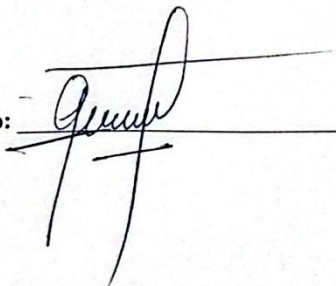
Las investigadoras Pamela Sevillanos Grajeda y Rina Clotilde Salas Tintaya venimos desarrollando la investigación titulada “Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”, cuyo propósito es favorecer el desarrollo de la motricidad mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años. La presente investigación tiene como propósito determinar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años.

La participación de su hijo(a) consistirá en el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas propias de los juegos tradicionales, así como en la observación de su desempeño motriz durante el desarrollo de dichas actividades. Estas acciones se realizarán dentro del horario escolar y no representan riesgos para la integridad física o emocional de los participantes. La información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Asimismo, se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes, por lo que en ningún momento se revelará información que permita su identificación.

La participación es completamente voluntaria. En caso lo considere conveniente, podrá retirar su autorización en cualquier momento, sin que ello genere consecuencia alguna para su menor hijo(a). Después de haber leído y comprendido la información proporcionada, manifiesto mi conformidad para que mi hijo(a) participe en la investigación antes mencionada.

Firma del padre, madre o apoderado:

Fecha:



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación:

“Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”

Estimado(a) padre, madre o apoderado(a):

Las investigadoras Pamela Sevillanos Grajeda y Rina Clotilde Salas Tintaya venimos desarrollando la investigación titulada “Juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de una institución educativa pública de nivel inicial”, cuyo propósito es favorecer el desarrollo de la motricidad mediante la aplicación de juegos tradicionales en niños de 5 años. La presente investigación tiene como propósito determinar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad de los niños de 5 años.

La participación de su hijo(a) consistirá en el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas propias de los juegos tradicionales, así como en la observación de su desempeño motriz durante el desarrollo de dichas actividades. Estas acciones se realizarán dentro del horario escolar y no representan riesgos para la integridad física o emocional de los participantes. La información obtenida será utilizada únicamente con fines académicos y científicos. Asimismo, se garantiza la confidencialidad y el anonimato de los participantes, por lo que en ningún momento se revelará información que permita su identificación.

La participación es completamente voluntaria. En caso lo considere conveniente, podrá retirar su autorización en cualquier momento, sin que ello genere consecuencia alguna para su menor hijo(a). Después de haber leído y comprendido la información proporcionada, manifiesto mi conformidad para que mi hijo(a) participe en la investigación antes mencionada.

Firma del padre, madre o apoderado:

Fecha:



UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|--|--------------------------|
| 1.1. Unidad de Gestión Educativa Local : | Paruro |
| 1.2. Institución Educativa : | N° 620 de Yaurisque. |
| 1.3. Director (a) : | Renzo Espinoza |
| 1.4. Docente : | Renzo Espinoza |
| 1.5. Grado y sección : | 5 años de nivel inicial. |
| 1.6. Modalidad : | Presencial |

II. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

Practicamos y rescatamos los juegos tradicionales en nuestra comunidad.

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Se observó que los niñas y niños de la institución educativa Inicial N°31 N°..... del Distrito de Yaurisque de la Provincia de Paruro tiene muchas dificultades el desarrollo de la motricidad gruesa ya que priorizan el uso de la tecnología para otros fines (Juegos en celulares) En ese sentido, surgen estas pregunta: ¿Qué los estudiantes puedan practicar su motricidad gruesa a través de los juegos tradicionales ya que estos ayudaran en el desarrollo de su aprendizaje a través de ello se realizara muchos movimientos corporales.

Ante ello, se propone el siguiente reto: ¿prácticas en familia los juegos tradicionales que más te gusta? y ¿indaga que juegos tradicionales jugaban tu familia?

IV. MATRIZ DE PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA CURRICULAR: PSICOMOTRIZ					
COMPETENCIAS	CAPACIDAD	ESTANDAR	DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
❖ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. ❖	❖ Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente	❖ se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones	❖ Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices, cómo correr, saltar, hacer las posibilidades de su cuerpo con relación a los espacios, la superficie y los objetos. ❖ Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual, que requiere mayor precisión. Lo hacen en diferentes situaciones cotidianas, de juego o representación ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y herramientas que	Sesiones de Aprendizaje	Ficha de observación



		en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. ❖ expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono ,gesto,posturas,ritmo y movimiento en situaciones de juego.	utilizan según sus necesidades, intereses y posibilidades ❖ Realiza acciones y movimientos de coordinación, óculo manual, óculo podal que requiere mayor precisión del juego o representación ajustándose a los límites espaciales. ❖ Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal cuando realiza la actividad. ❖ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual -óculo podal en diferentes situaciones		
			cotidianas de exploración y juego. ❖ Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos de lateralidad y coordinación óculo manual y óculo podal cuando realiza el juego de mata chola. ❖ Demuestra autonomía en sus acciones y sus movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal cuando realiza la actividad. ❖ Realiza acciones de movimientos como correr, coger, esquivar y expresa sus emociones explorando las		



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01**I. -DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.I.	N° 620 YAURISQUE
AREA:	PSICOMOTRICIDAD
TITULO/ ACTIVIDAD	CONOCEMOS EL JUEGO DE PLIC PLIC
EDAD:	5 AÑOS
DOCENTE DE AULA	RENZO ESPINOZA PAZ
NOMBRE DE LA PRACTICANTE:	PAMELA SEVILLANOS GRAJEDA RINA C. SALAS TINTAYA
DURACION:	45 MINUTOS

II. - PREPARACION DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

¿Qué se debe hacer antes de la sesión	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
• Planificar la sesión de aprendizaje. • Organizar el espacio para el desarrollo de los juegos. • Investigar las reglas de los juegos tradicionales. • Preparar los materiales necesarios y establecer normas de seguridad.	• Pelota de goma. • Conos. • Silbato. • Tiza para delimitar espacios. • Chalecos o cintas de colores.

III.- CAPACIDAD Y ACTITUDES

AREA: PSICOMOTRICIDAD		
COMPETENCIA: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
CAPACIDAD: Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.		
ESTANDAR: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad al explorar y realizar movimientos con seguridad, coordinando desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y desplazamientos en diferentes espacios. Expresa emociones y sentimientos mediante el movimiento, respetando normas y participando activamente en juegos individuales y colectivos.		
DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE
Participa de manera autónoma en juegos tradicionales realizando	Participa activamente en los juegos tradicionales coordinando sus movimientos, respetando las	Participa en los juegos tradicionales demostrando coordinación motriz,

desplazamientos, lanzamientos, esquivas y cambios de dirección, regulando su equilibrio y respetando las reglas del juego.		normas y colaborando con sus compañeros.	equilibrio, respeto por las reglas y trabajo en equipo.
ENFOQUE	VALOR	ACTITUDES	
TRANSVERSAL	PROCESOS	PEDAGOGICOS/ SECUENCIA DIDACTICA	RECURSOS
Enfoque intercultural	Motivación La docente reúne a los niños en un círculo y muestra una pelota y algunos materiales de juego. Luego pregunta: • ¿Qué creen que vamos a hacer hoy? • ¿Qué juegos conocen que juegan con sus papás o abuelitos? • ¿Han jugado Plic Plic, Mata Gente o Mata Chola?	Valora y participa en los juegos tradicionales como parte de la cultura de su comunidad.	de la Pelota. Conos. Silbato.
Inicio			
DESARROLLO	Recojo de saberes previos • ¿Dónde juegan estos juegos? • ¿Con quién los practican? • ¿Qué reglas recuerdan?		
	Problematicación La docente plantea la siguiente pregunta: "Si dejamos de jugar estos juegos tradicionales, ¿qué podría pasar con nuestras costumbres?"		
	Propósito de aprendizaje "Hoy conoceremos y practicaremos juegos tradicionales utilizando nuestro cuerpo, respetando las reglas y compartiendo con nuestros compañeros."		
	Presentación y exploración de materiales Los niños observan y manipulan libremente la pelota y los conos. Comentan para qué creen que servirán.		
DESARROLLO	Calentamiento Realizan movimientos de movilidad articular: cuello, hombros, brazos, cintura, rodillas y tobillos. Luego caminan, trotan y realizan pequeños saltos.		
	Expresión motriz Juego 1: Plic Plic Los niños forman una ronda y siguen los movimientos y consignas indicadas por la docente, desarrollando coordinación y atención.		
	Juego 2: Mata Gente Los niños esquivan una pelota lanzada suavemente por un compañero, desplazándose con rapidez y respetando las normas de seguridad.		
	Juego 3: Mata Chola		
			Pelota. Conos. Tiza. Cinta. Silbato.

CIERRE	Participan en la versión adaptada del juego, realizando desplazamientos, cambios de dirección y coordinación corporal, promoviendo la participación de todos. Durante la actividad la docente acompaña y pregunta: • ¿Qué movimiento realizaste? • ¿Qué juego te gustó más? • ¿Cómo ayudaste a tus compañeros? Relajación Los niños se sientan formando un círculo, realizan respiraciones profundas, estiran brazos y piernas y relajan el cuerpo con música suave. Verbalización Comentan cómo se sintieron, qué aprendieron y cuál fue el juego que más disfrutaron. Metacognición • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué juegos tradicionales practicamos? • ¿Qué movimientos realizamos? • ¿Cómo respetamos las reglas del juego? • ¿Por qué es importante conservar los juegos tradicionales de nuestra comunidad? La docente felicita a los niños por su participación y resalta que los juegos tradicionales forman parte de la identidad cultural y permiten desarrollar habilidades motrices mientras se divierten.	Cintas de colores. Recursos humanos.
---------------	---	--

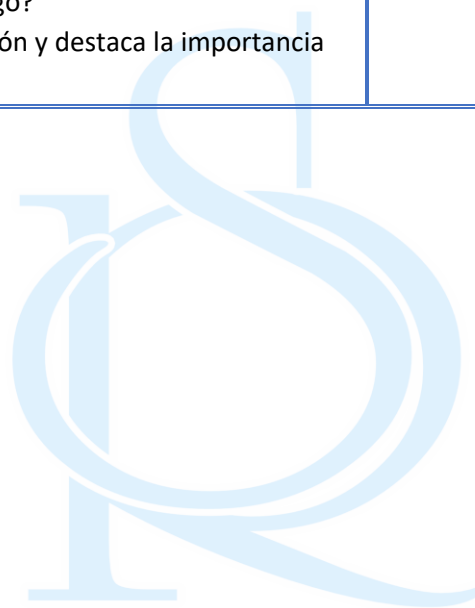
TALLER: PSICOMOTRICIDAD N°01

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Nos divertimos jugando al Plic Plac	
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que los niños y niñas de 5 años desarrollen su coordinación motriz, equilibrio, atención y habilidades de interacción social mediante la práctica del juego tradicional Plic Plac, valorando los juegos propios de su comunidad	
DOCENTE DE AULA	Renzo D. Espinoza Paz	
PRACTICANTE	Pamela Sevillanos Grajeda Rina C. Salas Tintaya	
AREA:	Psicomotricidad	
COMPETENCIA:	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	
CAPACIDADES:	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	
ESTANDAR. -	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad al explorar y realizar movimientos con seguridad, coordinando desplazamientos, cambios de dirección y equilibrio en situaciones de juego. Expresa emociones y participa respetando las normas y a sus compañeros.	
DESEMPEÑO 5 AÑOS	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION
Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su	Participa en el juego tradicional "Plic Plac" realizando movimientos coordinados, desplazamientos y cambios de dirección, respetando las reglas del juego.	Coordina sus movimientos durante el juego, participa activamente y respeta las reglas y a sus compañeros.

cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.		
--	--	--

Momentos	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA: La docente reúne a los niños y niñas en semicírculo y conversa sobre los juegos que practican con sus amigos y familiares. Luego pregunta: • ¿Qué juegos conocen? • ¿Han jugado alguna vez al Plic Plac? • ¿Cómo creen que se juega? La docente comunica el propósito: "Hoy nos divertiremos jugando al Plic Plac, moviendo nuestro cuerpo y respetando las reglas del juego." Se recuerdan los acuerdos: escuchar las indicaciones, respetar a los compañeros, esperar el turno y cuidar los materiales.	Recurso humano equipo
DESARROLLO	PRESENTACIÓN DE LOS MATERIALES La docente muestra los materiales que se utilizarán y explica las reglas del juego. CALENTAMIENTO • Caminar libremente por el espacio. • Trotar suavemente. • Mover brazos, piernas y cintura. • Realizar pequeños saltos.	Conos. Cintas para delimitar el espacio. Silbato. Patio o espacio libre.

	EXPRESIÓN MOTRIZ La docente organiza a los niños para jugar al Plic Plac. Explica las reglas y realiza una demostración. Durante el juego, los niños realizan desplazamientos, cambios de dirección, atención a las consignas y coordinación de movimientos, respetando los turnos y colaborando con sus compañeros. Durante la actividad pregunta: • ¿Qué movimiento realizaste? • ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste más? • ¿Cómo te sentiste jugando? RELAJACIÓN Los niños forman un círculo, respiran profundamente, estiran brazos y piernas y relajan el cuerpo lentamente. VERBALIZACIÓN Dialogan sobre la experiencia respondiendo: • ¿Qué fue lo que más te gustó del juego? • ¿Qué aprendiste hoy? • ¿Cómo respetaste las reglas?	
CIERRE	METACOGNITION: ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo jugamos al Plic Plac? • ¿Qué movimientos realizamos? • ¿Por qué debemos respetar las reglas del juego? La docente felicita a los niños por su participación y destaca la importancia de conservar los juegos tradicionales .	



TALLER: PSICOMOTRICIDAD N°02

TITULO DE LA ACTIVIDAD	Nos divertimos jugando al mata chola	
PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	Que los niños y niñas de 5 años desarrollen su coordinación motriz, equilibrio, velocidad de reacción, atención y habilidades de interacción social mediante la práctica del juego tradicional Mata Chola , respetando las reglas y valorando los juegos propios de su comunidad.	
DOCENTE DE AULA	Renzo D. Espinoza Paz	
PRACTICANTE	Pamela Sevillanos Grajeda Rina C. Salas Tintaya	
AREA:	Psicomotricidad	
COMPETENCIA:	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	
CAPACIDADES:	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	
ESTANDAR. -	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad al explorar y realizar movimientos con seguridad, coordinando desplazamientos, cambios de dirección y equilibrio en situaciones de juego. Expresa emociones y participa respetando las normas y a sus compañeros.	
DESEMPEÑO 5 AÑOS	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION
Realiza acciones y movimientos como correr, esquivar, cambiar de dirección, lanzar y desplazarse coordinadamente, explorando las posibilidades de su cuerpo durante el juego.	Participa en el juego tradicional Mata Chola realizando desplazamientos, esquivando la pelota y respetando las reglas establecidas.	Coordina sus movimientos durante el juego, esquiva la pelota con seguridad, participa activamente y respeta las reglas y a sus compañeros.

Momentos	SECUENCIA DIDÁCTICA	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA: La docente reúne a los niños y niñas en semicírculo y conversa sobre los juegos tradicionales que conocen y practican con sus familiares o amigos. Luego pregunta: • ¿Qué juegos tradicionales conocen? • ¿Alguna vez jugaron Mata Chola? • ¿Cómo creen que se juega? La docente comunica el propósito de la actividad: "Hoy nos divertiremos jugando al Mata Chola, utilizando nuestro cuerpo para correr, esquivar y movernos con seguridad, respetando las reglas del juego." Se recuerdan los acuerdos: • Escuchar las indicaciones. • Respetar a los compañeros. • Esperar el turno. • No empujar ni lanzar la pelota con fuerza. • Cuidar los materiales.	Recurso humano equipo
DESARROLLO	PRESENTACIÓN DE LOS MATERIALES La docente presenta la pelota y delimita el espacio donde se desarrollará el juego. Explica las reglas y realiza una demostración.	Conos. Cintas para delimitar el espacio.

	CALENTAMIENTO • Caminar libremente por el espacio. • Trotar suavemente. • Mover brazos, hombros y piernas. • Realizar pequeños saltos. • Ejercicios de respiración. EXPRESIÓN MOTRIZ Los niños participan en el juego Mata Chola. Uno o dos niños lanzan suavemente la pelota intentando tocar las piernas de sus compañeros, mientras los demás esquivan desplazándose dentro del área delimitada. Los roles cambian para que todos participen. Durante el juego la docente acompaña y pregunta: • ¿Qué movimiento realizaste? • ¿Cómo hiciste para esquivar la pelota? • ¿Qué parte de tu cuerpo utilizaste más? • ¿Cómo te sentiste jugando? RELAJACIÓN Los niños forman un círculo, realizan respiraciones profundas, estiran brazos y piernas y relajan su cuerpo lentamente. VERBALIZACIÓN Dialogan sobre la actividad respondiendo: • ¿Qué fue lo que más te gustó del juego? • ¿Qué fue lo más difícil? • ¿Cómo respetaste las reglas? • ¿Cómo cuidaste a tus compañeros durante el juego?	Silbato. Patio o espacio libre.
CIERRE	METACOGNICIÓN: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Cómo jugamos al Mata Chola? • ¿Qué movimientos realizamos? • ¿Por qué es importante respetar las reglas del juego? • ¿Cómo demostramos respeto y cuidado hacia nuestros compañeros? La docente felicita a los niños por su participación y destaca que los juegos tradicionales fortalecen la coordinación, la convivencia y ayudan a conservar las costumbres de la comunidad.	Recurso humano

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



Durante la sesión de aprendizaje sobre los juegos tradicionales, la docente orienta y acompaña a los niños en actividades como Plic Plac , Mata Chola y Mata Gente. Los estudiantes participan mediante movimientos corporales, desarrollando coordinación, equilibrio y trabajo en equipo. Se promueve el respeto por las reglas y la valoración de las costumbres de su comunidad. El ambiente organizado con materiales adecuados favorece un aprendizaje significativo, seguro y divertido.

Imagen 2



La docente organiza el espacio para desarrollar el juego tradicional **Plie Plac**, delimitando el área de participación para que los niños puedan desplazarse con seguridad.

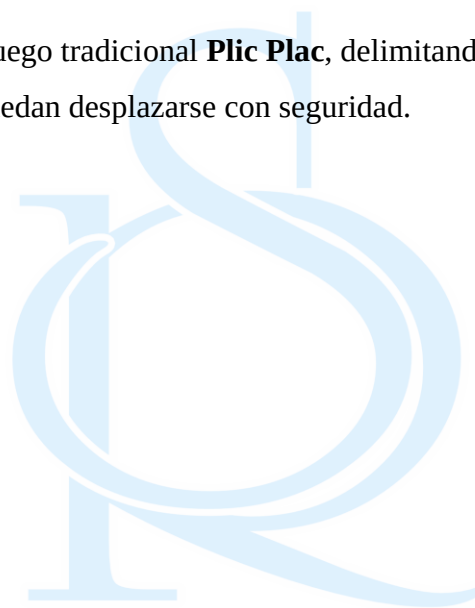


Imagen 3



En la imagen se observa a la docente utilizando un espacio amplio al aire libre para realizar el juego tradicional **Mata Chola** con los niños y niñas. Los estudiantes participan siguiendo las indicaciones, realizando desplazamientos, movimientos corporales y respetando las reglas del juego, fortaleciendo la coordinación, el equilibrio, la convivencia y el trabajo en equipo.

CONSTANCIA DE TURNITIN