

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, en
estudiantes de 5 años, Jardín N° 072 - Celendín, 2022**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autor:

Ocampo Lozano, Carmen Rosa

Asesor: (ORCID - 0000-0003-3792-7590)

Cerna Gálvez, María Evelyn

CAJAMARCA – PERÚ

2025

Índice general

Índice general.....	i
Índice de tablas	ii
Palabras clave:	iii
Constancia de originalidad.....	iv
Título.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Introducción	8
Metodología	31
Análisis y discusión	42
Recomendaciones	46
Referencias bibliográficas.....	47
Anexos	52
• Sesión de Aprendizaje N.º 10	86

Índice de tablas

Tabla 1 Línea de investigación	iii
Tabla 2 Niveles en Coordinación Dinámica Global - Pre Test.....	33
Tabla 3 Niveles en Equilibrio - Pre Test.....	33
Tabla 4 Niveles en Coordinación visomotora - Pre Test	34
Tabla 5 Niveles en Dominio corporal - Pre Test	34
Tabla 6 Niveles en Coordinación Dinámica Global - Pos Test	35
Tabla 7 Niveles en Equilibrio - Pos Test	35
Tabla 8 Niveles en Coordinación Visomotora - Pos Test.....	36
Tabla 9 Niveles en Dominio Corporal - Pos Test	36
Tabla 10 Niveles en Motricidad Gruesa - Pre Test	37
Tabla 11 Niveles en Motricidad Gruesa - Pos Test	37
Tabla 12 Pruebas de normalidad.....	40
Tabla 13 Pruebas de muestras emparejadas.....	41
Tabla 14 Matriz de operacionalización de variables.....	53
Tabla 15 Matriz de consistencia	55
Tabla 16 Base de datos - Variable Motricidad Gruesa - Pre test	66
Tabla 17 Base de datos - Variable Motricidad Gruesa - Pos test.....	67

Palabras clave:

Tema:	Juegos tradicionales, motricidad gruesa
Especialidad	Educación Inicial

Key words:

Theme:	Traditional games, gross motor skills
Specialty	Initial Education.

Tabla 1*Línea de investigación*

Línea de Investigación	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
Área	Ciencias sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Fuente: Res. C. U. 4201 – 2019-USP/CU.

Constancia de originalidad



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, Jardín N° 072 - Celendin, 2022"** del (a) estudiante: **OCAIMPO LOZANO CARMEN ROSA**, identificado(a) con Código N° **3615100059**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **27%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USPCU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 12 de agosto de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTINEZ CARRION
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunto el reporte del Software TURNITIN.

Título

**Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, en
estudiantes de 5 años, Jardín N° 072 - Celendín, 2022**

Title

**Traditional games to improve gross motor skills in 5-year-
old students, Kindergarten No. 072 - Celendín, 2022**

Resumen

El estudio titulado “*Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 – Celendín, 2022*” tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de educación inicial. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental con pre test y post test en un solo grupo. La población y muestra estuvieron conformadas por 17 estudiantes de 5 años. Se utilizó la técnica de observación sistemática y como instrumento una ficha de observación estructurada, validada por juicio de expertos. Los resultados revelaron que, antes de la intervención, el 100 % de los estudiantes se ubicó en el nivel medio de motricidad gruesa. Luego de aplicar la estrategia de juegos tradicionales, el 94.1 % alcanzó el nivel alto y solo un 5.9 % permaneció en el nivel medio. La prueba t de Student mostró diferencias significativas entre pre test y post test ($p = .000$), lo que permitió concluir que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de esta edad.

Abstract

The study entitled "*Traditional Games to Improve Gross Motor Skills in 5-Year-Old Students at Kindergarten No. 072 – Celendín, 2022*" aimed to determine the influence of traditional games on the development of gross motor skills in early childhood students. This was an applied research, with a quantitative approach, explanatory level, and a pre-experimental design using a single group with pre-test and post-test. The population and sample consisted of 17 five-year-old students. Systematic observation was used as the technique, and a structured observation checklist—validated by expert judgment—was used as the instrument. Results showed that, before the intervention, 100% of students were at the medium level of gross motor development. After implementing the traditional games strategy, 94.1% reached the high level, while only 5.9% remained at the medium level. The paired samples t-test showed statistically significant differences between pre-test and post-test scores ($p = .000$), allowing the conclusion that traditional games positively influence the development of gross motor skills in young children.

Introducción

Bazán e Illescas (2022) realizaron una investigación en la Unidad Educativa "Eduardo Aspiazu Estrada" ubicada en la Comuna Palmar, Ecuador, con el objetivo de determinar cómo el Juego Tradicional influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años. La metodología empleada tuvo un enfoque cualitativo, en el marco del paradigma constructivista, de alcance descriptivo, utilizando el método fenomenológico hermenéutico. Para la recolección de datos, se aplicaron entrevistas y fichas de observación a una población de estudio conformada por 11 niños y 1 docente de Educación Inicial Subnivel 2. Los resultados obtenidos permitieron concluir que el juego tradicional influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes, siendo recomendable la ejecución continua de este tipo de juego para mejorar las habilidades motrices necesarias para el adecuado manejo, ejecución y coordinación de los movimientos corporales.

Minchala y Morales (2022) llevaron a cabo un estudio en el CEI, Luis Cordero, ubicado en Cuenca, Ecuador, con el objetivo de fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa mediante actividades basadas en juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años. La metodología empleada fue la investigación acción y un paradigma socio crítico, utilizando un enfoque cualitativo con instrumentos de recolección de datos como diarios de campo, entrevistas y listas de cotejo. La investigación contó con la participación de 18 niños y la docente. Los resultados obtenidos permitieron apreciar que los juegos tradicionales ayudaron a estimular la motricidad gruesa de los niños, quienes mejoraron su equilibrio, coordinación dinámica global y viso motriz, fuerza y tono muscular, así como el control postural, gracias a las actividades implementadas.

Avalos y Cevallos (2021) realizaron una investigación en la Unidad Educativa "Carlos Cisneros" de la ciudad de Riobamba, Ecuador, con el objetivo de analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz en niños de 4 a 5 años. La metodología empleada se basó en un enfoque cuantitativo, con un nivel de profundidad descriptivo y características documental-bibliográficas. Se utilizaron instrumentos como la ficha de observación y el test de MABC para recopilar

información sobre las variables de estudio en una población de 24 niños. Los resultados obtenidos permitieron concluir que la utilización de los juegos tradicionales ha contribuido al desarrollo de múltiples habilidades motrices en los estudiantes de preparatoria, por lo que se recomienda su uso para trabajar con los niños en el desarrollo de capacidades y habilidades.

Enríquez, Abril y Sandoval (2020), en un estudio realizado en España, se propusieron como objetivo analizar el comportamiento del tema que refiere la articulación entre el desarrollo de la motricidad gruesa y el empleo de los juegos tradicionales, observados como una alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. La metodología empleada se basó en un análisis de las concepciones de diferentes investigadores a nivel internacional y, en particular, en Ecuador. Los resultados obtenidos permitieron corroborar la importancia y actualidad del tema, confirmando la idea que plantea la articulación entre motricidad gruesa y juegos tradicionales como una alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años. Desde esta perspectiva, se favorece el desarrollo de movimientos mediante actividades pedagógicas planificadas, en las cuales se debe lograr la estimulación de capacidades para el equilibrio, la coordinación y sus capacidades, unido al desarrollo intelectual, afectivo y social, favoreciendo así la relación con el entorno a nivel cognitivo (memoria, atención, concentración y creatividad), social y afectivo.

Vargas (2022), en la ciudad de Huaraz, Perú, desarrolló un estudio con el objetivo de determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 665 Señor de Mayo. La investigación, inscrita en el enfoque cuantitativo, fue de nivel descriptivo y diseño correlacional. Se trabajó con una muestra intencional de 20 niños y niñas, a quienes se aplicaron técnicas de observación mediante un cuestionario y una escala de estimación, previamente validados por juicio de expertos y prueba piloto. Los datos fueron procesados con estadística descriptiva e inferencial utilizando Excel y SPSS v.21. Los resultados evidenciaron que el 80 % de los niños se ubicaron en un nivel “bueno” en juegos tradicionales y también el 80 % alcanzó el nivel “logro previsto” en motricidad gruesa. La prueba de correlación de Spearman arrojó un coeficiente de 0.779 con una

significancia bilateral de 0.000, lo que demuestra una relación positiva alta y estadísticamente significativa entre ambas variables. En consecuencia, se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, validando así la hipótesis alterna del estudio.

Lozano (2022) realizaron una investigación en una institución educativa inicial de Jaén, Chiclayo - Perú, con el objetivo de proponer estrategias de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños. La metodología empleada se basó en un enfoque cualitativo, de tipo básica, nivel descriptivo-propositivo y diseño no experimental. Se aplicaron instrumentos a una población conformada por 42 estudiantes, considerando indicadores como desplazamiento de un lugar a otro, habilidades, procesamiento y almacenamiento de información. Los resultados obtenidos revelaron que el 76.2% de los estudiantes se ubicó en la categoría medio, el 14.3% en el nivel alto y solamente el 9.5% presentó un nivel bajo de motricidad gruesa. Se concluyó que existe una moderada motricidad gruesa en la mayor parte de los estudiantes y que la mayoría tiene una experiencia limitada en los juegos tradicionales debido a su escaso conocimiento sobre la guía de juegos al momento de desarrollar actividades de motricidad gruesa. Por lo tanto, se recomienda aplicar las estrategias de juegos tradicionales propuestas para mejorar la motricidad gruesa en los niños.

Acuña (2022) realizaron un estudio en la I.E. Jardín Infantil 123, ubicada en Independencia, Huaraz - Perú, con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 04 años. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, nivel experimental y diseño preexperimental, con una población de 389 alumnos y una muestra no probabilística por conveniencia de 26 niños. Se aplicó la técnica de observación y se utilizó una ficha de observación como instrumento. Tras procesar los datos del pretest y posttest, se aplicó la prueba T de Student, obteniendo un valor observado de 10.5036 y un valor tabular de 1.7081. Al ser el valor observado mayor que el valor tabular, se aceptó la hipótesis del estudio, concluyendo que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz.

Leandro (2022) llevó a cabo un estudio en la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia, ubicada en Huánuco - Perú, con el objetivo de determinar en qué medida los juegos tradicionales como estrategia didáctica desarrollan la motricidad gruesa en los estudiantes del primer grado. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental, aplicando un pretest y post-test a un mismo grupo de estudio, conformado por una muestra de 31 estudiantes de primer grado, seleccionados de una población de 551 estudiantes. Se utilizó la técnica de observación y una lista de cotejo validada por juicio de expertos y los coeficientes de fiabilidad de Kuder Richardson como instrumento. Los resultados obtenidos mostraron que el 19% de los estudiantes se encontraba en nivel de proceso, el 68% en nivel previsto o esperado y el 13% en nivel destacado. Se concluyó que los juegos tradicionales como estrategia didáctica sí desarrollan la motricidad gruesa, respaldado por la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, que arrojó un valor $p=0.000$, siendo menor a 0.05.

Santisteban (2021), en la ciudad de Trujillo, Perú, desarrolló un estudio cuyo objetivo principal fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 1121 del AA.HH. Villa El Salvador San Martín. La investigación se enmarcó en el enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 36 niños y niñas de educación inicial, seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Se utilizó como técnica la observación directa, y como instrumento una lista de cotejo elaborada por la autora y validada por juicio de expertos. Los resultados revelaron una correlación alta entre las variables estudiadas, con un coeficiente de Spearman de $r = 0.76$, lo que indica una relación significativa entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa. En particular, se encontró una relación moderada entre las dimensiones específicas de ambas variables, como el dominio corporal dinámico y estático. La autora concluye que la incorporación de juegos tradicionales en el contexto educativo contribuye de manera significativa al desarrollo físico y psicomotor de los niños, validando así la hipótesis de investigación propuesta.

Córdova (2021) llevaron a cabo un estudio en la Institución Educativa 220 de Guadalupe, Chachapoyas - Perú, con el objetivo de identificar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa. La metodología empleada fue de tipo aplicada, preexperimental, con observación inicial y final a un solo grupo, conformado por una población y muestra de 14 niños de 4 años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Se utilizó la técnica de observación y una ficha de observación como instrumento. Los resultados iniciales mostraron que la coordinación se encontraba en un 71.4% en nivel de inicio, el ritmo en un 78.6% en nivel de inicio y el equilibrio también en un 78.6% en nivel de inicio. Después de aplicar las actividades de aprendizaje basadas en juegos tradicionales, se observó una mejoría en la motricidad gruesa, con un aumento del 35.7% en coordinación, 57.1% en ritmo y 50% en equilibrio. A pesar de las dificultades presentadas por las restricciones de la pandemia COVID-19, se logró que los estudiantes progresaran en sus movimientos de coordinación y ritmo, aunque el equilibrio se mantuvo en desarrollo. La prueba estadística T de Student arrojó un valor de -23.56, con $p = 0.000 < 0.05$, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna e indicar la influencia de los juegos tradicionales en la motricidad gruesa.

Guevara (2021) realizó un estudio en Chiclayo - Perú, con el objetivo de diseñar juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 años. La metodología empleada se basó en el paradigma positivista, enfoque cuantitativo y nivel descriptivo, utilizando un muestreo no probabilístico accidental extraído de documentos que reflejaron investigaciones sobre niños de la edad mencionada. Los resultados obtenidos revelaron que la escuela ejerce un papel influyente en el desarrollo integral del niño y que entre las causas de las limitaciones en la psicomotricidad gruesa se encuentran la carencia de estímulos ofrecidos, el escaso uso de estrategias metodológicas por parte de los docentes y las débiles condiciones de infraestructura en las instituciones, lo que genera como efecto el desorden en los patrones motrices. A partir de estos resultados, se concluyó que existe la necesidad de diseñar un programa denominado "Juego, aprendo y muevo mi cuerpo", proponiendo juegos tradicionales de acuerdo a las dimensiones de coordinación, motricidad y

equilibrio para potenciar adecuadamente la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años.

Los juegos tradicionales constituyen una de las manifestaciones más representativas de la cultura popular infantil. Diversos autores coinciden en definirlos como expresiones lúdicas con profundo arraigo comunitario, que se han mantenido vigentes a través del tiempo gracias a la transmisión intergeneracional. Öfele (2019) los describe como aquellas actividades lúdicas que, transmitidas de generación en generación, forman parte del patrimonio cultural de una sociedad y reflejan sus costumbres, creencias y valores. En un enfoque similar, Lavega (2018) los concibe como manifestaciones lúdicas que han perdurado a lo largo del tiempo, transmitidas oralmente de padres a hijos, y que reflejan las características culturales de una región específica. Desde una perspectiva antropológica, Rebollo (2022) sostiene que se trata de actividades recreativas de carácter local, que se transmiten entre generaciones y están estrechamente ligadas a la historia, cultura y tradiciones de una comunidad. Maestro (2021), por su parte, los caracteriza como prácticas lúdicas que han sobrevivido al paso del tiempo, manteniendo su esencia a pesar de posibles variaciones, y que forman parte del acervo cultural de una sociedad. Finalmente, Parlebas (2020) aporta una mirada desde la praxiología motriz, al definirlos como sistemas de interacción motriz cargados de significado cultural, que han sido transmitidos generacionalmente y que reflejan los valores e identidad de una comunidad.

Entre estas definiciones, destaca la formulada por Lavega (2018) por su amplitud conceptual, al integrar elementos clave como la naturaleza lúdica, la persistencia en el tiempo y la transmisión oral, todos ellos esenciales para comprender el valor pedagógico y sociocultural de los juegos tradicionales. Su definición resalta no solo la continuidad generacional, sino también la riqueza simbólica que poseen estas prácticas al reflejar el entorno y la identidad regional de quienes las practican. Esta visión, clara y concisa, aporta fundamentos sólidos tanto para estudios académicos como para su aplicación en contextos educativos, posicionando los juegos tradicionales como una herramienta pedagógica relevante en la formación integral de los niños y niñas.

Desde diversas perspectivas psicológicas y pedagógicas, el juego ha sido considerado una actividad esencial para el desarrollo infantil, y los juegos tradicionales, en particular, han sido objeto de atención por su carácter formativo y cultural. Jean Piaget (1959/2019) sostiene que el juego es una manifestación del desarrollo cognitivo del niño, y lo clasifica en tres tipos principales: el juego de ejercicio, característico de la etapa sensoriomotora; el juego simbólico, propio del período preoperacional; y el juego reglado, asociado con la etapa de operaciones concretas. Para Piaget, a través del juego el niño asimila la realidad en función de sus estructuras mentales, lo que le permite comprender su entorno, desarrollar el pensamiento lógico y adaptarse progresivamente a nuevas situaciones. El juego, en este marco, no es solo una actividad placentera, sino una vía de aprendizaje activo donde se consolidan esquemas mentales cada vez más complejos.

Por otro lado, desde una perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978/2009) resalta el papel fundamental del juego en la construcción del conocimiento a través de la interacción social. Considera que el juego permite al niño actuar por encima de su nivel real de desarrollo, situándolo en una zona de desarrollo próximo donde puede adquirir nuevas habilidades con la mediación de otros. A través del juego, el niño no solo internaliza normas, roles y reglas, sino que también desarrolla funciones psicológicas superiores como la atención voluntaria, la memoria lógica y el pensamiento simbólico. Además, Vygotsky enfatiza que el juego es un medio privilegiado para la transmisión cultural, pues en él se reproducen prácticas, valores y significados propios de cada comunidad. Esta perspectiva resulta especialmente adecuada para el estudio de los juegos tradicionales, que se caracterizan por su contenido simbólico, su carga cultural y su papel en la socialización infantil.

Complementariamente, la teoría biológica del juego propuesta por Karl Groos (1901) interpreta el juego como una forma de preparación para la vida adulta. Desde su concepción evolutiva, el juego cumple una función adaptativa, al permitir al niño practicar conductas que le serán útiles en su vida futura. Según Groos, los juegos tradicionales son expresiones funcionales heredadas que han sobrevivido por su valor de entrenamiento, ya que permiten al infante ejercitar habilidades motoras, sociales y cognitivas que serán esenciales para su desempeño en la sociedad. Esta visión, aunque

más centrada en la utilidad futura del juego que en su significado cultural o simbólico, también reconoce su importancia en la formación del individuo.

Entre estas teorías, la sociocultural de Vygotsky constituye un marco particularmente pertinente para abordar los juegos tradicionales en contextos educativos. Esta teoría resalta el rol del entorno y la interacción social, aspectos centrales en juegos que se transmiten oralmente y se comparten entre pares y generaciones. El concepto de zona de desarrollo próximo explica de manera clara cómo estos juegos permiten al niño avanzar más allá de sus capacidades actuales mediante el acompañamiento de otros. Asimismo, al reconocer el juego como vehículo de transmisión cultural, Vygotsky permite entender cómo los juegos tradicionales no solo contribuyen al desarrollo individual, sino también a la conservación y transformación de la cultura. En síntesis, su propuesta sigue siendo vigente y útil para interpretar el papel de los juegos tradicionales en la educación inicial y en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Los juegos tradicionales presentan una serie de características que los distinguen de otras formas de juego y que explican su persistencia, valor educativo y relevancia cultural. Una de sus principales particularidades es la transmisión intergeneracional, ya que estos juegos son enseñados de generación en generación, generalmente por vía oral, lo que permite conservar vivas las tradiciones propias de una comunidad, como lo afirma Maestro Fernández (2021). Esta transmisión favorece su carácter identitario y fortalece el vínculo entre pasado y presente. Además, los juegos tradicionales poseen una notable adaptabilidad, lo que significa que pueden ajustarse a distintos contextos, recursos y entornos. Esta flexibilidad, según Lavega Burgués (2018), ha sido clave para su supervivencia en el tiempo, incluso en escenarios cambiantes o con escasos materiales.

Otra característica esencial es la simplicidad de sus reglas, ya que suelen ser fáciles de comprender y aplicar, lo cual facilita su práctica entre niños de distintas edades (Rebollo González, 2022). Esta sencillez se acompaña de un alto valor cultural, puesto que los juegos tradicionales encarnan costumbres, creencias y valores propios de la sociedad en que se originan, actuando como vehículos de transmisión cultural, tal como lo señala Öfele (2019). En esa misma línea, Parlebas (2020) destaca su carácter

inclusivo, ya que permiten la participación de personas con diferentes niveles de habilidad y experiencia, promoviendo la integración y el juego compartido sin exclusiones.

Otro rasgo distintivo es el uso de materiales sencillos o propios del entorno, lo que les otorga accesibilidad y fomenta la creatividad. En palabras de Maestro Fernández (2021), esta característica permite que los juegos puedan realizarse tanto en contextos urbanos como rurales, sin necesidad de recursos complejos. Además, los juegos tradicionales no solo cumplen una función lúdica, sino que también promueven habilidades físicas, cognitivas y sociales, como el desarrollo motor, la coordinación, la atención, la memoria, la cooperación y la toma de decisiones, como lo afirma Rebollo González (2022). Finalmente, Lavega Burgués (2018) resalta su carácter social, ya que la mayoría de estos juegos se basa en la interacción entre personas, fomentando la convivencia, la cooperación y el respeto por las reglas compartidas.

En conjunto, estas características convierten a los juegos tradicionales en herramientas valiosas no solo para la recreación infantil, sino también para la educación, el desarrollo integral y la preservación del patrimonio cultural.

Los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, especialmente durante la primera infancia. Más allá de su dimensión recreativa, constituyen herramientas pedagógicas valiosas que, al ser utilizadas de manera intencionada, pueden fortalecer diversas áreas del desarrollo infantil. Desde una perspectiva física, Cañizares y Carbonero (2018) destacan que estos juegos estimulan habilidades motrices básicas como correr, saltar, girar o mantener el equilibrio, fundamentales para la maduración del sistema nervioso y el fortalecimiento del aparato locomotor. En el plano cognitivo, Mendoza-Mendoza (2020) señala que su práctica favorece procesos mentales como la atención, la memoria, la resolución de problemas y la planificación, al exigir que los niños comprendan reglas, formulen estrategias y tomen decisiones, lo que potencia sus funciones ejecutivas.

Asimismo, los juegos tradicionales ofrecen un espacio privilegiado para el desarrollo social y emocional. Como lo plantea Navarro-Adelantado (2019), a través de estos juegos los niños aprenden a colaborar, respetar reglas, gestionar sus

emociones y resolver conflictos en un contexto lúdico que facilita la convivencia. Desde el punto de vista cultural, Bustos (2021) resalta que estas prácticas constituyen un vehículo natural de transmisión de valores, costumbres y tradiciones, conectando a los niños con su identidad comunitaria y fortaleciendo los vínculos intergeneracionales. Esta función también se extiende al desarrollo del lenguaje, ya que, según Torres y Linares (2019), muchos juegos tradicionales incluyen rimas, canciones o diálogos que enriquecen el vocabulario y estimulan la expresión oral desde edades tempranas.

Otra dimensión relevante es la creatividad. Jaramillo y Murcia (2021) subrayan que la flexibilidad de estos juegos permite a los niños adaptar reglas, reinventar situaciones y utilizar materiales del entorno, favoreciendo el pensamiento divergente y el desarrollo de la imaginación. Frente al creciente sedentarismo infantil, los juegos tradicionales también ofrecen beneficios en términos de salud. Pacheco-Montesdeoca (2022) advierte que su incorporación en contextos escolares ayuda a promover la actividad física y prevenir problemas asociados a la inactividad, impulsando desde la infancia estilos de vida más activos y saludables. En paralelo, Araya-Cortez (2020) indica que estos juegos fortalecen la autoestima, ya que brindan oportunidades para que los niños vivan experiencias de logro y superación dentro de un ambiente seguro y socialmente enriquecedor.

Como afirman Meneses y Monge (2021), los juegos tradicionales constituyen un recurso pedagógico integral que articula dimensiones físicas, cognitivas, sociales y culturales del desarrollo infantil, permitiendo un abordaje holístico que responde a las necesidades educativas actuales. Esta cualidad ha sido reconocida por distintos sistemas educativos latinoamericanos, que han empezado a incluir y valorar estas prácticas dentro de sus propuestas curriculares, especialmente en educación inicial y primaria (Ruiz-Omeñaca, 2019). En conjunto, estas evidencias confirman que los juegos tradicionales no solo preservan la cultura, sino que enriquecen profundamente la formación del niño como ser activo, social y creativo.

La motricidad gruesa constituye una dimensión esencial del desarrollo psicomotor infantil, ya que posibilita la adquisición y perfeccionamiento de habilidades básicas que permiten al niño interactuar activamente con su entorno. Esta área ha sido

ampliamente abordada por especialistas en educación, neurodesarrollo y psicomotricidad, quienes coinciden en su relevancia para el desarrollo físico, emocional y social durante la primera infancia. Según Pacheco (2019), la motricidad gruesa se refiere al conjunto de habilidades que implican el movimiento y coordinación de los grandes grupos musculares, como piernas, brazos y tronco. Estas habilidades resultan indispensables para actividades tan cotidianas como caminar, correr, saltar o mantener el equilibrio, siendo además la base para el control postural y el desplazamiento en el espacio.

Desde una perspectiva integradora, Ramírez-Aguirre et al. (2020) definen la motricidad gruesa como la capacidad del cuerpo para coordinar la acción de los músculos largos en la ejecución de movimientos complejos como saltar, trepar, reptar o bailar. Esta concepción no solo enfatiza el componente físico, sino también la organización espacial y la coordinación general que permiten al niño desenvolverse con seguridad y eficacia. En una línea similar, Cáceres-Correa (2022) concibe la motricidad gruesa como un dominio corporal que otorga al niño armonía en sus movimientos, permitiéndole actuar de forma libre y eficaz en el espacio. Esta autora resalta que dicho dominio abarca el equilibrio, la coordinación general, el ritmo y la coordinación visomotriz, elementos que constituyen la base para el desarrollo de habilidades más específicas, tanto en el ámbito físico como en el cognitivo.

Estas definiciones coinciden en que la motricidad gruesa no solo se limita al movimiento en sí mismo, sino que implica un proceso de organización neuromotriz complejo, que integra percepción, control postural, lateralidad y orientación espacial. Por ello, su desarrollo temprano es considerado fundamental para garantizar una participación activa y saludable en los diferentes contextos de la vida escolar y social del niño.

La comprensión del desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia se sustenta en diversas teorías que han orientado tanto la evaluación clínica como la intervención educativa. Una de las propuestas fundacionales en este campo es la teoría del desarrollo psicomotor de Arnold Gesell, basada en la observación sistemática del comportamiento infantil. Gesell sostuvo que el desarrollo motor responde a patrones secuenciales y predecibles, determinados principalmente por la maduración del

sistema nervioso. Su enfoque destaca cuatro principios básicos: el principio de direccionalidad, que establece que el desarrollo progresa desde la cabeza hacia los pies y desde el centro del cuerpo hacia las extremidades; el principio de asimetría funcional, que alude a la especialización progresiva de un lado del cuerpo; el principio de fluctuación autorreguladora, que reconoce ritmos irregulares en el avance de diferentes áreas; y el principio de individuación, que afirma que cada niño tiene su propio ritmo de desarrollo (Cordero, 2019). Gesell identificó hitos clave en el desarrollo motor grueso como el control cefálico, la sedestación, el gateo y la deambulaci3n, y elabor3 escalas de desarrollo que a3n hoy se emplean como referencia cl3nica y educativa (Rodr3guez y Barreto, 2022). Si bien su enfoque ha sido complementado por investigaciones que otorgan mayor relevancia al ambiente, su valor como marco normativo inicial sigue siendo reconocido (Campos, 2020).

Otra teor3a ampliamente aceptada es la propuesta por David Gallahue, quien concibi3 el desarrollo motor como un proceso continuo que avanza desde los movimientos reflejos hasta habilidades motrices especializadas. Su modelo gr3fico, representado como una pir3mide o reloj de arena, establece cuatro fases secuenciales: los movimientos reflejos en la vida intrauterina y el primer a3o, los movimientos rudimentarios hasta los 2 a3os, las habilidades motrices b3sicas entre los 2 y 7 a3os, y las habilidades especializadas a partir de los 7 a3os (Gallahue et al., 2019). Cada fase incluye niveles de progresi3n, como los estadios inicial, elemental y maduro en el desarrollo de habilidades b3sicas como correr, saltar o lanzar, lo que permite una evaluaci3n m3s precisa del desempe3o motor (Ram3rez-Valencia, 2021). Este modelo integra tanto factores biol3gicos como ambientales, destacando el papel de la estimulaci3n, la pr3ctica y el feedback para alcanzar niveles avanzados de ejecuci3n (Mu3oz-Luengo y Torres, 2021). As3, Gallahue ofrece una visi3n funcional del desarrollo motor que articula el crecimiento f3sico con la experiencia motriz.

Desde una perspectiva educativa, la teor3a de la psicomotricidad de Louis Picq y Pierre Vayer ha tenido un impacto notable en la educaci3n inicial. Su enfoque parte de una concepci3n integral del ni3o, en la que se interrelacionan aspectos motores, cognitivos y afectivos. Para estos autores, la educaci3n psicomotriz constituye la base de toda acci3n educativa en la infancia, y debe orientarse a trav3s de principios como

la individualización, que adapta la intervención a las características de cada niño; la normalización, que busca integrar al niño con dificultades en el entorno escolar; y la actividad, que privilegia el aprendizaje a través de la acción concreta y la interacción con el entorno (Argüello, 2021). Picq y Vayer diseñaron instrumentos específicos de evaluación que consideran dimensiones como la coordinación dinámica general, la coordinación visomanual, el control postural y la estructuración espacio-temporal, entre otras (Bernaldo de Quirós, 2022). En contextos educativos latinoamericanos, su propuesta ha sido especialmente relevante, no solo para favorecer el desarrollo motor, sino también como herramienta preventiva frente a dificultades de aprendizaje y problemas socioafectivos (Jiménez y Araya, 2021).

En conjunto, estas tres teorías aportan fundamentos complementarios para entender el desarrollo de la motricidad gruesa: Gesell desde la maduración biológica, Gallahue desde la secuencia funcional apoyada por la experiencia, y Picq y Vayer desde una mirada educativa e integradora. Su articulación permite sustentar intervenciones pedagógicas adecuadas al nivel evolutivo y a las necesidades particulares de cada niño, favoreciendo así una formación integral desde los primeros años de vida.

El desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia es un proceso dinámico y multifactorial, influenciado por la interacción constante entre aspectos biológicos, ambientales, educativos, emocionales y de salud. Comprender estos factores resulta fundamental para implementar estrategias pedagógicas eficaces que favorezcan el progreso motor de los niños desde sus primeros años. Entre los factores biológicos, los componentes genéticos y madurativos determinan el potencial individual de cada niño, así como el ritmo con que se adquieren las habilidades motoras. Maldonado (2020) destaca que existe una secuencia madurativa genéticamente preestablecida, aunque su ritmo de avance varía considerablemente entre individuos. En ese mismo sentido, el desarrollo neurológico, especialmente la mielinización progresiva del sistema nervioso central, juega un papel esencial. Medina-Alva et al. (2022) subrayan que estructuras como el cerebelo, los ganglios basales y las vías motoras descendentes resultan cruciales para la ejecución de movimientos coordinados y precisos. La condición física también interviene directamente: fuerza muscular, flexibilidad y resistencia influyen

en el desempeño motor, siendo el tono muscular adecuado un requisito para acciones como correr, saltar o trepar (Ruiz-Pérez y Palomo, 2021). Asimismo, el estado nutricional cumple un rol decisivo, ya que una alimentación adecuada proporciona los nutrientes necesarios para el desarrollo neuromuscular. Como señalan Pollit y Bacallao (2019), la desnutrición temprana puede generar retrasos motores persistentes, incluso tras la recuperación.

En el ámbito ambiental, la estimulación que recibe el niño es determinante. Ramírez-Valencia et al. (2021) evidencian que los entornos ricos en oportunidades de exploración motriz promueven significativamente el desarrollo motor grueso. A esto se suma la importancia de contar con espacios físicos seguros y amplios. Pacheco-Montesdeoca (2020) advierte que los ambientes reducidos o con restricciones excesivas pueden limitar el movimiento espontáneo, mientras que aquellos que invitan a la acción corporal potencian el desarrollo. Los factores socioculturales también ejercen influencia: prácticas de crianza, estereotipos de género y expectativas familiares determinan en gran medida las oportunidades de juego y movimiento disponibles para el niño. Vergara-Núñez (2022) afirma que dichas prácticas condicionan la calidad y cantidad de actividades físicas realizadas durante la infancia.

El nivel socioeconómico, por su parte, puede ampliar o restringir el acceso a recursos como espacios recreativos, materiales lúdicos o actividades deportivas, como señalan Duarte y Zapata (2021).

Desde la perspectiva educativa, la calidad de la intervención pedagógica es clave. Cañizares y Carbonero (2019) sostienen que programas psicomotrices bien estructurados y adaptados al nivel evolutivo de los niños tienen efectos positivos comprobados en la motricidad gruesa. Esta eficacia depende en gran parte de la formación del docente, ya que según Gil-Madrona et al. (2020), los educadores capacitados en desarrollo motor pueden generar experiencias más ricas y efectivas. Asimismo, el currículo oficial debe otorgar un lugar protagónico a la educación psicomotriz. Espinoza-Freire (2023) argumenta que los sistemas educativos que priorizan esta área obtienen mejores resultados en el desarrollo integral de sus estudiantes.

En cuanto a los factores psicológicos y emocionales, la motivación intrínseca del niño hacia el movimiento facilita su disposición a explorar nuevas acciones corporales. Costa y Gontijo (2022) resaltan que los niños motivados persisten más en tareas motrices y buscan retos que fortalecen sus habilidades. A su vez, el autoconcepto motor influye directamente en la participación: un niño que percibe positivamente sus capacidades tiende a involucrarse con mayor confianza en nuevas actividades físicas (Herrera-Monge et al., 2021). Las experiencias previas también son fundamentales, ya que vivencias de éxito en actividades motrices generan una actitud favorable hacia nuevos desafíos (Moreno y Martínez, 2020).

Finalmente, ciertas condiciones médicas pueden incidir en el desarrollo de la motricidad gruesa. Torres-Sánchez y Granados (2021) explican que diagnósticos como parálisis cerebral, distrofias musculares o trastornos del espectro autista suelen presentar alteraciones motrices que requieren apoyo especializado. Asimismo, la prematuridad se asocia con mayores probabilidades de retraso motor, aunque una intervención temprana adecuada puede compensar muchas de estas dificultades, como señalan Medina-Alva y Cáceres (2019).

Como afirman Muñoz-Luengo y Torres (2021), el desarrollo motor debe ser entendido desde una perspectiva integral y dinámica, en la que los distintos factores no actúan de forma aislada, sino que se potencian o limitan entre sí. Esta visión es esencial para diseñar intervenciones pedagógicas pertinentes, como el uso de juegos tradicionales, que consideren la complejidad del desarrollo infantil y favorezcan su crecimiento armónico y pleno.

El desarrollo motor grueso en la infancia sigue una secuencia relativamente predecible, que ha sido ampliamente documentada por la literatura especializada. Este proceso comienza con movimientos reflejos y va evolucionando hacia la adquisición y dominio de habilidades motrices cada vez más complejas, en función de la maduración neuromuscular, la experiencia y el entorno. Durante los primeros tres meses de vida, el bebé manifiesta principalmente respuestas reflejas y empieza a controlar progresivamente el movimiento de la cabeza. Según Medina-Alva y Kahn (2021), en esta etapa el niño logra alinear la cabeza con el tronco al ser sostenido en posición vertical y comienza a levantarla brevemente al estar en posición prona. Los

reflejos primitivos predominan en esta fase, pero van desapareciendo paulatinamente para dar paso a movimientos voluntarios.

Entre los cuatro y seis meses, se desarrolla el control del tronco y surgen los primeros volteos. El niño puede sentarse con apoyo y rodar de prono a supino y viceversa, gracias al fortalecimiento de los músculos del cuello, hombros y espalda, lo que constituye un hito esencial para la movilidad independiente (Campos et al., 2021). Posteriormente, entre los siete y nueve meses, se alcanza la sedestación autónoma y se inicia el desplazamiento mediante el arrastre o gateo. En palabras de Cordero (2019), hacia los ocho meses, la mayoría de niños ya puede sentarse sin apoyo y se moviliza mediante patrones cada vez más coordinados, reflejo del avance neuromotor. En esta etapa también se observan reacciones de equilibrio y enderezamiento que preparan al niño para la bipedestación.

Entre los diez y doce meses, el niño se pone de pie sujetándose de objetos, comienza a desplazarse lateralmente (crucero) y, en muchos casos, da sus primeros pasos independientes. Esta marcha inicial se caracteriza por una base amplia, brazos elevados y pasos cortos e irregulares (Pacheco, 2019). Luego, de los trece a los dieciocho meses, se perfecciona la marcha: disminuye la base de sustentación, los brazos bajan a los costados y los pasos se vuelven más regulares y seguros. Según Ramírez-Valencia (2021), durante esta etapa el niño también empieza a sortear pequeños obstáculos y a experimentar con superficies diversas.

Hacia los dos años de edad, el repertorio motor se amplía notablemente. El niño ya es capaz de subir y bajar escaleras con apoyo, aunque aún utiliza ambos pies en cada escalón al descender. También emerge una forma incipiente de carrera, con breve fase de vuelo y mayor coordinación entre brazos y piernas (Cáceres-Correa, 2022). Entre los dos y tres años, se observan avances en equilibrio y coordinación: el niño puede saltar con ambos pies juntos, pedalear un triciclo y lanzar una pelota, aunque con poca precisión (Valdez-Benalcázar y Guzmán, 2023). A los tres y cuatro años, se combinan movimientos con mayor seguridad; el niño mantiene el equilibrio en un pie, salta desde pequeñas alturas, trepa y empieza a atrapar objetos con ambas manos, mientras la carrera se vuelve más controlada y se adapta a cambios de dirección (Ruiz-Pérez y Palomo, 2021).

Entre los cuatro y cinco años, se alcanza un mayor control motor. El niño puede correr, saltar y lanzar con un patrón más maduro, mantener el equilibrio sobre un pie durante varios segundos y ejecutar secuencias más complejas como saltar alternando los pies o galopar. La coordinación visomotora mejora de manera significativa, lo que permite acciones combinadas de brazos y piernas (Muñoz-Luengo y Torres, 2021). Finalmente, hacia los cinco y seis años, las habilidades motrices básicas alcanzan un nivel funcional maduro. El niño es capaz de realizar actividades complejas como saltar la cuerda, botar una pelota de forma continua y balancearse, integrando diferentes componentes motrices con fluidez y control (Gil-Madrón y Contreras-Jordán, 2020).

Como concluyen Meneses y Monge (2021), el desarrollo motor grueso sigue un orden relativamente estable, desde el control cefálico hasta la combinación de habilidades complejas, con variaciones individuales en el ritmo de adquisición. Este conocimiento resulta esencial para diseñar intervenciones educativas contextualizadas, como la aplicación de juegos tradicionales adaptados al nivel motriz de los niños de cinco años, grupo que constituye el foco central de la presente investigación.

El análisis de la motricidad gruesa desde una perspectiva educativa y evaluativa requiere su descomposición en dimensiones que permitan observar de manera más específica las habilidades que la conforman. En este sentido, se reconocen cuatro dimensiones fundamentales que interactúan entre sí y que reflejan, en conjunto, el nivel de desarrollo motor grueso alcanzado por el niño. La primera es la coordinación dinámica global, entendida como la capacidad de sincronizar el movimiento de diferentes segmentos corporales para ejecutar acciones de desplazamiento y cambios de posición. Esta dimensión se manifiesta, especialmente en los niños de cinco años, a través de habilidades como caminar con fluidez, correr y cambiar de dirección sin perder el equilibrio, subir escaleras alternando los pies, y coordinar brazos y piernas durante el salto o el trepar.

Una segunda dimensión esencial es el equilibrio, considerado como la capacidad de mantener la estabilidad del cuerpo frente a la gravedad, tanto en estado de reposo como en movimiento. A esta edad, los niños ya son capaces de sostenerse en un solo pie durante varios segundos, caminar sobre líneas trazadas en el suelo sin desestabilizarse, desplazarse con seguridad sobre superficies elevadas y recuperar el

control corporal tras una caída o salto. Este equilibrio se clasifica comúnmente en estático y dinámico, ambos indispensables para el desenvolvimiento físico en contextos escolares y recreativos.

La tercera dimensión es la coordinación visomotora, que implica la integración entre la percepción visual y la ejecución motriz. Gracias a esta capacidad, el niño ajusta sus movimientos de manera precisa en función de la información que recibe del entorno. A los cinco años, puede lanzar una pelota con cierta fuerza y dirección, atrapar objetos con ambas manos, evitar obstáculos y regular su trayectoria mientras corre o se desplaza.

Finalmente, el dominio corporal constituye la cuarta dimensión, y alude al conocimiento, conciencia y control que el niño ejerce sobre su cuerpo. Incluye elementos como el esquema corporal, la lateralidad, y la capacidad de regular voluntariamente la tensión y relajación muscular. En esta etapa del desarrollo, los niños identifican con claridad las principales partes de su cuerpo, comienzan a mostrar una preferencia lateral definida, logran imitar posturas y controlar determinados grupos musculares para ejecutar movimientos intencionados.

Estas cuatro dimensiones no actúan de manera aislada, sino que interactúan constantemente durante el desarrollo de actividades motrices gruesas, permitiendo una evaluación más precisa e integral del progreso motor infantil. Como señala Pacheco (2019), el adecuado desarrollo de estas dimensiones constituye la base para la adquisición de habilidades motrices más complejas y especializadas, fundamentales para el aprendizaje y la participación activa en la vida cotidiana del niño.

En relación a la justificación, la presente investigación encuentra su sustento en diversas teorías clásicas y contemporáneas del desarrollo infantil y del juego, como las formuladas por Jean Piaget, Lev Vygotsky, Karl Groos, Arnold Gesell, David Gallahue, y Louis Picq y Pierre Vayer. Estas teorías coinciden en afirmar que el juego constituye una actividad fundamental en la infancia, no solo como medio de expresión lúdica, sino como herramienta clave para el desarrollo físico, cognitivo y social del niño. Asimismo, ofrecen marcos teóricos que explican el desarrollo de la motricidad gruesa como un proceso evolutivo estructurado en etapas, el cual puede ser estimulado mediante propuestas pedagógicas adecuadas. En esta línea, los juegos tradicionales, al

ser actividades lúdicas cargadas de valor cultural y social, se posicionan como recursos valiosos para favorecer la coordinación, el equilibrio, el dominio corporal y la coordinación visomotora en la educación inicial.

Desde un enfoque práctico, la investigación ofrece a las docentes una estrategia concreta, accesible y de bajo costo para fomentar el desarrollo motor de sus estudiantes. Los juegos tradicionales se adaptan con facilidad a diversos contextos educativos, ya que requieren materiales simples y están al alcance de todas las comunidades, sin necesidad de equipamiento especializado. Su implementación en el aula resulta no solo factible, sino también altamente efectiva, como lo evidencian los resultados obtenidos en el Jardín N.º 072 de Celendín, donde su aplicación generó mejoras significativas en la motricidad gruesa de los niños participantes.

A nivel social, el estudio adquiere relevancia por cuanto revaloriza los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural de la comunidad. Al promover su práctica en la escuela, no solo se potencia el desarrollo físico, sino que se refuerza el sentido de identidad cultural y se estimula el encuentro intergeneracional. Así, el juego se convierte en un medio de transmisión de costumbres, valores y formas de convivencia, fortaleciendo los vínculos entre familia, escuela y comunidad. En consecuencia, la investigación contribuye al fomento de una educación contextualizada, inclusiva y culturalmente pertinente.

Desde la perspectiva metodológica, la tesis se apoya en un diseño preexperimental con pretest y posttest en un solo grupo, lo que permite establecer con claridad el impacto de la estrategia pedagógica sobre la variable en estudio. Se utilizaron instrumentos validados como fichas de observación sistemática, y los datos fueron procesados mediante técnicas estadísticas rigurosas, incluyendo la prueba t de Student para muestras relacionadas. Este enfoque metodológico garantiza la validez de los resultados y ofrece un modelo replicable para futuras intervenciones similares.

Finalmente, desde el punto de vista científico, la investigación aporta evidencia empírica concreta sobre la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia, especialmente en contextos rurales como el de Celendín. Al evaluar de forma estructurada las dimensiones de coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora y dominio corporal, se demuestra el

impacto positivo de estas prácticas lúdicas en el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años. Este aporte no solo enriquece el conocimiento académico en el campo de la educación inicial, sino que también abre nuevas posibilidades para investigaciones posteriores en diferentes contextos geográficos y culturales.

El desarrollo de la motricidad gruesa durante la primera infancia constituye una preocupación creciente tanto en el ámbito educativo como en el de la salud pública a nivel global. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020) advierte que los primeros cinco años de vida son determinantes para consolidar habilidades motoras básicas esenciales para la exploración del entorno, la comunicación, la socialización y la adquisición de aprendizajes posteriores. Sin embargo, se estima que uno de cada cuatro niños menores de cinco años en países de ingresos bajos y medios no alcanza su pleno potencial de desarrollo, en gran parte debido a la falta de estimulación oportuna. Esta carencia compromete no solo su rendimiento académico futuro, sino también su bienestar emocional, su integración social y sus oportunidades de desarrollo a largo plazo (Black et al., 2017). Además, el incremento del sedentarismo infantil, exacerbado por el uso excesivo de dispositivos electrónicos, ha reducido las oportunidades de juego físico libre, lo cual limita aún más la posibilidad de un desarrollo motor adecuado (Pacheco-Montesdeoca, 2022).

En el contexto latinoamericano, esta problemática se torna aún más visible. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2021) reporta que aproximadamente el 36 % de los niños menores de seis años presentan retrasos en habilidades motoras gruesas, especialmente en zonas rurales y periféricas donde el acceso a programas de estimulación psicomotriz es limitado o inexistente. Investigaciones en países como Ecuador, Colombia y Perú han evidenciado que los sistemas escolares tienden a priorizar los aspectos cognitivos, relegando el desarrollo físico a un segundo plano, lo que contribuye a deficiencias motrices que se hacen evidentes a lo largo del proceso educativo (Meneses y Monge, 2021; Mendoza-Mendoza, 2020; Cañizares y Carbonero, 2018).

En el Perú, a pesar de que el desarrollo motor forma parte del currículo nacional de educación inicial, su implementación efectiva es todavía deficiente. El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022) señala que más del 40 % de los

niños entre 3 y 5 años presentan dificultades en habilidades motoras como correr, saltar o mantener el equilibrio, siendo las regiones de la sierra y la selva las más afectadas. Esta situación se agrava en contextos rurales, donde los docentes no siempre cuentan con formación especializada en psicomotricidad y las condiciones físicas de las instituciones limitan las posibilidades de movimiento (Espinoza-Freire, 2023).

En el distrito de Celendín, Cajamarca, esta realidad se hace tangible en el Jardín N.º 072, donde se ha observado que un número considerable de estudiantes de cinco años presenta dificultades notorias en el control corporal, la coordinación motriz y el equilibrio. Las docentes del centro educativo han reportado que muchos niños no han tenido contacto previo con estrategias de estimulación motriz estructurada. Además, los juegos tradicionales, que antes eran una práctica común en la comunidad, han sido desplazados por hábitos sedentarios y el uso frecuente de pantallas digitales. Esta falta de estimulación física no solo compromete su desempeño académico inmediato, sino que también limita su autoestima, su autonomía y su integración social.

Si esta situación no es atendida con medidas pedagógicas pertinentes, el pronóstico es preocupante. Estudios recientes advierten que los niños con bajo nivel de desarrollo motor grueso tienen mayores probabilidades de enfrentar dificultades en la lectoescritura, presentar problemas de conducta, desarrollar una baja autoestima e incluso enfrentar riesgos asociados a la inactividad física como el sobrepeso y la obesidad infantil (Bustos, 2021; Jaramillo y Murcia, 2021). Estas limitaciones pueden condicionar negativamente su rendimiento escolar general y dificultar sus relaciones interpersonales, perpetuando así círculos de exclusión y desigualdad.

Frente a este diagnóstico, la presente investigación propone una respuesta educativa pertinente y contextualizada, mediante la revalorización de los juegos tradicionales como estrategia para estimular la motricidad gruesa de los niños de cinco años. Estas prácticas lúdicas no solo movilizan de forma integral dimensiones clave como la coordinación, el equilibrio, la visomotricidad y el dominio corporal, sino que también fortalecen la identidad cultural y la interacción social dentro del entorno escolar. Incorporar estos juegos en las actividades pedagógicas cotidianas representa una oportunidad para contrarrestar los efectos del sedentarismo y promover un desarrollo infantil más armónico e inclusivo.

A partir de este contexto, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072, Celendín, en el año 2022?

La presente investigación se sustenta en la delimitación conceptual y operativa de dos variables fundamentales: los juegos tradicionales y la motricidad gruesa. En cuanto a la primera, se parte de la definición propuesta por Lavega (2018), quien sostiene que los juegos tradicionales son manifestaciones lúdicas con valor educativo y cultural, transmitidas oralmente y practicadas en comunidad, que favorecen el desarrollo integral de la infancia. Esta concepción no solo resalta su carácter recreativo, sino también su dimensión formativa, al considerar estos juegos como vehículos de aprendizaje, socialización y fortalecimiento identitario.

Respecto a la motricidad gruesa, se entiende como la capacidad de mover y coordinar grandes partes del cuerpo mediante el control de los principales grupos musculares. Pacheco (2019) la define como el conjunto de habilidades motoras que implican el movimiento y coordinación de grandes grupos musculares, esenciales para la acción corporal y el aprendizaje en la infancia. Esta definición enfatiza que el desarrollo motor grueso es una base indispensable para otras áreas del desarrollo infantil, como la comunicación, el juego, el aprendizaje formal y la socialización.

Para la evaluación de la motricidad gruesa se utilizó una ficha de observación estructurada, aplicada en dos momentos: antes y después de la intervención pedagógica basada en juegos tradicionales. Este instrumento permitió valorar cuatro dimensiones clave: la coordinación dinámica global, el equilibrio, la coordinación visomotora y el dominio corporal. Cada una de estas dimensiones fue calificada mediante indicadores específicos, asignando puntajes que, al ser sumados, posibilitaron establecer el nivel de desarrollo de cada niño. El baremo utilizado clasificó los resultados de la siguiente manera: nivel bajo, de 20 a 46 puntos; nivel medio, de 47 a 73 puntos; y nivel alto, de 74 a 100 puntos. Esta operacionalización permitió medir de manera precisa y objetiva el impacto de la estrategia lúdica en el desarrollo motor de los estudiantes participantes.

Con base en los antecedentes revisados, en el marco teórico desarrollado y en la problemática identificada en el contexto local, la presente investigación parte del

supuesto de que la implementación de una estrategia pedagógica basada en juegos tradicionales tendrá un efecto significativo en el desarrollo motor de los niños. Se considera que estas actividades, por su carácter lúdico, accesible y culturalmente pertinente, permiten estimular de manera integral las habilidades relacionadas con la coordinación, el equilibrio, la percepción visomotriz y el control corporal. En consecuencia, se plantea como hipótesis que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín, durante el año 2022.

A partir del problema identificado, la hipótesis planteada y el marco teórico que sustenta la investigación, se establece como propósito general determinar la influencia que ejercen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de cinco años del Jardín N.º 072 de Celendín, durante el año 2022. Para alcanzar este objetivo, se plantearon tres propósitos específicos orientados a medir con rigurosidad el impacto de la intervención lúdica. En primer lugar, se propuso evaluar el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes antes de la aplicación de los juegos tradicionales, mediante un pretest que permitió establecer una línea de base. Luego, se buscó evaluar nuevamente dicho desarrollo una vez concluida la intervención, a través de un posttest que permitió evidenciar los posibles avances.

Finalmente, se planteó como objetivo comparar los resultados obtenidos en ambas mediciones, a fin de determinar con precisión la influencia de los juegos tradicionales no solo en el nivel general de motricidad gruesa, sino también en cada una de sus dimensiones: coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora y dominio corporal.

Metodología

Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada, porque busca mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín, a través de la aplicación de juegos tradicionales. No se trata solo de estudiar un fenómeno, sino de proponer una solución práctica a una necesidad observada en el aula.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), la investigación aplicada tiene como objetivo resolver problemas concretos usando conocimientos ya existentes para mejorar una situación real.

Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es preexperimental, con un solo grupo al que se le aplicó un pre test y un post test. Primero se evaluó el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años antes de aplicar la estrategia de juegos tradicionales, y luego se volvió a evaluar después de la intervención, para observar los posibles cambios. Este diseño permite identificar si hubo mejoras atribuibles a la aplicación de los juegos, aunque sin comparar con un grupo control.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2021), el diseño preexperimental “se usa cuando se trabaja con un solo grupo y se desea medir el efecto de una intervención, aplicando una prueba antes y otra después del tratamiento” (p. 185).

Población y muestra

Población

La población de esta investigación estuvo conformada por todos los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 del distrito de Celendín, durante el año 2022. En total, la población estuvo compuesta por **17 niños y niñas**, quienes participaron activamente en las sesiones donde se aplicaron los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la motricidad gruesa.

Comentado [H1]: Presentar el diseño de investigación

Muestra

La muestra estuvo conformada por los 17 estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que se trabajó con la totalidad de niños y niñas que asistían regularmente al aula durante el año 2022. Esta muestra coincidió con la población, lo que permitió aplicar la estrategia pedagógica a todo el grupo y observar sus efectos de manera integral.

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica

La técnica de investigación utilizada fue la observación sistemática, ya que permitió registrar de manera directa el comportamiento y desempeño motriz de los estudiantes durante las actividades antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales. Esta técnica fue adecuada para evaluar el nivel de motricidad gruesa en situaciones reales de movimiento, sin alterar el entorno natural del aula.

Instrumento

El instrumento utilizado fue una ficha de observación estructurada, diseñada para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años. Esta ficha incluyó indicadores específicos organizados en cuatro dimensiones: coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora y dominio corporal. Cada indicador fue valorado con puntajes que permitieron clasificar el desempeño de los niños en niveles bajo, medio y alto, tanto en el pre test como en el post test.

Validez y confiabilidad

La validez del instrumento fue determinada mediante juicio de expertos, quienes revisaron los indicadores de la ficha de observación y confirmaron su pertinencia, claridad y relación directa con las dimensiones de la motricidad gruesa. Para asegurar la confiabilidad, se realizó una prueba piloto en un grupo similar de estudiantes, lo que permitió verificar la consistencia en la aplicación del instrumento y ajustar los criterios de observación antes del uso definitivo.

Resultados

Ver objetivos

Comentado [H2]: Solo tiene 4

Tabla 2

Niveles en Coordinación Dinámica Global - Pre Test

Comentado [H3]: Se elaboran las tablas de los objetivos específicos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	0	0.0	0.0
Nivel medio	17	100.0	100.0
Nivel alto	0	0.0	0.0
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 14

La Tabla 2 muestra que, en el pre test, la totalidad de los estudiantes se ubicó en el nivel medio de coordinación dinámica global, sin registrarse casos en los niveles bajo ni alto.

Tabla 3

Niveles en Equilibrio - Pre Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	2	11.8	11.8
Nivel medio	15	88.2	88.2
Nivel alto	0	0.0	0.0
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 14

La Tabla 3 muestra que, en el pre test, la mayoría de los estudiantes (88.2 %) se ubicó en el nivel medio de equilibrio, mientras que un 11.8 % presentó un nivel bajo y ningún estudiante alcanzó el nivel alto.

Tabla 4

Niveles en Coordinación visomotora - Pre Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	1	5.9	5.9
Nivel medio	16	94.1	94.1
Nivel alto	0	0.0	0.0
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 14

La Tabla 4 indica que, en el pre test, el 94.1 % de los estudiantes se ubicó en el nivel medio de coordinación visomotora, mientras que un 5.9 % presentó un nivel bajo y ninguno alcanzó el nivel alto.

Tabla 5

Niveles en Dominio corporal - Pre Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	1	5.9	5.9
Nivel medio	16	94.1	94.1
Nivel alto	0	0.0	0.0
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 14

La Tabla 5 muestra que, en el pre test, el 94.1 % de los estudiantes se ubicó en el nivel medio de dominio corporal, mientras que el 5.9 % se encontró en el nivel bajo y ningún estudiante alcanzó el nivel alto.

Tabla 6

Niveles en Coordinación Dinámica Global - Pos Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	0	0.0	0.0
Nivel medio	7	41.2	41.2
Nivel alto	10	58.8	58.8
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 15

La Tabla 6 muestra que, tras la aplicación de los juegos tradicionales, el 58.8 % de los estudiantes alcanzó el nivel alto de coordinación dinámica global, mientras que el 41.2 % permaneció en el nivel medio y ninguno se ubicó en el nivel bajo.

Tabla 7

Niveles en Equilibrio - Pos Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	0	0.0	0.0
Nivel medio	7	41.2	41.2
Nivel alto	10	58.8	58.8
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 15

La Tabla 7 indica que, después de la intervención, el 58.8 % de los estudiantes alcanzó el nivel alto de equilibrio, mientras que el 41.2 % se ubicó en el nivel medio y ninguno presentó nivel bajo.

Tabla 8

Niveles en Coordinación Visomotora - Pos Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	0	0.0	0.0
Nivel medio	5	29.4	29.4
Nivel alto	10	70.6	70.6
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 15

La Tabla 8 muestra que, en el post test, el 70.6 % de los estudiantes alcanzó el nivel alto de coordinación visomotora, mientras que el 29.4 % se ubicó en el nivel medio y no se registraron casos en el nivel bajo.

Tabla 9

Niveles en Dominio Corporal - Pos Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	0	0.0	0.0
Nivel medio	1	5.9	5.9
Nivel alto	16	94.1	94.1
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 15

La Tabla 9 indica que, tras la intervención, el 94.1 % de los estudiantes alcanzó el nivel alto de dominio corporal, mientras que solo el 5.9 % permaneció en el nivel medio y ninguno se ubicó en el nivel bajo.

Tabla 10
Niveles en Motricidad Gruesa - Pre Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	0	0.0	0.0
Nivel medio	17	100.0	100.0
Nivel alto	0	0.0	0.0
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 14

La Tabla 10 muestra que, antes de la intervención, el 100 % de los estudiantes se encontraba en el nivel medio de motricidad gruesa, sin registrarse casos en los niveles bajo ni alto.

Tabla 11
Niveles en Motricidad Gruesa - Pos Test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Nivel bajo	0	0.0	0.0
Nivel medio	1	5.9	5.9
Nivel alto	16	94.1	94.1
Total	17	100.0	100.0

Fuente: Tabla 15

La Tabla 11 muestra que, después de la intervención, el 94.1 % de los estudiantes alcanzó el nivel alto de motricidad gruesa, mientras que solo el 5.9 % se mantuvo en el nivel medio y no se registraron casos en el nivel bajo.

Prueba de hipótesis

Hipótesis nula (H_0):

La aplicación de juegos tradicionales no produce diferencias significativas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis alterna (H_1):

La aplicación de juegos tradicionales produce diferencias significativas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis nula (H_{01}):

La aplicación de juegos tradicionales no produce diferencias significativas en la coordinación dinámica global de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis alterna (H_{11}):

La aplicación de juegos tradicionales produce diferencias significativas en la coordinación dinámica global de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis nula (H_{02}):

La aplicación de juegos tradicionales no produce diferencias significativas en el equilibrio de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis alterna (H_{12}):

La aplicación de juegos tradicionales produce diferencias significativas en el equilibrio de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis nula (H_{03}):

La aplicación de juegos tradicionales no produce diferencias significativas en la coordinación visomotora de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis alterna (H_{13}):

La aplicación de juegos tradicionales produce diferencias significativas en la coordinación visomotora de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis nula (H_{04}):

La aplicación de juegos tradicionales no produce diferencias significativas en el dominio corporal de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Hipótesis alterna (H_{14}):

La aplicación de juegos tradicionales produce diferencias significativas en el dominio corporal de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.

Número de significancia

Para la presente investigación se consideró un nivel de significancia del 5 % ($\alpha = 0.05$)

Prueba de normalidad

Tabla 12

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Dimensión 1 pos test - Dimensión 1 pre test	.946	17	.391
Dimensión 2 pos test - Dimensión 2 pre test	.942	17	.348
Dimensión 3 pos test - Dimensión 3 pre test	.907	17	.091
Dimensión 4 pos test - Dimensión 4 pre test	.926	17	.188
Pos test - Pre test	.957	17	.581

Fuente: Tabla 14 y Tabla 15

La Tabla 12 muestra los resultados de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk aplicada a las diferencias entre el pre test y el post test para cada dimensión y para la variable general de motricidad gruesa. En todos los casos, los valores de significancia (Sig.) son mayores a 0.05, lo que indica que los datos se distribuyen normalmente. Por tanto, se cumple con el supuesto de normalidad necesario para aplicar pruebas paramétricas como la prueba t de Student para muestras relacionadas.

Tabla 13
Pruebas de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Coord. dinámica global pre test – Coord. dinámica global pos test	-4.47	2.183	.529	-5.593	-3.348	-8.444	16	.000
Equilibrio pre test - Equilibrio pos test	-4.88	2.781	.675	-6.312	-3.452	-7.238	16	.000
Coord. visomotora pre test – Coord. visomotora pos test	-5.35	3.020	.732	-6.905	-3.800	-7.309	16	.000
Dominio corporal pre test - Dominio corporal pos test	-4.64	2.422	.587	-5.893	-3.402	-7.910	16	.000
Pre test - Pos test	-19.35	5.074	1.231	-21.962	-16.744	-15.72	16	.000

Fuente: Tabla 16 y Tabla 17

La Tabla 13 muestra que la t calculada (-13.746) es mayor que el valor crítico de la t de Student con 16 grados de libertad (± 2.120). Además, el valor $p = 0.000 < 0.05$. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del pretest y posttest, a favor de la intervención.

Comentado [H4]: Realizar contrastación en el baremo de la t de student

Análisis y discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación demuestran que la aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica tuvo un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín. En el pre test, el 100 % de los estudiantes se ubicó en el nivel medio de desarrollo general de la motricidad gruesa. Tras la intervención, el 94.1 % alcanzó el nivel alto y solo un 5.9 % permaneció en el nivel medio, sin registrarse casos en el nivel bajo, lo cual evidencia una mejora generalizada.

Este progreso se reflejó en cada una de las dimensiones observadas. En coordinación dinámica global y equilibrio, más del 58 % de los estudiantes alcanzó el nivel alto en el post test. En coordinación visomotora, el 70.6 % logró dicho nivel, y en dominio corporal, el 94.1 % evidenció un desarrollo óptimo. La prueba t de Student para muestras emparejadas arrojó valores de significancia bilateral de .000 en todos los casos, confirmando que los cambios observados entre el pre test y el post test son estadísticamente significativos.

Estos resultados coinciden plenamente con lo reportado por Vargas (2022) en Huaraz, quien encontró una relación significativa entre los juegos tradicionales y la mejora de la motricidad gruesa, con un coeficiente de Spearman de 0.779 y $p < 0.05$. También concuerdan con los resultados de Acuña (2022), quien aplicó una estrategia similar en un diseño preexperimental y halló mejoras significativas tras la intervención ($t = 10.50$; $p < 0.05$).

Asimismo, el estudio de Leandro (2022) en Huánuco evidenció mejoras en el equilibrio y el dominio corporal tras la aplicación de juegos tradicionales, respaldadas por la prueba de Wilcoxon ($p = .000$), resultado que refuerza la validez de la presente investigación. Del mismo modo, Santisteban (2021) en Trujillo reportó una correlación significativa entre el uso de juegos tradicionales y el desarrollo motor grueso, con $r = 0.76$, resultado similar al avance observado en los estudiantes de Celendín.

Además, los resultados se alinean con lo planteado por Córdova (2021), quien observó mejoras claras en coordinación, ritmo y equilibrio en niños de 4 años tras un programa de juegos tradicionales, y con Lozano (2022), quien evidenció un bajo conocimiento de estos juegos en el contexto de Jaén y recomendó su aplicación para mejorar la motricidad gruesa, algo que también fue observado como diagnóstico inicial en esta investigación.

Los resultados también se ven reflejados en estudios desarrollados fuera del Perú. Por ejemplo, Bazán e Illescas (2022) y Minchala y Morales (2022), en Ecuador, mostraron que la aplicación de juegos tradicionales permitió mejorar el equilibrio, el tono muscular y la coordinación motriz en niños de 4 a 5 años. Esto refuerza el valor universal de los juegos tradicionales como recurso pedagógico, más allá del contexto geográfico.

De igual modo, Enríquez, Abril y Sandoval (2020), en su estudio teórico-documental, destacaron que la práctica regular de juegos tradicionales favorece el equilibrio, la coordinación, la creatividad y la socialización, lo cual concuerda con los resultados obtenidos, especialmente en las dimensiones visomotriz y de dominio corporal. Por su parte, Avalos y Cevallos (2021) encontraron que los juegos tradicionales, incluso sin intervención directa, ya contribuyen al desarrollo motriz, lo cual valida aún más su potencial educativo si se estructuran dentro de una estrategia didáctica como en esta investigación.

Finalmente, el diseño de un programa específico de juegos tradicionales propuesto por Guevara (2021) en Chiclayo subraya la necesidad de estructurar metodológicamente estas actividades para potenciar la psicomotricidad. La presente investigación responde a esa misma necesidad al aplicar un conjunto planificado de juegos, demostrando su efectividad a través de datos cuantificables.

Desde una perspectiva teórica, los resultados están respaldados por la teoría sociocultural de Vygotsky, que resalta el valor del juego en la construcción de habilidades superiores dentro de la zona de desarrollo próximo. También se relacionan con la teoría del desarrollo motor de Gallahue, que explica cómo los niños progresan

desde habilidades básicas hasta movimientos especializados cuando se les brinda la estimulación adecuada. Asimismo, los principios de la psicomotricidad de Picq y Vayer, centrados en la acción corporal como base para el aprendizaje, se reflejan en el éxito de esta intervención lúdica.

En conjunto, tanto los antecedentes empíricos como las bases teóricas coinciden en que los juegos tradicionales no solo son un recurso recreativo, sino una estrategia pedagógica efectiva para mejorar el desarrollo motor, social y emocional en la educación inicial. La presente investigación confirma esta afirmación, al demostrar con evidencia cuantitativa que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo y significativo en la motricidad gruesa de los estudiantes.

Conclusiones

- Se concluye que los juegos tradicionales influyeron significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín, durante el año 2022. Tras la intervención, el 94.1 % de los estudiantes pasó del nivel medio al nivel alto, lo que indica una mejora sustancial. Este resultado fue corroborado mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas, obteniéndose un valor t calculado de -13.746, superior en magnitud al valor crítico teórico (± 2.120) con 16 grados de libertad y nivel de significancia $\alpha = 0.05$. Además, el valor p fue igual a 0.000. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la estrategia lúdica aplicada tuvo un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Se concluye que, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, el 100 % de los estudiantes se encontraba en el nivel medio de desarrollo de la motricidad gruesa. Esto evidenció la ausencia de niveles altos y la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan esta capacidad motriz.
- Se concluye que, después de la aplicación de los juegos tradicionales, el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa mejoró significativamente, logrando que el 94.1 % de los estudiantes se ubicara en el nivel alto y ningún estudiante permaneciera en el nivel bajo.
- Se concluye que, al comparar los resultados del pre test y post test, se encontró una diferencia significativa en los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa y en cada una de sus dimensiones (coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora y dominio corporal), lo cual demuestra que los juegos tradicionales generaron un impacto positivo en el desempeño motor de los estudiantes.

Recomendaciones

- Se recomienda que los docentes de educación inicial integren de forma sistemática los juegos tradicionales dentro de sus sesiones pedagógicas, priorizando actividades que estimulen la coordinación, el equilibrio y el control corporal, como parte del desarrollo integral de los niños.
- Se recomienda realizar un diagnóstico regular del nivel de motricidad gruesa al inicio del año escolar, a fin de identificar necesidades motrices y aplicar estrategias oportunas que eviten el estancamiento en niveles medios y favorezcan una evolución progresiva.
- Se sugiere dar continuidad a la aplicación de juegos tradicionales en el currículo anual, complementándolos con actividades motrices adaptadas a las características del grupo, y monitorear sus efectos para sostener y ampliar los logros obtenidos.
- Se recomienda que instituciones educativas similares repliquen la experiencia, incorporando juegos tradicionales como recurso metodológico validado, y que los equipos docentes se capaciten en su aplicación pedagógica para fortalecer todas las dimensiones de la motricidad gruesa.

Referencias bibliográficas

- Acuña Camones, J. F. (2022). *Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la IE Jardín Infantil 123*, Independencia–Huaraz, 2020.
- Araya-Cortez, M. (2020). Autoestima y juegos tradicionales: Una aproximación desde la educación inicial. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 18(2), 1-19. <https://doi.org/10.11600/1692715x.18206>
- Argüello, M. (2021). Psicomotricidad en el contexto educativo contemporáneo. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, 46, 105-124.
- Ávalos Obregón, M; y Cevallos Vizueta, M. J. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Bazán Tomalá, J. D., & Illescas García, G. A. (2022). *El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022).
- Bernaldo de Quirós, M. (2022). *Manual de psicomotricidad* (3a ed.). Ediciones Pirámide.
- Bustos, A. (2021). Juegos tradicionales como patrimonio cultural: Su valor en la construcción identitaria de la infancia. *Educación y Territorio*, 11(1), 43-61.
- Cáceres-Correa, I. (2022). Psicomotricidad y aprendizaje: Fundamentos para la intervención temprana. *Revista Chilena de Pediatría*, 93(1), 68-79. <https://doi.org/10.32641/rchped.v93i1.3872>
- Campos, D., Santos, D. C., Gonçalves, V. M., & Nascimento, C. L. (2021). Avaliação do desenvolvimento motor amplo em crianças de 0 a 6 anos. *Revista Brasileira de Fisioterapia*, 25(1), 120-132. <https://doi.org/10.1590/rbf-2021-0027>
- Cordero, M. A. (2019). La vigencia de Arnold Gesell en la evaluación del desarrollo infantil. *Revista Cubana de Pediatría*, 91(3), 1-14.
- Costa, M. B., & Gontijo, D. T. (2022). Motivación y competencia motriz: Un estudio con preescolares brasileños. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 44(1), 42-53. <https://doi.org/10.1590/rbce-2022-0005>
- Campos, D. (2020). *Teorías del desarrollo motor: Implicaciones educativas*. Ediciones Universidad de Concepción.
- Cañizares, J. M., & Carbonero, C. (2019). *Programas de intervención en motricidad infantil: Evidencias y aplicaciones*. Wanceulen Editorial Deportiva.
- Cañizares, J. M., & Carbonero, C. (2018). *Desarrollo motor y juegos tradicionales: Un análisis desde la educación física actual*. Wanceulen Editorial Deportiva.

- Cordero, M. A. (2019). La vigencia de Arnold Gesell en la evaluación del desarrollo infantil. *Revista Cubana de Pediatría*, 91(3), 1-14.
- Córdova López, G. S. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la institución educativa 220*, Guadalupe-Camporredondo, 2020.
- Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2019). Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults (8a ed.). Jones & Bartlett Learning.
- Gil-Madrona, P., & Contreras-Jordán, O. (2020). Desarrollo y evaluación motriz en la edad escolar. Editorial Síntesis.
- Duarte, J., & Zapata, L. (2021). Desigualdades socioeconómicas y desarrollo motor: Un análisis desde la justicia social. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(2), 65-84. <https://doi.org/10.11600/rlcsnj.19.2.4027>
- Enríquez, J., Abril, M., & Sandoval, M. (2020). *Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años*. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales* (Enero 2020), En línea: <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html/hdl.handle.net/20.500.11763/caribe2001articulacion-juegos-tradicionales>.
- Espinoza-Freire, E. E. (2023). Políticas curriculares para la educación psicomotriz en Ecuador: Análisis y perspectivas. *Revista Cubana de Educación Superior*, 42(1), 75-91.
- Fonseca, V. (2021). Estudio y génesis de la psicomotricidad (3a ed.). INDE Publicaciones.
- Gil-Madrona, P., Pascual-García, C., & González-Villora, S. (2020). Competencias psicomotrices docentes y su influencia en el desarrollo motor infantil. *Revista Complutense de Educación*, 31(3), 107-119. <https://doi.org/10.5209/rced.63448>
- Gómez, S. R., Morales, P., & Hernández, A. (2020). Fundamentos de la educación psicomotriz: Perspectivas latinoamericanas. *Revista Electrónica Educare*, 24(1), 1-21. <https://doi.org/10.15359/ree.24-1.17>
- Groos, K. (1901). *The play of man*. D. Appleton and Company.
- Guevara, L. M. D. M. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2021). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill.
- Herrera-Monge, M. F., Álvarez-Bogantes, C., & Sánchez-Ureña, B. (2021). Autoconcepto físico y su relación con la participación en actividades motoras

- en preescolares costarricenses. *Retos*, 39, 87-97.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78295>
- Jaramillo, L., & Murcia, N. (2021). Creatividad y juego: Miradas desde los juegos tradicionales en la infancia. *Revista Educación Física y Deporte*, 39(1), 123-147. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.v39n1a10>
- Jiménez, J., & Araya, G. (2021). La psicomotricidad educativa en el currículo preescolar centroamericano: Retos y perspectivas. *Revista Educación*, 45(1), 112-132. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42218>
- Lavega, P. (2018). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. En J. Bantulà i Janot & J. C. Bouzas (Eds.), *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global* (pp. 15-32). Editorial Paidotribo
- Leandro Luna, M (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidia*, Huánuco-2020.
- Lozano Aguilar, D. N. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén*.
- Maestro A. (2021). *Juegos tradicionales y populares en la escuela primaria*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha
- Maldonado, E. (2020). Factores determinantes del desarrollo motor en la primera infancia: Una revisión sistemática. *Revista Chilena de Pediatría*, 91(1), 38-51. <https://doi.org/10.32641/rchped.v91i1.1237>
- Medina-Alva, M. P., & Kahn, I. C. (2021). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 38(1), 183-192. <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2021.381.6721>
- Medina-Alva, M. P., & Cáceres, H. (2019). Desarrollo psicomotor en niños prematuros de 3 a 5 años: Un estudio longitudinal en Lima, Perú. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 36(2), 65-78. <https://doi.org/10.17843/rpmesp.2019.362.4139>
- Mendoza-Mendoza, A. (2020). El desarrollo de funciones ejecutivas a través de juegos tradicionales en educación inicial. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 73-89. <https://doi.org/10.35362/rie8213671>
- Meneses, M., & Monge, M. (2021). El juego tradicional como estrategia pedagógica en la primera infancia: Una mirada integradora. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 21(1), 1-25. <https://doi.org/10.15517/aie.v21i1.44073>
- Minchala Castillo, L. E., & Morales Santacruz, B. N. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa a través de juegos tradicionales en niños de 4 a 5 años del*

CEI, Luis Cordero, Cuenca–Ecuador (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).

- Miranda, R. E., & Pérez, L. M. (2023). El modelo de Gallahue como marco referencial para la educación física infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias del Ejercicio y el Deporte*, 8(1), 67-82.
- Moreno, J. A., & Martínez, A. (2020). Influencia de las experiencias previas en la adherencia a la actividad física durante la infancia temprana. *RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 16(59), 55-69. <https://doi.org/10.5232/ricyde2020.05906>
- Muñoz-Luengo, B., & Torres, B. (2021). Desarrollo motor y factores ambientales: Una mirada ecológica al proceso. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 146, 78-89.
- Navarro-Adelantado, V. (2019). El juego tradicional como medio de socialización en contextos educativos interculturales. *Tándem: Didáctica de la Educación Física*, 65, 104-119.
- Öfele, M. R. (2019). *Juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. *Revista Educación Física y Deporte*, 38(1), 1-13. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a04>
- Pacheco, M. (2019). *Desarrollo psicomotor en la infancia: aproximaciones desde la educación inicial*. Editorial Académica Española.
- Pacheco, G. (2019). *Psicomotricidad en Educación Inicial: Algunas consideraciones conceptuales* (3a ed.). Ediciones Universidad Central del Ecuador.
- Pacheco-Montesdeoca, G. (2022). Juegos tradicionales como estrategia para combatir el sedentarismo infantil. *Revista Digital de Educación Física y Deportes*, 27(3), 58-72.
- Pacheco-Montesdeoca, G. (2020). Entornos físicos y desarrollo motor en Educación Inicial. Experiencias en centros educativos de Ecuador. *Movimiento*, 26, 56-72. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.99537>
- Pacheco, G. (2019). *Psicomotricidad en Educación Inicial: Algunas consideraciones conceptuales* (3a ed.). Ediciones Universidad Central del Ecuador.
- Parlebas, P. (2020). *The universals of games and sports*. *Frontiers in Psychology*, 11, 593877. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.593877>
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1959)
- Pollit, E., & Bacallao, J. (2019). Nutrición, desarrollo cerebral y rendimiento motor: Estudios recientes en América Latina. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 45, 121-132.
- Ramírez-Valencia, N., Arango-Alzate, C., & García-Zapata, L. (2021). Oportunidades de estimulación motriz en hogares colombianos: Un estudio comparativo entre

- entornos rurales y urbanos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(1), 43-68.
- Ramírez-Valencia, N. (2021). Bases neurobiológicas del desarrollo motor según la teoría de Gallahue. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 35(1), 131-145.
- Ramírez-Aguirre, G., Gutiérrez-Cevallos, M., León, A., Vargas, M., & Cerna, R. (2020). Coordinación visomotriz y desarrollo de la motricidad en la infancia. *Horizonte de la Ciencia*, 10(18), 42-55. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.597>
- Rebollo, J. A. (2022). *Los juegos tradicionales como recurso didáctico en Educación Física*. Wanceulen Editorial Deportiva
- Rodríguez, A., & Barreto, M. (2022). Evaluación del desarrollo psicomotor: Desde Gesell hasta las escalas contemporáneas. *Revista Peruana de Pediatría*, 75(1), 24-35.
- Ruiz-Omeñaca, J. V. (2019). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela del siglo XXI. Ediciones de la Universidad de La Rioja.
- Ruiz-Pérez, L. M., & Palomo, M. (2021). Desarrollo motor en la infancia: Componentes físicos y habilidades básicas. Gymnos Editorial.
- Santisteban Domínguez, E. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N.º 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Trujillo, Perú.
- Torres, L., & Linares, P. (2019). El lenguaje en los juegos tradicionales: Implicaciones para el desarrollo comunicativo infantil. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 5(2), 78-98. <https://doi.org/10.22370/ieva.2019.5.2.1552>
- Torres-Sánchez, L., & Granados, C. (2021). Alteraciones del desarrollo motor grueso asociadas a condiciones médicas específicas: Una guía para la detección e intervención temprana. *Revista Mexicana de Neurociencia*, 22(3), 139-154.
- Valdez-Benalcázar, M. E., & Guzmán, B. L. (2023). Evaluación del desarrollo motor grueso y su relación con factores socioambientales en preescolares ecuatorianos. *Revista Ecuatoriana de Neurología*, 32(1), 102-119. <https://doi.org/10.46997/revecuatneurol.32.01.2023>
- Vargas Vega, I. (2022). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 665 Señor de Mayo - 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Huaraz, Perú.
- Vergara-Núñez, D. A. (2022). Prácticas de crianza y desarrollo motor en comunidades andinas de Perú. *Revista Andina de Educación*, 5(1), 83-97. <https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.1.7>

Viscarro, I., & Camps, C. (2020). La psicomotricidad educativa: Una aplicación en el contexto escolar. *Revista Iberoamericana de Educación*, 82(1), 161-181.

Vygotsky, L. S. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (3ª ed.). Crítica. (Trabajo original publicado en 1978)

Anexos

Anexo 1

Comentado [H5]: Esto es correcto

Matriz de operacionalización de variables.

Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Motricidad gruesa	Pacheco (2019) la define como “el conjunto de habilidades motoras que implican el movimiento y coordinación de grandes grupos musculares, esenciales para la acción corporal y el aprendizaje en la infancia” (p. 18).	Se mide con una ficha de observación estructurada, aplicada antes y después de la intervención con juegos tradicionales, la cual evaluó cuatro dimensiones: coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora y dominio corporal. Cada dimensión fue calificada con puntajes que, sumados, permitieron clasificar el nivel de motricidad gruesa de cada estudiante según el siguiente baremo: nivel bajo, de 20 a 46 puntos; nivel medio, de 47 a 73 puntos; y nivel alto, de 74 a 100 puntos	Coordinación dinámica global	- Coordinación al correr y cambiar de dirección sin caerse. - Equilibrio al saltar desde una altura baja y caer de forma estable. - Autonomía al subir y bajar escaleras sin ayuda. - Sincronización de brazos y piernas al caminar o correr. - Fluidez al gatear, reptar o rodar sin detenerse ni perder el control	- Corre cambiando de dirección y velocidad, esquivando obstáculos - Salta con los pies juntos desde una altura de 30 cm. y cae con equilibrio - Sube y baja escaleras alternando los pies sin apoyo - Realiza desplazamientos coordinando brazos y piernas (marcha, carrera, galope) - Se desplaza gateando, reptando y rodando de manera coordinada	Puntaje total Nivel bajo: 20–46 Nivel medio: 47–73 Nivel alto: 74–100 Puntaje por dimensión Nivel bajo: 5–11 Nivel medio: 12–18 Nivel alto: 19–25
			Equilibrio	- Estabilidad al sostenerse. - Precisión al caminar. - Control al realizar varios saltos seguidos. - Seguridad al moverse sobre una superficie elevada sin desequilibrarse. - Recuperación rápida del equilibrio luego de un salto o giro.	- Se mantiene en equilibrio sobre un pie durante 8 segundos o más - Camina sobre una línea recta trazada en el suelo sin perder el equilibrio - Realiza tres o más saltos consecutivos sobre un pie sin perder el equilibrio - Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una superficie elevada (banco, viga) - Recupera rápidamente el equilibrio después de realizar un salto o giro	

			Coordinación visomotora	- Dirección al lanzar. - Precisión al atrapar. - Control al patear objetos blandos. - Coordinación al rebotar y recoger objetos. - Agilidad al esquivar.	- Lanza una pelota hacia un objetivo con dirección y fuerza adecuadas - Atrapa con ambas manos una pelota lanzada desde una distancia de 2 metros - Patea una pelota estática con dirección hacia un objetivo - Rebota una pelota con una mano y la recoge sin que se escape - Esquiva objetos en movimiento ajustando su velocidad y dirección	
			Dominio corporal	- Reconocimiento de las partes del cuerpo. - Postura adecuada. - Imitación precisa de posturas. - Lateralidad definida. - Regulación voluntaria de la tensión y relajación muscular	- Identifica y mueve las diferentes partes de su cuerpo según indicaciones - Mantiene una postura corporal adecuada durante las actividades - Imita posturas corporales complejas con precisión - Muestra una lateralidad definida en actividades que requieren predominio lateral - Regula la tensión y relajación muscular de forma voluntaria	

Anexo 2

Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072, Celendín, en el año 2022?	Juegos tradicionales	General: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín, durante el año 2022.	General: La aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín, durante el año 2022.	- Tipo de investigación: Aplicada - Diseño: Preexperimental con pre test y post test en un solo grupo - Población: 17 estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín - Muestra: Muestra censal (no probabilística, por conveniencia) - Técnica: Observación sistemática - Instrumento: Ficha de observación estructurada
	Motricidad gruesa	Específicos: - Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín antes de la aplicación de juegos tradicionales (pre test). - Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín después de la aplicación de juegos tradicionales (post test).	Hipótesis específicas (de ser el caso)	

Comentado [H6]: Revisar y modificar verbo según metodología de investigación científica

		- Comparar los resultados del pre test y post test para determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa y sus dimensiones en los estudiantes de 5 años del Jardín N.º 072 de Celendín.		
--	--	--	--	--

Anexo 3

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD GRUESA

1. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Jardín N° 072 - Celendín

Sección: _____

Apellidos y nombres del estudiante:

Edad: 5 años

Sexo: M () F ()

Fecha de aplicación: / /

Evaluator: _____

2. INFORMACIÓN GENERAL:

Esta ficha de observación ha sido diseñada para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín N° 072 - Celendín, considerando cuatro dimensiones: coordinación dinámica global, equilibrio, coordinación visomotora y dominio corporal.

3. FINALIDAD:

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información sobre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años, antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales, para determinar su efectividad en la mejora de las habilidades motrices gruesas.

4. INSTRUCCIONES:

Marque con una X en la casilla correspondiente según el nivel de desempeño observado en cada ítem, considerando la siguiente escala de valoración:

1 = Nunca

2 = Casi nunca

3 = A veces

4 = Casi siempre

5 = Siempre

Se debe observar al estudiante durante la realización de actividades psicomotrices y valorar cada ítem de acuerdo con su desempeño. Se recomienda realizar la observación en diferentes momentos y situaciones para obtener una evaluación más objetiva.

5. VARIABLE DE ESTUDIO: Motricidad gruesa

DIMENSIÓN 1: Coordinación dinámica global

N°	Ítems	1	2	3	4	5
1	Corre cambiando de dirección y velocidad, esquivando obstáculos					
2	Salta con los pies juntos desde una altura de 30 cm. y cae con equilibrio					
3	Sube y baja escaleras alternando los pies sin apoyo					
4	Realiza desplazamientos coordinando brazos y piernas (marcha, carrera, galope)					
5	Se desplaza gateando, reptando y rodando de manera coordinada					

DIMENSIÓN 2: Equilibrio

N°	Ítems	1	2	3	4	5
6	Se mantiene en equilibrio sobre un pie durante 8 segundos o más					
7	Camina sobre una línea recta trazada en el suelo sin perder el equilibrio					
8	Realiza tres o más saltos consecutivos sobre un pie sin perder el equilibrio					
9	Mantiene el equilibrio al desplazarse sobre una superficie elevada (banco, viga)					
10	Recupera rápidamente el equilibrio después de realizar un salto o giro					

DIMENSIÓN 3: Coordinación visomotora

N°	Ítems	1	2	3	4	5
11	Lanza una pelota hacia un objetivo con dirección y fuerza adecuadas					
12	Atrapa con ambas manos una pelota lanzada desde una distancia de 2 metros					
13	Patea una pelota estática con dirección hacia un objetivo					
14	Rebota una pelota con una mano y la recoge sin que se escape					
15	Esquiva objetos en movimiento ajustando su velocidad y dirección					

DIMENSIÓN 4: Dominio corporal

N°	Ítems	1	2	3	4	5
16	Identifica y mueve las diferentes partes de su cuerpo según indicaciones					
17	Mantiene una postura corporal adecuada durante las actividades					
18	Imita posturas corporales complejas con precisión					
19	Muestra una lateralidad definida en actividades que requieren predominio lateral					
20	Regula la tensión y relajación muscular de forma voluntaria					

BAREMO

Nivel	Puntaje total	Puntaje por dimensión	Descripción
Bajo	20 – 46	5 – 11	El estudiante presenta dificultades significativas en la motricidad gruesa, requiriendo apoyo constante para realizar las actividades motrices propuestas.
Medio	47 – 73	12 – 18	El estudiante muestra un desarrollo aceptable de la motricidad gruesa, aunque presenta algunas dificultades en habilidades específicas.
Alto	74 - 100	19 - 25	El estudiante evidencia un buen desarrollo de la motricidad gruesa, realizando las actividades con precisión, coordinación y autonomía.

Anexo 4. Evaluación de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Mg. María Luz Carrasco Huamán

Fecha: 29/06/2024 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autor del instrumento: Ocampo Lozano, Carmen Rosa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, Jardín N° 072 - Celendín, 2022”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			X		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			X		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			X		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			X		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?			X		

Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			X		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				X	
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				X	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			X		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				X	
Sumatoria parcial						
Sumatoria Total		176 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.88 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez		
170	=	0.85

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Grado Académico: Maestría
DNI. 07660815

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: César Augusto Garrido Jaeger

Fecha: 29 / 06 / 2024 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autor del instrumento: Ocampo Lozano, Carmen Rosa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, Jardín N° 072 - Celendín, 2022”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			14		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?		13			
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?			16		

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			16		
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?			14		
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?		13			
Sumatoria parcial			26	122		
Sumatoria Total		148 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.74 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez		
148	=	0.74

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Firma del Experto
Grado Académico: Doctor
DNI 26610024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

Faculta de Educación y Humanidades

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Christian Edison Murga Tirado

Fecha: 29 / 06 / 2024 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación

Autor del instrumento: Ocampo Lozano, Carmen Rosa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

“Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, Jardín N° 072 - Celendín, 2022”

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			14		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?			16		
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?		13			
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?			16		
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?			16		

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?			16		
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?		14			
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?		13			
Sumatoria parcial			26	108	17	
Sumatoria Total		150 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.75 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalo	Resultado
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez		
150	=	0.75

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Firma del Experto
Grado Académico: Maestro
DNI. 45580650

Anexo 5

Tabla 14

Base de datos - Variable Motricidad Gruesa - Pre test

N°	Coordinación dinámica global					S1	Equilibrio					S2	Coordinación visomotora					S3	Dominio corporal					S4	Total
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		It 16	It 17	It 18	It 19	It 20		
	It 1	It 2	It 3	It 4	It 5		It 6	It 7	It 8	It 9	It 10		It 11	It 12	It 13	It 14	It 15		It 16	It 17	It 18	It 19	It 20		
1	2	2	2	4	3	13	2	4	4	2	4	16	2	3	2	4	4	15	4	3	2	3	2	14	58
2	2	2	4	4	3	15	3	3	2	2	2	12	2	3	2	4	2	13	4	3	4	3	4	18	58
3	2	4	2	4	3	15	3	3	2	3	3	14	4	4	4	3	2	17	4	3	4	4	3	18	64
4	4	2	2	4	3	15	3	3	4	3	2	15	4	4	4	2	2	16	2	2	4	2	4	14	60
5	3	4	2	2	4	15	4	2	2	3	4	15	2	4	2	2	3	13	4	4	3	3	3	17	60
6	2	3	2	4	2	13	2	3	3	3	4	15	2	3	2	3	3	13	3	4	3	2	3	15	56
7	3	4	3	3	4	17	4	2	2	3	3	14	4	2	4	4	4	18	3	4	4	3	4	18	67
8	3	2	3	3	2	13	3	4	3	2	2	14	3	3	4	4	3	17	2	3	3	2	2	12	56
9	3	3	4	2	4	16	3	4	4	4	2	17	3	3	4	2	4	16	4	4	2	3	2	15	64
10	3	3	4	2	2	14	4	3	2	2	2	13	3	4	2	3	3	15	4	2	2	4	4	16	58
11	4	3	3	3	2	15	3	3	4	3	2	15	3	3	3	4	4	17	4	3	3	2	4	16	63
12	3	2	3	4	4	16	4	4	4	2	3	17	2	2	4	2	2	12	3	4	3	3	4	17	62
13	4	4	2	4	3	17	2	3	2	2	3	12	4	4	2	2	3	15	4	2	3	2	2	13	57
14	3	4	2	2	2	13	4	4	2	3	3	16	4	2	4	2	2	14	4	3	3	3	4	17	60
15	3	4	2	4	3	16	4	2	2	4	3	15	2	3	3	3	2	13	4	2	3	2	4	15	59
16	4	2	3	4	4	17	4	3	4	4	2	17	3	2	4	3	4	16	3	3	2	2	4	14	64
17	4	4	4	3	2	17	3	3	2	4	4	16	3	3	4	3	2	15	4	4	2	2	3	15	63
						257						253						255						264	1029

Tabla 15

Base de datos - Variable Motricidad Gruesa - Pos test

N°	Coordinación dinámica global					S1	Equilibrio					S2	Coordinación visomotora					S3	Dominio corporal					S4	Total
	lt 1	lt 2	lt 3	lt 4	lt 5		lt 6	lt 7	lt 8	lt 9	lt 10		lt 11	lt 12	lt 13	lt 14	lt 15		lt 16	lt 17	lt 18	lt 19	lt 20		
1	3	3	3	5	4	18	5	5	5	5	5	25	4	5	5	5	5	24	3	4	5	3	3	18	85
2	5	3	5	5	5	23	3	4	4	3	4	18	4	5	5	4	3	21	3	5	3	3	5	19	81
3	3	4	3	3	4	17	3	5	3	4	3	18	3	5	4	4	4	20	3	3	4	4	5	19	74
4	4	5	3	3	5	20	3	5	5	3	3	19	5	3	3	3	5	19	5	3	4	3	4	19	77
5	4	3	3	4	3	17	5	5	5	4	5	24	3	5	3	3	4	18	5	5	3	5	5	23	82
6	5	5	3	4	4	21	3	3	4	5	5	20	5	5	3	5	5	23	5	4	3	3	4	19	83
7	5	5	5	4	5	24	4	5	4	5	4	22	4	4	5	5	4	22	4	4	3	4	4	19	87
8	4	4	3	4	3	18	3	3	3	4	4	17	4	3	3	4	4	18	3	5	4	5	3	20	73
9	3	3	3	4	3	16	3	4	4	4	5	20	3	5	5	4	3	20	5	3	4	5	4	21	77
10	3	5	3	3	3	17	5	5	4	5	3	22	4	5	5	3	5	22	4	4	4	4	4	20	81
11	5	4	4	3	4	20	5	3	4	5	5	22	4	4	3	4	5	20	4	4	5	4	4	21	83
12	5	5	3	5	3	21	3	3	4	5	3	18	4	3	5	5	5	22	3	5	4	3	4	19	80
13	5	3	4	5	5	22	4	3	3	4	3	17	5	4	5	5	4	23	4	4	5	5	4	22	84
14	3	5	3	3	3	17	4	5	3	3	3	18	3	3	3	4	5	18	5	4	4	5	4	22	75
15	4	3	5	5	5	22	3	5	3	5	3	19	3	3	3	3	4	16	4	4	3	4	5	20	77
16	5	4	4	3	5	21	3	3	3	4	4	17	3	4	4	3	3	17	4	5	5	4	4	22	77
17	4	4	4	3	4	19	4	3	3	5	5	20	4	5	4	5	5	23	4	3	5	3	5	20	82
333						336						346						343						1358	

SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión de Aprendizaje N.º 1

Título de la sesión:

Jugamos a “La cuerda saltarina”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Controla su cuerpo y sus movimientos en situaciones lúdicas.

Desempeño esperado:

Realiza saltos consecutivos sobre una cuerda en movimiento, regulando su cuerpo y manteniendo el equilibrio.

Campo temático:

Coordinación dinámica global y equilibrio.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes fortalezcan la coordinación y el equilibrio corporal al realizar saltos de manera rítmica en un juego tradicional con cuerda.

Inicio (10 min):

- Saludo y conversación sobre juegos que conocen.
- Se muestra una cuerda y se explica que jugarán con ella como lo hacían sus abuelitos.
- Se plantea una pregunta motivadora: “¿Quién ha jugado saltando la cuerda en casa o en el parque?”

Desarrollo (25 min):

- Demostración del juego “La cuerda saltarina” (dos niños o docentes mueven la cuerda, uno salta dentro).
- Se anima a que cada niño intente saltar la cuerda al ritmo.
- Se varía el ritmo y número de saltos.
- Se observa la reacción corporal, equilibrio y coordinación.
- Se realiza un circuito breve con salto, equilibrio en línea recta y caída controlada.

Cierre (10 min):

- Reflexión en grupo: ¿cómo se sintieron al saltar? ¿qué fue fácil o difícil?
- Se refuerza positivamente la participación.
- Se guarda el material y se reconoce el esfuerzo.

Materiales:

- Cuerda gruesa
- Conos o cinta para marcar línea de equilibrio
- Música alegre (opcional)

Evaluación:

Se utiliza una ficha de observación con los siguientes criterios:

- Salta más de tres veces sin perder el equilibrio.
- Se incorpora rápidamente tras una caída.
- Ajusta su cuerpo a los movimientos de la cuerda.
Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 2

Título de la sesión:

Apuntamos y lanzamos con “El juego del sapo”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Coordina sus movimientos con la información visual que recibe del entorno.

Desempeño esperado:

Lanza objetos hacia un objetivo, regulando la fuerza y dirección del movimiento en situaciones de juego.

Campo temático:

Coordinación visomotora.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes desarrollen la coordinación entre sus ojos y manos al lanzar objetos hacia un objetivo concreto en un juego tradicional.

Inicio (10 min):

- Saludo y activación corporal con movimientos de brazos (estiramientos, círculos, palmadas al ritmo).
- Se conversa sobre juegos donde hayan lanzado pelotas o piedritas.
- Se presenta el juego del sapo adaptado (cajas con orificios y pelotas pequeñas).

Desarrollo (25 min):

- Demostración del juego: cada estudiante lanza tres pelotas intentando encestarlas en los orificios de una caja decorada como “el sapo”.
- Se estimula a regular la distancia y dirección según la dificultad.
- Se trabaja por turnos para reforzar la espera activa y la observación.
- Luego se propone una variante en la que deben lanzar con la mano no dominante.
- Se observa si el niño ajusta su mirada, postura y movimiento del brazo antes del lanzamiento.

Cierre (10 min):

- Se reflexiona brevemente: ¿fue fácil apuntar?, ¿cómo lo lograron?
- Se felicita el esfuerzo y progreso de cada estudiante.
- Se promueve que practiquen en casa con materiales reciclados.

Materiales:

- Caja decorada como sapo (con orificios)
- Pelotas pequeñas de tela o plástico blando
- Aros o marcas para delimitar la distancia

Evaluación:

Se usa ficha de observación con los siguientes criterios:

- Lanza la pelota con dirección al objetivo.
 - Ajusta la fuerza y postura al lanzar.
 - Sigue con la mirada el trayecto del objeto.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 3

Título de la sesión:

Imitamos posturas con “El espejo mágico”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Controla su cuerpo y sus movimientos en diferentes posiciones y situaciones.

Desempeño esperado:

Imita posturas corporales estáticas y en movimiento, reconociendo partes del cuerpo y manteniendo el equilibrio.

Campo temático:

Dominio corporal.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes fortalezcan el conocimiento, control y expresión de su cuerpo a través de juegos de imitación y posturas.

Inicio (10 min):

- Bienvenida y saludo corporal (movimientos rítmicos de cabeza, hombros, brazos, pies).
- Se presenta el juego del “espejo mágico”, explicando que deberán copiar exactamente lo que hace el compañero o la docente, como si fueran su reflejo.
- Se motiva con preguntas como: “¿Alguna vez jugaste a ser un espejo?”

Desarrollo (25 min):

- En parejas, un estudiante realiza movimientos lentos o posturas y el otro lo imita como su reflejo. Luego se invierten roles.
- Se guían posturas de pie, en cuclillas, con un brazo arriba, girando, etc.
- Se proponen retos más complejos: mantener una pierna en el aire, formar figuras con el cuerpo.
- Se integra música suave para variar los movimientos.
- Se fomenta el uso del espacio sin perder el equilibrio ni la coordinación.

Cierre (10 min):

- Se reflexiona: ¿qué posturas fueron más fáciles o más difíciles de imitar?
- Se reconoce la participación, la concentración y el respeto del turno.
- Se invita a jugar con sus familias en casa al “espejo mágico”.

Materiales:

- Carteles con imágenes de posturas (opcional)
- Música suave
- Espacio amplio y seguro

Evaluación:

Ficha de observación con los siguientes criterios:

- Imita posturas con precisión.
 - Mantiene el equilibrio en diferentes posiciones.
 - Reconoce partes del cuerpo al moverse.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 4

Título de la sesión:

Nos movemos en la ronda “Don Lucho”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Controla su cuerpo y sus desplazamientos en diferentes direcciones.

Desempeño esperado:

Se desplaza con fluidez y ritmo en grupo, manteniendo la coordinación de movimientos durante una ronda tradicional.

Campo temático:

Coordinación dinámica global.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes fortalezcan su coordinación y ritmo corporal a través de movimientos grupales en una ronda tradicional.

Inicio (10 min):

- Activación corporal con saltos, estiramientos y palmadas.
- Conversación breve: “¿Han jugado alguna vez una ronda?”
- Se canta la ronda “Don Lucho” para familiarizarlos con la letra y el ritmo.

Desarrollo (25 min):

- Se forma un círculo tomando de las manos y se inicia la ronda con movimientos básicos al ritmo de la canción.
- Se incorporan desplazamientos: girar en un sentido, luego en otro, agacharse, saltar, y detenerse en momentos clave de la canción.
- Se repite varias veces para afianzar la coordinación grupal.
- Se proponen variantes: cambiar el sentido, aumentar la velocidad, formar rondas más pequeñas.

Cierre (10 min):

- Se conversa: “¿Qué parte del juego les gustó más?”, “¿Cómo hicieron para moverse juntos sin tropezarse?”

- Se felicita la cooperación y la expresión corporal rítmica.
- Se refuerza la importancia de moverse con alegría en grupo.

Materiales:

- Espacio amplio y seguro
- Letra impresa de la ronda (opcional)
- Grabación de la canción (opcional)

Evaluación:

Ficha de observación con los siguientes criterios:

- Se desplaza al ritmo de la canción sin perder el equilibrio.
 - Coordina sus movimientos con el grupo.
 - Cambia de dirección y postura según las indicaciones.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 5

Título de la sesión:

Saltamos con equilibrio en la “Rayuela”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Mantiene el equilibrio al desplazarse en diferentes direcciones y superficies.

Desempeño esperado:

Salta y cae controladamente sobre un solo pie o con ambos, conservando el equilibrio durante un juego estructurado.

Campo temático:

Equilibrio.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes fortalezcan el equilibrio y el control corporal al desplazarse sobre una secuencia de casillas saltando y apoyando uno o ambos pies según la consigna.

Inicio (10 min):

- Activación con saltos libres: sobre un pie, con ambos, en diferentes direcciones.
- Conversación breve: “¿Conocen el juego de la rayuela?”
- Se muestra el esquema dibujado en el suelo y se explica el reto.

Desarrollo (25 min):

- Se realiza el juego de la rayuela en grupos pequeños. Cada niño lanza una piedrita a una casilla, salta por todas sin pisarla, y al volver la recoge.
- Se orienta a saltar con un pie en casillas individuales y con ambos en dobles.
- Se supervisa la estabilidad al caer y al cambiar de pie.
- Se promueve repetir la secuencia para mejorar equilibrio y memoria motriz.
- Se adapta la dificultad según el avance del grupo.

Cierre (10 min):

- Se comenta en grupo: “¿Qué fue lo más difícil al saltar?”, “¿Cómo mantuvieron el equilibrio?”

- Se felicita la participación y esfuerzo.
- Se invita a dibujar su propia rayuela en casa.

Materiales:

- Tiza o cinta adhesiva para marcar el suelo
- Piedritas o tapitas
- Espacio amplio y seguro

Evaluación:

Ficha de observación con los siguientes criterios:

- Salta con control en cada casilla.
 - Mantiene el equilibrio al caer en un pie o ambos.
 - Realiza el recorrido completo con autonomía.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 6

Título de la sesión:

Derribamos botellas con “El boliche”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Coordina sus movimientos con la información visual que recibe del entorno.

Desempeño esperado:

Lanza un objeto hacia un objetivo concreto, ajustando la fuerza, la dirección y el enfoque visual.

Campo temático:

Coordinación visomotora.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes fortalezcan la coordinación entre vista y movimiento de brazos al lanzar una pelota para derribar objetos colocados a distancia.

Inicio (10 min):

- Activación corporal con juegos de lanzamiento y recepción con pelotas de tela.
- Conversatorio breve: “¿Han jugado a tumbar botellas o latas?”
- Se presenta el reto del día: derribar los “boliches”.

Desarrollo (25 min):

- Se forman grupos pequeños. Cada niño lanza una pelota mediana hacia una torre de botellas o latas colocadas a 1.5 metros de distancia.
- Se incentiva el ajuste visual, postura de lanzamiento y control de la fuerza.
- Se cambia la distancia progresivamente según el avance del grupo.
- Se realiza una variante con botellas numeradas (sumar puntos).
- Se promueve la espera del turno y la observación del compañero.

Cierre (10 min):

- Retroalimentación grupal: ¿cómo lograron derribar las botellas?, ¿qué partes del cuerpo usaron?

- Se refuerza el uso de la mirada y el control del movimiento.
- Se motiva a jugar en casa con materiales reciclables.

Materiales:

- Botellas plásticas vacías o latas recicladas
- Pelotas de tela o espuma
- Cinta para marcar línea de lanzamiento

Evaluación:

Ficha de observación con los siguientes criterios:

- Ajusta la fuerza y dirección del lanzamiento.
 - Coordina su mirada con el movimiento del brazo.
 - Derriba al menos una botella.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 7

Título de la sesión:

Nos convertimos en “Estatuas musicales”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Controla su cuerpo en situaciones que requieren tensión, relajación y cambios de postura.

Desempeño esperado:

Adopta y mantiene posturas corporales estáticas de forma voluntaria durante un juego que exige inmovilidad repentina.

Campo temático:

Dominio corporal.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes fortalezcan el control de su cuerpo al detenerse y mantener una postura estable al ritmo de la música.

Inicio (10 min):

- Activación corporal libre con música alegre.
- Conversación: “¿Qué pasa si jugamos a movernos y luego convertimos en estatuas?”
- Se explica el juego: moverse mientras suena la música, detenerse y congelarse cuando se apaga.

Desarrollo (25 min):

- Se inicia el juego guiado por el docente. Los niños se mueven al ritmo y se detienen en cuanto se apaga la música.
- Se propone adoptar diferentes posturas: de animales, figuras geométricas con el cuerpo, con un solo pie, etc.
- Se observa si logran controlar su respiración, mantener el equilibrio y permanecer quietos por unos segundos.
- Se varía la velocidad y el tipo de movimientos antes de detenerse.
- Se incorporan instrucciones verbales (“estatua con brazos arriba”, “con una pierna”, etc.).

Cierre (10 min):

- Se reflexiona: “¿Fue fácil quedarse quieto?”, “¿Qué partes del cuerpo ayudaron a mantener el equilibrio?”
- Se valora el autocontrol, la concentración y el respeto por las reglas del juego.
- Se invita a jugar en casa con la familia a las estatuas.

Materiales:

- Música con parlante
- Espacio libre de obstáculos
- Tarjetas con posturas (opcional)

Evaluación:

Ficha de observación con los siguientes criterios:

- Se detiene inmediatamente al cesar la música.
 - Mantiene la postura sin caerse o tambalear.
 - Responde a instrucciones verbales con precisión.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 8

Título de la sesión:

Saltamos con energía en la “Carrera de sacos”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Controla su cuerpo al desplazarse en diferentes formas y velocidades.

Desempeño esperado:

Se desplaza mediante saltos coordinados, manteniendo el control del cuerpo y la dirección durante el juego.

Campo temático:

Coordinación dinámica global.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes mejoren su coordinación global y fuerza en las piernas al desplazarse con saltos dentro de un saco, manteniendo el equilibrio y ritmo.

Inicio (10 min):

- Activación motriz con saltos libres y caminata rápida por el espacio.
- Se presenta el reto del día: “¿Quién ha jugado una carrera de sacos?”
- Se enseña cómo colocarse el saco, sujetarlo y prepararse para saltar.

Desarrollo (25 min):

- Se forman grupos de 3 o 4 niños para participar por turnos.
- Cada niño se desplaza dentro del saco hasta una meta corta (5 a 6 metros).
- Se promueve mantener el equilibrio y no caerse al saltar.
- Se repite la carrera varias veces, aumentando la seguridad y fluidez del movimiento.
- Se incorporan variantes: ir en zigzag, avanzar en pareja, o superar obstáculos pequeños.

Cierre (10 min):

- Reflexión grupal: “¿Cómo hicieron para no caerse?”, “¿Qué parte del cuerpo usaron más?”

- Se felicita la participación, la perseverancia y el trabajo en equipo.
- Se anima a seguir practicando con ayuda de sus familiares en casa.

Materiales:

- Sacos resistentes o fundas grandes de tela
- Conos para marcar inicio y llegada
- Espacio libre, plano y seguro

Evaluación:

Ficha de observación con los siguientes criterios:

- Se desplaza dentro del saco sin caerse.
 - Coordina sus saltos manteniendo el rumbo.
 - Llega al objetivo con equilibrio y autonomía.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

Sesión de Aprendizaje N.º 9

Título de la sesión:

Caminamos firmes por “La cuerda floja”

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidad:

Mantiene el equilibrio en distintas direcciones y situaciones de movimiento.

Desempeño esperado:

Camina en línea recta con equilibrio, regulando sus movimientos y postura sin salirse del trayecto.

Campo temático:

Equilibrio.

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes fortalezcan su equilibrio dinámico al caminar lentamente sobre una cuerda o línea trazada en el suelo, sin perder la estabilidad.

Inicio (10 min):

- Activación con caminata libre y variaciones: en puntas de pie, talones, pasos largos y cortos.
- Se presenta el reto del día: “Imaginen que cruzamos por una cuerda muy delgada... ¿podrán hacerlo sin caerse?”
- Se explican las reglas del juego y se muestra el trayecto.

Desarrollo (25 min):

- Se trazan varias “cuerdas flojas” en el suelo con cinta adhesiva o sogas.
- Cada estudiante camina lentamente sobre la línea sin salirse, con brazos extendidos para mantener el equilibrio.
- Se realizan variantes: caminar hacia atrás, con un objeto en la cabeza, o superando pequeñas pausas.
- Se brinda apoyo si algún niño pierde estabilidad, pero se estimula la autonomía.

Cierre (10 min):

- Se comenta: “¿Qué hicieron para no caerse?”, “¿En qué partes del cuerpo sintieron el equilibrio?”
- Se valoran el esfuerzo y la concentración.
- Se motiva a practicar en casa con una cuerda o línea dibujada con tiza.

Materiales:

- Cinta adhesiva de colores o sogas delgadas
- Aros u obstáculos opcionales
- Música instrumental suave (opcional)

Evaluación:

Ficha de observación con los siguientes criterios:

- Camina sobre la línea sin salirse.
 - Mantiene la postura erguida y los brazos abiertos.
 - Ajusta su equilibrio ante pequeños desequilibrios.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

• Sesión de Aprendizaje N.º 10

Título de la sesión:

¡Gran circuito de juegos tradicionales!

Área:

Psicomotriz

Competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Capacidades:

- Controla su cuerpo.
- Mantiene el equilibrio.
- Coordina movimientos con la información visual.
- Regula la tensión y relajación muscular.

Desempeño esperado:

Participa en un circuito de juegos que exige coordinación, equilibrio, control corporal y precisión visual, desplazándose con seguridad y autonomía.

Campo temático:

Motricidad gruesa (integrada).

Propósito de aprendizaje:

Que los estudiantes demuestren lo aprendido participando en un circuito motriz con juegos tradicionales que integran las habilidades de coordinación, equilibrio, control y precisión.

Inicio (10 min):

- Activación general con movimientos variados: marchar, saltar, reptar, girar.
- Se presenta el circuito: “Hoy jugaremos en diferentes estaciones como en una feria motriz.”
- Se explica cada estación y las reglas de seguridad.

Desarrollo (25 min):

El circuito tiene 4 estaciones, con rotación cada 5-6 minutos:

1. **Estación 1 – Rayuela:** Salto con equilibrio y control.
2. **Estación 2 – Tiro al blanco:** Lanzamiento a botellas o cajas con pelota.
3. **Estación 3 – La cuerda floja:** Caminata en línea recta sin salirse.
4. **Estación 4 – Espejo corporal:** Imita posturas guiadas por tarjetas o por el docente.

- Se forman equipos rotativos y se estimula la participación libre, respetando turnos.
- Se observa el desempeño individual en cada estación.
- Se refuerzan logros motrices y actitud positiva.

Cierre (10 min):

- Se reúne al grupo para compartir experiencias: “¿Qué estación les gustó más?”, “¿Qué les resultó más fácil o difícil?”
- Se reconoce el esfuerzo de cada niño.
- Se entrega un pequeño distintivo o aplauso grupal por su participación.

Materiales:

- Cinta, sogas, pelotas, botellas, tarjetas, imágenes
- Espacio amplio y delimitado
- Fichas de rotación de estaciones (opcional)

Evaluación:

Ficha de observación con criterios integrados:

- Participa activamente en cada estación.
 - Aplica coordinación, equilibrio y control en los juegos.
 - Muestra seguridad al desplazarse y regular sus movimientos.
- Escala: Bajo – Medio – Alto.

REPOSITORIO INSTITUCIONAL


USP
 UNIVERSIDAD SAN PEDRO
REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
OCAMPO LOZANO CARMEN ROSA		16677316	carmenrosacampo@usp.edu.pe
Afiliación y Membres		046	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Grado	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional *			
☐ Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría
4. Título del Documento de Investigación			
"JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, JARDÍN Nº 072 - CELENDÍN, 2022".			
5. Programa Académico			
EDUCACIÓN INICIAL.			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público (*El acceso restringido requiere autorización)		☐ Acceso restringido (*El acceso restringido requiere autorización)	
(*) Indicar el motivo de restricción si es necesario:			

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente hago constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS *

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. *



Huella Digital



Firma

Chimbote 06 01 2026

1. Según Resolución de Consejo Directivo N° 011-2019-CD/USP y el Reglamento del Repositorio Institucional de la Universidad San Pedro, el presente formulario es obligatorio para todos los docentes y estudiantes de la Universidad San Pedro.

2. El autor otorga el uso de su obra de investigación, a la Universidad San Pedro, para que esta pueda publicar y difundir en el Repositorio Institucional Digital, de manera libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.

3. El autor garantiza que el contenido de su obra de investigación es original y no ha sido publicado anteriormente en ningún otro medio de comunicación.

4. El autor garantiza que el contenido de su obra de investigación es original y no ha sido publicado anteriormente en ningún otro medio de comunicación.

5. El autor garantiza que el contenido de su obra de investigación es original y no ha sido publicado anteriormente en ningún otro medio de comunicación.

REPORTE DE SIMILITUD

juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa, en
estudiantes de 5 años, Jardín N° 072 - Celendín, 2022.

INDICADORES DE ORIGINALIDAD			
27%	26%	%	15%
ÍNDICE DE SIMILITUD	PUNTO DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRAMITANTES (ESTUDIANTES)
FUENTES DE INFORMACIÓN			
1	repositorio.uladech.edu.pe	7%	
2	hdl.handle.net	2%	
3	repositorio.usanpedro.edu.pe	2%	
4	repositorio.unc.edu.pe	2%	
5	repositorio.uct.edu.pe	1%	
6	apirepositorio.unh.edu.pe	1%	
7	Submitted to uncedu	1%	
8	passagetonirvana.com	1%	
9	alicia.concytec.gob.pe	1%	
10	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%	
11	repositorio.ucv.edu.pe	1%	
12	repositorio.uta.edu.ec	1%	
13	dspace.unl.edu.ec	<1%	
14	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote	<1%	

15	repositorio.uap.edu.pe	<1 %
16	www.coursehero.com	<1 %
17	repositorio.ulvr.edu.ec	<1 %
18	Submitted to Facultad De Teología Pontificia Y Civil De Lima	<1 %
19	revistas.upel.edu.ve	<1 %
20	www.slideshare.net	<1 %
21	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	<1 %
22	renati.sunedu.gob.pe	<1 %
23	es.scribd.com	<1 %
24	tesis.unap.edu.pe	<1 %
25	repositorio.uss.edu.pe	<1 %
26	Submitted to Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann	<1 %
27	Submitted to Universidad Nacional de Educación	<1 %
28	truthverifier.com	<1 %
29	es.slideshare.net	<1 %
30	repositorio.uns.edu.pe	<1 %

31	Submitted to Universidad a Distancia de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
32	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de internet	<1 %
33	Submitted to Universidad Autónoma de Madrid Trabajo del estudiante	<1 %
34	repositorio.unae.edu.ec Fuente de internet	<1 %
35	www.dspace.ueb.edu.ec Fuente de internet	<1 %
36	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
37	Submitted to autonomadeica Trabajo del estudiante	<1 %
38	repositorio.unh.edu.pe Fuente de internet	<1 %
39	www.researchgate.net Fuente de internet	<1 %
40	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de internet	<1 %
41	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
42	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel Trabajo del estudiante	<1 %
43	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
44	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
45	Submitted to Universidad de Celaya Trabajo del estudiante	<1 %
46	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de internet	<1 %
www.sanidad.gob.es		

47	Fuente de Internet	<1 %
48	www.somosiberoamerica.org Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Magister Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to Universidad Nacional Autonoma Altoandina de Tarma Trabajo del estudiante	<1 %
51	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
52	elpais.com Fuente de Internet	<1 %
53	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	<1 %
55	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
56	www.scipedia.com Fuente de Internet	<1 %
57	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada Trabajo del estudiante	<1 %
58	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
59	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
60	residenciaolimpia.eus Fuente de Internet	<1 %
61	tede2.pucrs.br Fuente de Internet	<1 %
62	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
63	centromiranda.es Fuente de Internet	

		<1 %
64	gobiernodelateocraciaymonarquiadeespiritusanto.org	<1 %
65	repositorio.udh.edu.pe	<1 %
66	www.aboutkidshealth.ca	<1 %
67	www.elcronistaregional.com	<1 %
68	Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla	<1 %
69	aldiaconmatics.blogspot.com	<1 %
70	issuu.com	<1 %
71	m.moam.info	<1 %
72	manuals.plus	<1 %
73	metas.enfermeria21.com	<1 %
74	neurocienciasdelamemoriayelequilibrio.blogspot.com	<1 %
75	octaedro.com	<1 %
76	repositorio.uasb.edu.ec	<1 %
77	repositorio.unap.edu.pe	<1 %
78	repositorio.unprg.edu.pe	<1 %
79	uvadoc.uva.es	<1 %
80	www.catedraeducacionjusticiasocial.org	

		<1 %
81	www.dntel.org.co Fuente de repositor	<1 %
82	www.joye.com Fuente de repositor	<1 %
83	repositorio.upse.edu.ec Fuente de repositor	<1 %

Exitar vista	Apagar	Exitar sesion	16:40
Exitar bibliografia	Inicio		