



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 88217,
CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA, ÁNCASH - 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR
CHAVARRIA FERNANDEZ, ANGELLY MILAGROS
ORCID:0000-0002-8696-7364

ASESOR
PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID:0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE-PERÚ
2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0325-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **08:10** horas del día **18** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 88217, CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA, ÁNCASH - 2024**

Presentada Por :
(0107181110) **CHAVARRIA FERNANDEZ ANGELLY MILAGROS**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 88217, CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA, ÁNCASH - 2024 Del (de la) estudiante CHAVARRIA FERNANDEZ ANGELLY MILAGROS, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 19 de Diciembre del 2024




Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios por la vida, por las fuerzas, por la sabiduría, por la paciencia, la salud y la fortaleza en los obstáculos que se me presentaron y siempre estará guiándome.

A mis padres, María y Manuel, por guiarme, por ser mi apoyo, por ser mis forjadores de esperanza y de superación por tenerme paciencia. A mi hermano Jefrin por ser mi inspiración y motivación para lograr mis sueños.

A mis abuelos en el cielo por saber cuidar a mis padres y no dejarnos solos Mamá Marcelina te amo hasta el infinito. A mi compañero de vida de cuatro patas por siempre sacarme una sonrisa de amor.

Agradecimiento

A Dios, por cuidarme desde los primeros días de mi vida, por cada logro y fracaso que tuve, por las oportunidades de ir creciendo cada día como persona. Por su perseverancia y su amor infinito.

A mis padres, a mi hermano, familiares y amigos que me dieron palabras de aliento para no rendirme, las correcciones que ayudaron en mi formación como persona y profesionalmente.

A los docentes de la casa de estudios y docentes de la institución educativa que brindaron sus conocimientos para presentar los trabajos correctos, las enseñanzas únicas de cada uno de los asesores.

Índice General

Caratula.....	I
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice General.....	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. Motricidad gruesa.....	9
2.2.1.1. Concepto	9
2.2.1.2. Motricidad gruesa en educación inicial	10
2.2.1.3. Teorías que sustentan la motricidad gruesa	10
2.2.1.4. Importancia en su desarrollo de la motricidad gruesa	11
2.2.1.5. Dimensiones de la motricidad gruesa	12
2.2.2. Juegos tradicionales	13
2.2.2.1. Concepto de los juegos tradicionales.....	13
2.2.2.2. Teorías que sustentan los juegos tradicionales	14
2.2.2.3. Dimensiones de la variable de juegos tradicionales	14
2.2.2.4. Principios que fundamentan los juegos tradicionales	18
2.2.2.5.Importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa	
2.2.3. Relación entre la variable motricidad gruesa y la variable juegos tradicionales	19
2.3. Hipótesis.....	20
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	21
3.2. Población.....	21

3.3. Operacionalización de las variables	23
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	24
3.5. Método de análisis de datos.	26
3.6. Aspectos éticos.....	26
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	35
VI. CONCLUSIONES.....	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXO	50
Anexo 01 Carta de recojo de datos	50
Anexo 02 Documento de autorización.....	51
Anexo 03 Matriz de consistencia.....	52
Anexo 04 Instrumento de recolección de información	53
Anexo 05 Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).....	54
Anexo 06 Formato de consentimiento informado	69

Lista de tablas

Tabla 1 Distribución de la población en estudio según sexo.....	22
Tabla 2 Distribución de la muestra según sexo	22
Tabla 3 Baremo de calificación de la variable	24
Tabla 4 Representación de validación del instrumento	25
Tabla 5 Nivel alcanzado de la motricidad gruesa de los niños en la pre prueba	28
Tabla 6 Distribución de los talleres de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa.....	29
Tabla 7 Nivel alcanzado de la motricidad gruesa de los niños en la post prueba	31
Tabla 8 Distribución del nivel de la motricidad gruesa según pre y post prueba.....	32
Tabla 9 Estadísticos de prueba ^a	34

Lista de figuras

Figura 1 Nivel alcanzado de la motricidad gruesa de los niños en la pre prueba.....	28
Figura 2 Distribución de los talleres de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa.....	30
Figura 3 Nivel alcanzado de la motricidad gruesa en los niños en la post prueba	31
Figura 4 Distribución del nivel de la motricidad gruesa según pre y post prueba	33

Resumen

La presente investigación surgió ante la observación del desarrollo de las prácticas, donde se evidenció dificultades en la motricidad gruesa de los niños de 5 años. Por ello, el objetivo general fue, determinar los juegos tradicionales como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del Centro Poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre-experimental con pre y post prueba. La población estuvo constituida por 65 estudiantes y la muestra de 21 niños. La recolección de datos fue mediante la técnica de la observación y el instrumento de lista de cotejo estructurado con 20 preguntas, sometida a una validación por juicio de expertos y a una prueba de confiabilidad mediante la prueba piloto usando la fórmula 20 de Kuder-Richardson. Para contrastar la hipótesis de investigación, se empleó la prueba de Wilcoxon. Se respetó y seguido los principios éticos de investigación, obteniendo el consentimiento informado de los participantes. Los resultados principales arrojaron durante la pre prueba, el 90% de niños se encontraban en el nivel de inicio de la motricidad gruesa. Posteriormente en la post prueba, el 86% de los niños demostró un nivel de logro esperado. A través de la Prueba de Wilcoxon se determinó un nivel de significancia $p = ,000$, por lo que, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Llegando a la conclusión que los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa.

Palabras clave: coordinación, equilibrio, juegos tradicionales, lateralidad, motricidad gruesa

Abstract

This research arose from the observation of the development of practices, where difficulties in gross motor skills of 5-year-old children were evident. Therefore, the general objective was to determine traditional games as a strategy to improve gross motor skills in five-year-old children of the Educational Institution 88217 of the Alto Peru Population Center, Santa district, Áncash - 2024. The methodology was quantitative, explanatory level and pre-experimental design with pre and post prueba. The population consisted of 65 students and the sample of 21 children. Data collection was done through the observation technique and the structured checklist instrument with 20 questions, subjected to validation by expert judgment and a reliability test through the pilot test using the Kuder-Richardson 20 formula. To contrast the research hypothesis, the Wilcoxon test was used. The ethical principles of research were respected and followed, obtaining the informed consent of the participants. The main results showed that during the pre-test, 90% of children were at the beginning level of gross motor skills. Later in the post-test, 86% of children demonstrated an expected level of achievement. Through the Wilcoxon Test, a significance level of $p = .000$ was determined, therefore, the null hypothesis is rejected and the research hypothesis is accepted. Concluding that traditional games significantly improve gross motor skills.

Keywords: coordination, balance, traditional games, laterality, gross motor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los investigadores y educadores de niños pequeños están muy conscientes de la importancia de fomentar la motricidad en niños y niñas, siendo considerada como un periodo significativo en su desarrollo desde la primera infancia (Bobbio et al., 2009).

Por ello, la (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2015, 13) mencionó que la motricidad gruesa son habilidades esenciales porque ayudan al desarrollo humano y la madurez, al no lograrlo, habrá consecuencias para toda la vida, adquiriendo problemas en mover las extremidades, caminar, pararse, gatear, correr y saltar (Mendoza y Torres, 2019)

Además, existen diferentes descubrimientos sobre una buena motricidad gruesa, pero aún encontramos un vacío para seguir investigando en ello. En consecuencia, se registran dificultades con los movimientos de diversas partes de su cuerpo, la falta de coordinación, el equilibrio, la falta de habilidades motoras gruesas, las cuales afectan en la salud del niño, como la obesidad por la falta de actividad física (González, 2022).

Las causas en el desarrollo de la motricidad gruesa describen un retraso en el control de los movimientos más grandes de todo el cuerpo, si existe dificultad, es posible que; llegue tarde al sentarse, gatear, caminar, correr o saltar, se mueva rígidamente y carezca de movimientos corporales fluidos o, alternativamente, esté incómodo y parezca torpe (Guerrero, et al. 2023).

Por lo tanto, tener habilidades motoras gruesas limitada afecta a las personas en todos los aspectos de la vida, al no poder realizar tareas importantes en la escuela, el trabajo y la casa afectando su confianza y autoestima. Por ello se propone utilizar los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños para fortalecer la capacidad de coordinar sus movimientos de manera amplia, junto la flexibilidad, la resistencia, la velocidad y la fuerza, la cual ayuda a realizar movimientos necesarios para las actividades cotidianas.

En evaluaciones exhibidas en el ámbito internacional México, Bermúdez et al. (2018) señala que la mayoría de los niños al momento de utilizar, juegos, ejercicios de fuerza, resistencia, alcanzaron un nivel de superior y muy superior, es decir que la estrategia utilizada no necesitó la ayuda de otras áreas para su desarrollo. En la misma línea en Trujillo-Perú, el estudio de Cárdenas y García (2019) encontró un bajo rendimiento en el pre test, luego de aplicar

su post test se evidencio un alto porcentaje de niños que demostraron un incremento en su desarrollo de la motricidad gruesa gracias a la estrategia de juegos.

Ubicándose, en el ámbito local en Chimbote también se han realizado investigaciones que revelan hallazgos sobre la motricidad gruesa, el estudio de Becerra (2019) demostró que los niños evaluados presentaban muchas limitaciones en su motricidad gruesa al realizar las actividades presentadas, ubicándose en un nivel regular, esto evidencia la necesidad de incluir un taller de motricidad gruesa en la institución educativa.

De esta forma, en la institución educativa 88217 Alto Perú se observó que muchos niños presentan dificultades en su motricidad gruesa, por cuanto, sus movimientos corporales, coordinación, habilidades como abotonarse, atrapar una pelota, gatear, mantener su equilibrio, reconocer su lateralidad, saltar, agacharse, subir y bajar escalones o manejar bicicleta, no se han desarrollado adecuadamente. Para abordar esta situación, se implementaron talleres de juegos tradicionales, con el objetivo de observar y mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa. Estas características reflejan que los niños no han logrado un desarrollo motriz acorde a su edad, por lo que es necesario corregirlas a tiempo, para que puedan adquirir habilidades fundamentales para actividades como bailes, deportes y otras destrezas motrices.

Ante la realidad expuesta se deduce el siguiente enunciado del problema ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024?

Para dar respuesta al problema, se planteó el objetivo general: Determinar los juegos tradicionales como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

Asimismo, se esbozó como objetivos específicos: Identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de un pre prueba; diseñar y ejecutar la implementación de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024; identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de un post prueba y comprobar el nivel de la motricidad gruesa alcanzado a través del pre y post prueba en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

Por lo cual, la presente investigación se justifica desde lo teórico porque permitió conocer conceptos de información fiable y aportar al conocimiento existente sobre la importancia de la motricidad gruesa en los niños, centrándose en la teoría de Jean Piaget, la cual nos menciona lo importante que es desarrollar la motricidad gruesa en los primeros años de vida del niño permitiendo explorar su cuerpo y movimiento mediante los juegos tradicionales perfeccionando su coordinación, lateralidad, esquema corporal y su equilibrio.

De igual manera, en lo práctico, la presente investigación ayudó a enfocar estrategias sobre la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial, de esta manera que sirven para los directivos y docentes desarrollen actividades que fortalezcan el aprendizaje de los niños tomando como estrategia los juegos tradicionales para mejorar y desarrollar la amplia gama de movimientos como correr, saltar, trepar, rodar entre otros. Asimismo, en el aspecto metodológico, porque se propuso diseñar un instrumento de la motricidad gruesa, comprobando su validez, confiabilidad y pertinencia del instrumento, siendo así, posible de ser replicada en otros grupos de estudio y en otras instituciones educativas con similares características.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Vilema (2020) en su investigación realizada en Ecuador, titulada “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", el objetivo principal es la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial. El estudio emplea una metodología de método mixta cuantitativa y cualitativa, con un diseño cuasiexperimental. La población estuvo constituida por 63 personas, de los cuales 25 niños fueron la muestra. La recolección de información, se realizó mediante la técnica de la observación y con el instrumento del cuestionario y encuestas. El estudio constató que los profesores del nivel inicial de educación tenían un conocimiento limitado sobre la aplicación de los juegos tradicionales en el aula. Esto supone una pérdida importante para la identidad ecuatoriana, ya que estos juegos son un elemento esencial del patrimonio cultural del país. Además, el estudio descubrió que el 67% de los profesores no incorporaban juegos tradicionales en sus clases, lo que supone una oportunidad perdida para potenciar el desarrollo motor grueso de sus alumnos. En conclusión, la investigación destaca la importancia de incorporar juegos tradicionales ecuatorianos en el aula para promover el desarrollo motor grueso de los niños pequeños.

Cevallos (2021) en su investigación en Ecuador, titulada “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”, tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz en niños de 4 a 5 años. Utilizando como metodología cuantitativa, nivel explicativo, diseño deductivo, como técnica la observación y el instrumento una ficha observación el estudio contó con una población muestral de 24 niños. Tras analizar las hojas de observación, la investigación descubrió que los

niños demostraban buenas habilidades de equilibrio, y que el 54% mostraba sistemáticamente un equilibrio excelente. Sin embargo, los niños de esta edad son incapaces de mantenerse de pie o de mantener el equilibrio sobre un pie, ya que sus habilidades de equilibrio aún se están desarrollando. El estudio concluyó que los juegos tradicionales desempeñan un papel vital en la promoción de actividades físicas que ayudan a los niños a desarrollar no sólo su cuerpo, sino también su mente, sobre todo en la coordinación de sus movimientos.

Caicedo y Narváez (2021) en su investigación realizado en Ecuador, titulada “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, se propusieron como objetivo analizar los juegos tradicionales que aportan en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Además, se empleó una metodología cuantitativa, nivel bibliográfico y con un diseño explicativo. La información se recogió mediante el uso de la técnica del fichero, mientras que el instrumento consistió en citas, resumen y páginas electrónicas. La población del estudio estaba constituida por 92 personas, mientras que la muestra de estaba compuesta por 30 niños. Uno de los principales hallazgos de este estudio fue el análisis de la dimensión conceptual relativa al desarrollo motor grueso. Como se ha mencionado anteriormente, diferentes autores del marco teórico coinciden en la importancia de este desarrollo durante los primeros años de la vida humana. Finalmente, el estudio de los autores arroja luz sobre la importancia de los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños pequeños. Esta investigación subraya la necesidad de ofrecer a los niños oportunidades de realizar actividades físicas que fomenten estas habilidades, que desempeñan un papel crucial en su desarrollo general. Los resultados del estudio destacan la relevancia de incorporar juegos tradicionales en la educación infantil, ya que pueden contribuir significativamente a mejorar las habilidades motoras gruesas de los niños.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Lozano (2022) realizó una investigación en Chiclayo titulada “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén” con el objetivo general, de proponer estrategias de

juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén. Este estudio cualitativo, nivel explicativo utilizó un diseño no experimental, con una población de 43 personas y una muestra de 42 niños. La técnica de recolección de datos utilizada fue el análisis de datos, con el cuestionario como instrumento. Los resultados mostraron que la mayoría de los niños (76,2%) entraban en la categoría de "medio" en cuanto a habilidades motoras gruesas, mientras que sólo el 9,5% tenía un nivel bajo de habilidades motoras gruesas. Además, se descubrió que la mayoría de los niños tienen un nivel moderado de experiencia con los juegos tradicionales, ya que tenían un conocimiento limitado de las pautas de juego durante sus actividades de motricidad gruesa. En conclusión, este estudio pone de manifiesto la necesidad de seguir explorando los juegos tradicionales como medio para mejorar la motricidad gruesa en los niños.

Bruno (2021) en su investigación realizada en Piura, titulada “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa 14514 Mario Vargas Llosa - caserío Lúculo de Carhuanchu, 2019”, se propuso como objetivo determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa. Adoptando un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo con un diseño pre experimental. Utilizó un instrumento de la lista de cotejo y trabajó con una muestra de 15 niños de 5 años de nivel inicial. Sus resultados mostraron que, durante el pre-test, el 33% de los niños se encontraban en el nivel inicial, el 53% estaban en progreso y el 14% habían alcanzado el nivel esperado. Sin embargo, durante la evaluación posterior a la prueba, los resultados fueron significativamente diferentes. Sólo el 13% de los niños estaban en el nivel inicial, el 20% estaban progresando y el 67% habían alcanzado el nivel esperado. En conclusión estos resultados sugieren claramente que los juegos didácticos son un método eficaz para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el nivel de Educación Inicial ya que ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades motrices, que son esenciales para su crecimiento y desarrollo general.

Tarazona (2021) en su investigación realizada en Huaraz, titulada “juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N°408 Niño Jesús –del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021”, se propone como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I., mediante una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño correlacional, con una población muestral de 12 niños. Se empleó la técnica de la observación con un instrumento de lista de cotejo. Los resultados indican una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión equilibrio con $r=0,3115$; una correlación positiva muy baja entre los juegos tradicionales y la dimensión ritmo con $r=0,0273$; y una correlación positiva muy baja entre los juegos tradicionales y la dimensión tonicidad con $r=0,0306$. En definitiva, se puede concluir que existe una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa con $r=0,1379$. En conclusión, la investigación aporta valiosas ideas sobre la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños pequeños.

Acuña (2022) realizó un estudio en Huaraz, titulada “Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020”. El estudio tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. La investigación siguió una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo y un diseño pre experimental, con una población 389 estudiantes y una muestra de 26 niños. Se utilizó la técnica de la observación, con una ficha de observación como instrumento. Se aplicó la prueba T-Student, y el valor observado fue de 10.5036 y el valor tabular de 1.7081. Así pues, se aceptó la hipótesis del estudio, ya que el valor observado fue mayor que el tabular. El estudio concluye que los juegos tradicionales como estrategia mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia - Huaraz, 2020.

2.1.3. Antecedentes locales o regionales

Cordova (2022) realizó un estudio en Chimbote, titulado “Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020”. El objetivo principal fue determinar de qué manera los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años. El investigador utilizó un enfoque de tipo cuantitativo, nivel explicativo y un diseño pre experimental, aplicando preprueba y posprueba, con una población muestral de 15 niños. Los resultados del pre-test mostraron que el 60% de los alumnos se encontraban en el nivel principiante, tras 11 sesiones de aprendizaje utilizando juegos didácticos, los resultados del postest revelaron que el 73% de los alumnos habían mejorado su nivel hasta alcanzar el nivel de logro esperado. El estudio concluyó que los juegos didácticos son una estrategia eficaz para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos De Jesús, Distrito de Casma. Los resultados muestran que a través de los juegos, los niños pueden aprender y mejorar sus habilidades motrices de una manera divertida y agradable. Este estudio contribuye al creciente cuerpo de literatura sobre el desarrollo de las habilidades motoras y aporta ideas sobre estrategias de enseñanza eficaces para la educación inicial.

Ortiz (2023) realizó un estudio en Chimbote titulado “juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°302 “Ruso”- Chimbote, 2021”, el estudio tuvo como objetivo general, determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años. La investigación utilizó una metodología tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, incluyendo un pre test y post test en un solo grupo. La población del estudio estaba formada por 195 alumnos, con una muestra de 14 niños. La técnica recogida de datos fue la observación, con una lista de cotejo como instrumento. Los resultados del estudio mostraron que la mayoría de los niños tenían un bajo nivel de habilidades motrices antes de aplicar la propuesta experimental (79%). Sin embargo, esta situación se invirtió tras su aplicación, ya que el 71% de los niños desarrollaron habilidades

motrices. En conclusión, el estudio reveló que las estrategias y actividades centradas en los juegos motores pueden ayudar a reforzar las actividades físicas de los niños del grupo experimental.

Silva (2021) en su investigación realizada en Chimbote, titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N°88039 – Santa”, se propuso como objetivo determinar de qué manera los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa. Utilizando una metodología cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental, con una población de 45 estudiantes y una muestra de 23 niños. La recolección de datos, se empleó la observación y el instrumento fue una ficha de observación. Los resultados del estudio revelaron que los juegos tradicionales contribuyeron significativamente al desarrollo de la dimensión motriz en un 73,3%, de la dimensión cognitiva en un 77,8%, de la dimensión afectivo-emocional en un 55,6%, y de la variable habilidad psicomotriz en un 82,2%. En conclusión, el estudio destaca la importancia de los juegos tradicionales en la mejora de las habilidades psicomotrices de los pequeños alumnos. Por tanto, se recomienda que los educadores y los padres animen a los niños a participar en juegos tradicionales como forma divertida de desarrollar sus capacidades físicas, cognitivas y emocionales.

2.2.Bases teóricas

2.2.1. Motricidad gruesa

2.2.1.1. Concepto

La motricidad gruesa es aquella que hace referencia a los músculos grandes del cuerpo, vinculándose con el dominio corporal, coordinación, lateralidad y equilibrio (Osorio, et al., 2019).

Por otro lado, Ruiz y Ruiz (2017) afirman que la motricidad gruesa se refiere al desarrollo de los grandes grupos musculares del niño, que se combinan gradualmente con otras acciones para adquirir experiencia y eficacia.

Es importante señalar que los resultados de un conjunto de habilidades motoras gruesas bien desarrolladas tardan tiempo en manifestarse y progresar

hasta que todos los movimientos regulares se ejecutan con la máxima eficacia. Esencialmente, las habilidades motoras gruesas se refieren a la capacidad del niño para mover sus músculos de forma coordinada, mantener el equilibrio y adquirir agilidad, fuerza y velocidad en todos los aspectos de su cuerpo, músculos, percepción y locomoción (Campo et al., 2011, p. 81).

En términos más sencillos, la motricidad gruesa abarca movimientos amplios que implican al cuerpo, como gatear, caminar, saltar y otros. Estos movimientos requieren control motor y la capacidad de ajustar los mecanismos posturales (Bolaños, 2010, p. 62). Al desarrollar la motricidad gruesa, los niños pueden mejorar sus capacidades físicas y, en última instancia, mejorar su calidad de vida en general.

2.2.1.2. Motricidad gruesa en educación inicial

La motricidad gruesa es una parte esencial del desarrollo infantil en la educación inicial porque involucra el control y la coordinación de los grandes músculos del cuerpo. Según Jean Piaget, el desarrollo de estas habilidades está ligadas a la etapa evolutiva que describe en su teoría del desarrollo cognitivo, ya que facilita la exploración y el aprendizaje a través del juego e interacción (Colson y Dworkin, 1997).

Según la etapa pre operacional de Jean Piaget, la motricidad gruesa en los niños de 3 años comienza a tener las piernas más firmes, a los 4 años los niños perfeccionan su equilibrio y su coordinación y en la última etapa de educación inicial, los niños de 5 años tienen el control completo de su cuerpo. Crea una preferencia por un lado del cuerpo; reconocen su derecha e izquierda, corre sin parar, se trepan por cuerdas, se inclinan y se desliza sobre toboganes para salir al otro lado, es todo un experto en la coordinación de sus extremidades, le gusta poner sus normas de juego (Villalba, 2016).

2.2.1.3. Teorías que sustentan la motricidad gruesa

La teoría de Piaget, con su énfasis en la importancia de la acción motora en el proceso de adquisición de conocimientos, es crucial para la inteligencia, que se construye sobre la actividad motora durante la infancia y los primeros

años de vida esta teoría abrió nuevas vías de investigación sobre un papel esencial del movimiento, también podemos comprender mejor cómo aprenden y crecen intelectualmente los niños. Esta investigación subraya la idea de que el movimiento y la cognición no son entidades separadas, sino que están entrelazadas. Por tanto, es crucial ofrecer a los niños oportunidades de participar en actividades físicas que fomenten sus habilidades motoras y su desarrollo cognitivo (Piaget, 1985, p. 117).

La teoría de Henry Wallon, con su estudio explica el desarrollo psicomotor de los niños, destacando el papel de la conducta motora, en otras palabras, ve la psicomotricidad como la interfaz entre el movimiento y la mente, lo que confirma que los niños se construyen a sí mismos a través del movimiento. Su proceso de crecimiento es de la acción al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la apariencia, de lo tangible a la cognición (Wallon, 1979). Enfatiza la importancia del ejercicio para el crecimiento mental de un niño y, por lo tanto, para el desarrollo de su planificación y concepto de sí mismo, llegando a la conclusión que el cuerpo de un niño es la única expresión física de su mente, por lo que las habilidades mentales y motoras son la expresión de la relación del sujeto con su entorno.

2.2.1.4. Importancia en su desarrollo de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa en el niño tiene un alto grado de importancia ya que permitirá realizar actividades en la sociedad de manera eficiente, teniendo un buen equilibrio necesario cuando realiza acciones, y todos sus movimientos serán coordinados.

Por lo tanto, Vargas (2022) menciona que los movimientos son aspectos importantes en el desarrollo de los infantes porque mediante la evolución en sus capacidades podrá controlar su equilibrio de su cuerpo cuando se desplaza sin dificultades. El buen desarrollo de la motricidad gruesa será un parámetro para indicar si el proceso de crecimiento de un infante será de manera integral y natural o que no se obtengan los resultados esperados en la vida de un niño.

Asimismo, Luarte et al. (2014) refieren que es importante el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años porque el cerebro en esta

edad es sensible a las estimulaciones que reciben. Es decir, es el período más vital en el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas durante su crecimiento.

Al no aplicar actividades que los ayuden a impulsar que sus movimientos corporales sean más fluidos al caminar, gatear, correr, saltar y más acciones que impliquen su desarrollo motriz grueso, no tendrán una vida saludable y tendrán dificultad a nivel físico.

2.2.1.5. Dimensiones de la motricidad gruesa

Las dimensiones de la motricidad gruesa se desglosan de las diferentes maneras: equilibrio, lateralidad, esquema corporal y coordinación

a) Equilibrio: es la capacidad de mantener estabilidad con facilidad en movimientos íntimamente relacionado con el control postural tónico y está controlado por mecanismos neurales y el pensamiento consciente. Se trata del mantenimiento constante de la fuerza gravitatoria del cuerpo en reposo o en movimiento en el espacio teniendo en cuenta la postura y el espacio que tiene con el cuerpo (Cobos, 1997).

b) Lateralidad: es la capacidad del niño en reconocer sus direcciones de sus movimientos, por ello Piaget (1985) mencionó que los niños debían pasar tres etapas antes de adquirir estas ideas. La primera fase dura de cinco a ocho años, durante los cuales la derecha y la izquierda se entienden sólo desde sus respectivas perspectivas. La segunda etapa dura entre 8 y 11 años e incluye ideas que se pueden ver desde el punto de vista de otra persona. La tercera etapa entre los 11 y los 12 años, el niño mira hacia la izquierda o derecha desde la perspectiva de las cosas u objetos.

La lateralidad es un predominio motor, debido a que un hemisferio cerebral, el resultado es la lateralidad o el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro (Cobos, 1997).

c) Esquema corporal: es el conocimiento inmediato y continuo de nuestro cuerpo en estado estático o en movimiento extendiendo más allá de sus límites físicos en relación de su espacio y los objetos que nos rodean.

Por ello comprender nuestro cuerpo y el mundo que nos rodea depende de nuestras propias acciones, que guían la percepción y apoyan los otros

sentidos, convirtiendo al movimiento motor y percepción a un factor importante entre las partes del cuerpo para formar el comportamiento de un niño (Le Boulch, 1993).

d) Coordinación: es la capacidad de combinar movimientos y diversas acciones, sin embargo, autores argumentan que el equilibrio es la base de toda coordinación, el cuerpo no solo tiene que dedicar energía a coordinar los movimientos, sino que lucha constantemente contra desequilibrios y caídas (Berruezo, 2008).

Tener coordinación, a la edad de cinco años, la carrera de un niño es bastante similar a la de un adulto, y la velocidad aumenta a medida que el niño crece, la coordinación mejora y cuando tiene doce años, es más enérgico y eficiente (Ruiz y Graupera, 2003).

2.2.2. Juegos tradicionales

2.2.2.1. Concepto de los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos juegos con los que nuestros antepasados y familiares se divertían mostrándose vigentes y activas en la actualidad, heredándose de generación en generación y se continúan utilizando debido a los buenos efectos que trae consigo (Pérez, 2019).

Además, López (2018) señala que los juegos tradicionales tienen una misión de dar a conocer el cuerpo y el contexto en el que se desenvuelve un niño, ambos factores son importantes dentro de los juegos tradicionales, porque, todo el movimiento que realiza durante las actividades se utiliza el cuerpo, encargándose de influenciar de manera directa a la vida del infante mediante la fuerza física, la velocidad y la resistencia. Por ello, los juegos tradicionales se han involucrado y se mantienen activos con la finalidad de ser eficiente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Por otro lado, Espinoza (2022) indica que los juegos tradicionales son manifestaciones típicas de una cultura y son realizados utilizando recursos como el mismo cuerpo y la naturaleza o el entorno en general, pero sin el uso de dispositivos tecnológicos, ya que a través de las actividades que un infante

desarrolla crea una estimulación que ayuda a potencializar las habilidades y capacidades mediante las actividades motoras.

2.2.2.2. Teorías que sustentan los juegos tradicionales

La teoría de Jean Piaget (1956) afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. El origen y desarrollo del juego están condicionados por las capacidades sensorias motrices, que son simbólicas de elementos fundamentales del desarrollo de una persona, vinculándose en tres estructuras fundamentales: el juego es un ejercicio simple (similar a un animal); un juego simbólico (abstracto, ficticio); y juego regulado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) con las etapas de la evolución del pensamiento humano. Los juegos adquieren un valor educativo porque permiten la exploración del propio entorno y las conexiones lógicas que fomentan a través de las interacciones con los objetos, el entorno, otras personas y uno mismo (Andalucía, 2010).

La teoría de Vygotsky (1924) menciona la evolución del juego a partir de la necesidad de imitar la interacción social, mediante el juego se presentan escenas más allá de los impulsos irracionales y las pulsaciones internas utilizando su libertad e imaginación. El teórico argumenta que los humanos han sufrido dos cambios evolutivos distintos, biológicamente dependiente (mantenimiento y reproducción de la especie) y socioculturalmente tipificado (integración de la cultura y patrones organizativos), por ello, el juego es una actividad social en la que los niños desempeñan papeles complementarios o adicionales a sí mismos a través de la cooperación con otros niños. Un niño puede transformar algunos objetos de su imaginación en otros objetos que tienen diferentes significados para él, como cuando corre con una escoba como si fuera un caballo, y este manejo de las cosas ayuda a la habilidad simbólica del niño (Andalucía, 2010).

2.2.2.3. Dimensiones de la variable de juegos tradicionales

Según Meneses y Monge (2001) hacen referencias que los juegos están categorizados y capacitados de una sesión educativa para lograr un objetivo:

a) Juegos sensoriales: es potenciar los sentidos, especialmente los auditivos, visuales y táctiles, puesto que sirve para indicar que algunos de estos sentidos están prestando atención que normalmente se requiere poca actividad siendo utilizados para calmar a estudiantes en un salón de clases u otros espacios (Meneses y Monge, 2001). La cual se relacionan con los siguientes juegos:

- La gallina ciega: consiste que un niño debe perseguir a sus compañeros con los ojos vendados, cuando el niño es atrapado debe dejar de jugar (Amador y Ponce, 2021).
- Los 7 pecados: consiste en asignar a un niño un país, una fruta, un animal, etc. Luego se lanza la pelota al aire mencionando un nombre al azar y todos salen corriendo, el niño con el nombre correspondiente debe atrapar la pelota, (si atrapa la pelota antes del primer bote, puede decir otro nombre y lanzarla de nuevo), mientras grita "stop" todos se detendrán de inmediato, luego saltará con tres pasos y lanzará la pelota, si pega es culpable y si falla le toca tirar la pelota. La primera persona en acumular siete delitos pierde y el juego termina (Calle, 2013).
- Matagente: consiste en agrupar a varios niños en un círculo, mientras dos personas fuera del círculo lanzan una pelota para "matar". Los niños del círculo tienen que esquivar el balón, pero si uno de ellos lo atrapaba, podía salvar a un compañero ya eliminado (Cruz, 2022).
- Agua y cemento o encantados: un niño se encarga de "encantar" a los demás, no debe moverse mientras el encantador lo está tocando, pero si es tocado por otro jugador, puede volver a moverse (Amador y Ponce, 2021).
- Hula hoop (ula ula): el baile del hula hoop es uno de esos juegos donde suelen mover la cintura en ambas direcciones, una de las mejores cosas de este juego es que se puede jugar en cualquier época del año y en cualquier lugar e incluso utilizar los brazos y pies (Marciel, 2020).

- b) Juegos motores: consiste en el desarrollo y la mejora de las diversas habilidades motoras básicas, como correr, lanzar y saltar (Meneses y Monge, 2001). La cual se relaciona con los siguientes juegos:
- Salta soga: consiste en dos niños sostienen una cuerda la cual irán girando de modo que pase por debajo de los pies y la cabeza del jugador (Marciel, 2020).
 - San miguel: consiste en elegir tres grupos, el primero quien será el ladrón su papel será mentir o poner excusas a la mamá para que deje solos a sus niños, segundo la mamá o el guardián su papel será de cuidar y proteger a sus hijos y que estén completos y el tercero los hijos su papel es gritar “San Miguel” “San Miguel” cuando el ladrón trate de llevarlos y la mama vuelva por sus niños (Calle, 2013).
 - Que pase el rey: consiste en dos niños que se sostienen la mano y forman un arco, el otro grupo de niños harán una fila y pasaran por debajo del arco, luego de elegir entre dos colores o frutas y se tomaran de la cintura, finalmente se someten a una guerra de fuerza, el juego termina cuando el otro grupo se cae o pasa una determinada línea de meta (Calle, 2013).
 - Tumba lata (kiwi) Hay dos equipos creados. Con seis latas, tres en la base, dos arriba y una en la parte superior, el Equipo A construye una torre triangular. Desde una distancia de tres metros, un jugador del equipo contrario intentará derribar la mayor cantidad posible de latas de la torre. El ganador es el equipo que ha rearmado la torre o ha usado la pelota para matar a todos los miembros del equipo contrario (Amador y Ponce, 2021).
 - Canicas: este juego utiliza bolas de cristal y consiste en dejar caer una en un agujero en el suelo y tomar como premio las canicas de los otros jugadores (Amador y Ponce, 2021)
- c) Juegos de desarrollo anatómico: consiste en el crecimiento de habilidades como la fuerza, la resistencia y la velocidad generalmente se usa en la parte principal de una sesión junto con el motor del juego (Meneses y Monge, 2001).

- Ensacados: consiste en tener un costal o sacos donde los niños estarán dentro de ello, se recomienda jugar en un lugar plano, los niños se colocan en una línea recta, el ganador será quien llegue primero a la línea de final sin sacar los pies del saco.
 - Juguemos al lobo: En un círculo, se selecciona un niño o una niña para que haga el papel del lobo entre los niños y las niñas. Luego, los demás preguntan al unísono: "Lobo, ¿qué estás haciendo?" Esto hará que el lobo describa sus actividades hasta que esté completamente vestido. El niño que finalmente capture desempeñará el papel del lobo después de que persiga a otros niños por la arena (Amador y Ponce, 2021).
 - El juego de ligas: que requiere que los jugadores salten entre dos cuerdas mientras dos niñas o niños sostienen la liga. Las ligas que comenzarán a jugar deben estar en los músculos de la pantorrilla, aumentando gradualmente la dificultad a medida que avanza hacia las rodillas, la cintura, etc. (Amador y Ponce, 2021)
- d) Juegos de fuerza y aire libre: se utiliza para dirigir necesidades de movimiento, ayudando a obtener seguridad, equilibrio, control del cuerpo, elaboración del esquema corporal, etc. (Meneses y Monge, 2001).
- Jugamos a las estatuas: se trata de bailar mientras suena la música, y cuando la música se detiene, debes quedarte quieto como una estatua. Cuando todos los jugadores están parados, un pase controla que nadie se mueva, incluso puedes hacerlos reír o intentar que se muevan, pero no los toques. El jugador que no se quede aún pierde y queda fuera del juego. El ganador es la última persona en bailar sola (Milla, 2022).
 - La carretilla: consiste en formar parejas y hacer carreras, un niño se colocará de brazos y el otro niño agarra sus piernas, la cual irán de esa manera hasta la meta, ganara el grupo de niños que llegue primero (Milla, 2022).
 - Jugamos al mundito: consiste en dibujar una serie de cuadrados en el suelo con tiza. Para ello, colocan uno o varios números que los jugadores deben saltar sin pisar ninguna línea, y recogen las cáscaras de plátano

que lanzan para intentar que caigan en un cuadrado y no toquen la línea límite. Este pasatiempo requiere un alto grado de concentración y sobre todo, un alto grado de estabilidad física (Cruz, 2022).

2.2.2.4. Principios que fundamentan los juegos tradicionales

Los principios que fundamentan los juegos tradicionales se desglosan en tres aspectos:

Principio de integralidad: reconoce al niño como un ser social y único abarcando sus dimensiones cognitivas, sociales, afectivas y espirituales, involucrando a la familia y comunidad. Esto se debe a que, si bien asegura la integralidad del desarrollo con una adecuada nutrición y atención en la salud, amor y estimulación temprana jugará un papel crucial en el desarrollo integral del niño (Herrera, 2019).

Principio de participación: reconoce el trabajo en equipo y la organización fomentando la aceptación personal y mutua, esto ayudará a desarrollar habilidades para la cohesión, sentido de persistencia, valores sociales y compromiso grupal, mejorando la relación activa, responsable y estable entre los niños, familia y comunidad educativa (Herrera, 2019).

Principio lúdico: reconoce al juego como fundamento importante en la educación, ya que dinamiza la vida del niño, facilitando la construcción de conocimientos físicos y sociales. Mediante el juego, los niños desarrollan habilidades de comunicación, comparten intereses, despertando cualidades de exploración. La comunicación con pares, familias y docentes es crucial para resolver tareas complejas y enriquecer su aprendizaje (Herrera, 2019).

2.2.2.5. Importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa

Los juegos tradicionales cumplen un rol importante en su desarrollo porque actúan como actividades lúdicas que captan el interés de los niños. Bravo y Pinargote (2024) indican que los mantienen entretenidos e indirectamente es vehículo compuesto por una serie de movimientos corporales que implican su fuerza, coordinación, lateralidad, resistencia y

equilibrio que refuerzan las habilidades de los niños a corto y largo plazo de forma natural.

Por lo tanto, es importante involucrar estos estímulos para desarrollar de forma integral las habilidades, representando una oportunidad significativa para conseguir un impacto positivo en los niños.

De la misma manera, Mendoza et al. (2017) sostienen que la importancia de los juegos tradicionales para reforzar la motricidad gruesa radica en su valor como estrategia porque brinda a los docentes la facilidad para involucrar estas herramientas didácticas en los talleres del área de psicomotricidad, mejorando la destreza de los alumnos.

En términos más simples, ayuda a los educadores a cumplir los objetivos del desarrollo motor grueso de forma implícita, ya que se utilizan los juegos como estrategia para mantener su atención y mejorar su concentración.

2.2.3. Relación entre la variable motricidad gruesa y la variable juegos tradicionales

Los juegos tradicionales es una actividad cultural que se transmite de generación en generación, permitiendo a los niños aprender creencias y valores. Además, la motricidad gruesa se refiere a las habilidades motoras que los niños adquieren para moverse de manera armoniosa manteniendo su equilibrio utilizando sus músculos grandes.

Por ello, ambas variables tienen una misión o un mismo objetivo, que el desarrollo motor grueso de los niños sea de total eficiencia y se desenvuelva en el mundo sin dificultades, con la aplicación de los juegos tradicionales, los niños sienten más atracción para realizar las actividades durante toda la etapa de crecimiento.

Por ello, Valdiviezo (2005) y Vemoqui (2011) destacan la importancia de los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa. Es esencial organizar los juegos según principios pedagógicos y los intereses de los niños para estimular su equilibrio y coordinación (Abril, 2019).

Por lo tanto, la articulación de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa ayudará al buen desempeño educativo integral de los niños, así como una educación intelectual que trae consigo beneficios para los alumnos.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Hi: Los juegos tradicionales como estrategia mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

Ho: Los juegos tradicionales como estrategia no mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

El presente estudio, fue de tipo cuantitativo, porque se utilizó la base de datos análisis e interpretación de la variable de estudio de forma cuantitativa tal como lo afirma, Rus (2021) se dice cuantitativo porque utiliza un método estructurado de recopilación y análisis de datos de una muestra o población. Es adecuado para su propósito porque trata de cuantificar el problema y comprender qué tan extendido está los resultados que se puedan aplicar a una población más grande.

En esta investigación fue de nivel explicativo, porque se centró en explicar lo que ocurre en el proceso de la motricidad gruesa y como se desenvuelve este fenómeno de investigación, se observar las causas y resultados existentes y se determina las condiciones, del porqué del objeto de estudio y no en el que o donde, pues se trata de explicar el objeto y no describirlo (Mejia, 2020).

Para esta indagación se elaboró un diseño pre experimental del tipo pre y post prueba con un solo grupo. Los pre experimentos sirvió para aproximarse al fenómeno de estudio, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos (Campebell, 1969).

GE. O1. X. O2

Donde:

GE= grupo de niños

O1= pre prueba aplicado a la muestra (aplicación del instrumento de motricidad gruesa)

X= Aplicación del juego tradicional

O2= post prueba aplicado a la muestra (aplicación del instrumento de motricidad gruesa)

3.2. Población

La población estuvo constituida por los estudiantes del nivel inicial de la I.E. 88217, ubicado en el distrito de Santa, provincia del Santa, región Áncash, que cuenta con 3 aulas agrupados en las edades de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 65 estudiantes, a cargo de la directora Lic. Ana Fernández Dulanto, de acuerdo a Arias (2016) la población se define como “un conjunto finito o infinito de elementos con

características comunes para los cuáles serán extensivas las conclusiones de la investigación” (p. 81).

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

Edades	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	12	10	22
4 años	11	11	22
5 años	15	6	21
Total			65

Fuente. Registro de matrícula 2024

Para esta investigación se trabajó con el aula de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N°88217, que cuenta con 21 niños, matriculados en el año lectivo del centro poblado Alto Perú. La muestra “es un subconjunto de los miembros de una población” (Cruz et al., 2014, p. 107)

Tabla 2

Distribución de la muestra según sexo

Institución Educativa	Ugel	Nivel/edad	N° de niños	
			Hombres	Mujeres
88217	Santa	5 años	15	6
Total			21	

Fuente. Registro de matrícula 2024

La muestra de estudio fue seleccionada a través de la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, esto significa, que la muestra fue fácil de reclutarla porque los niños pertenecían al aula del investigador, para Palomino et al. (2016) consiste en la elección del investigador basado en criterios que compone la población por características que poseen.

Criterios de Inclusión

- Los niños de cinco años
- Los niños matriculados en el año 2024
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado

Criterios de Exclusión

- Los niños que tienen más de tres faltas durante la recolección de datos
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

3.3. Operacionalización de las variables

Juegos tradicionales:

Los juegos tradicionales son aquellos juegos con los que nuestros antepasados y familiares se divertían mostrándose vigentes y activas en la actualidad, heredándose de generación en generación y se continúan utilizando debido a los buenos efectos que trae consigo (Pérez, 2019).

Motricidad gruesa:

La motricidad gruesa es aquella que hace referencia a los músculos grandes del cuerpo, vinculándose con el dominio corporal, coordinación, lateralidad y equilibrio (Osorio, et al., 2019).

Título: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217, centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA O VALORACIÓN
Juego tradicional	Los juegos tradicionales se demuestran mediante actividades solo utilizando su cuerpo y la naturaleza (el contexto en el que se encuentra).	Juego Sensorial	Reacciones emocionales	Ordinal	-Inicio -Proceso -Logro esperado - Logro destacado
		Juego motor	Resistencia		
		Juego anatómico	Flexibilidad		
		Juego fuerza y aire libre	Creatividad o imaginación		
Motricidad gruesa	La motricidad gruesa se refleja en el desarrollo de actividades que un infante realiza con todo su cuerpo, como el cuerpo entero mientras posee el control y equilibrio sobre sus movimientos.	Equilibrio	Estabilidad		
		Lateralidad	Cuadripedia		
		Esquema Corporal	Movimientos		
		Coordinación	Desplazamiento		

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Existen diferentes técnicas para el recojo de información, en este caso, se utilizó la técnica de la observación. Donde, Arias (2016) define a la observación como un método que consiste en imaginar sistemáticamente o comprender visualmente cualquier hecho, fenómeno o situación que ocurre en la naturaleza o la sociedad, a partir de los objetivos preliminares del estudio (p. 69), la observación se utilizó durante todo el proceso de evaluación, tanto para el inicio, desarrollo de actividades y al final de la investigación, para ello se apoyó de la lista de cotejo.

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, el cual fue una herramienta estructurada donde tenían los criterios de evaluación de cada desempeño, (Arias, 2016) donde solo se clasificaron su presencia o ausencia en una escala dicotómica, es decir, acepta sólo dos opciones que se encuentran descriptas en dicha escala representadas en sí y no.

El instrumento de lista de cotejo, con el cual se evaluó a los niños de 5 años contó con cuatro dimensiones, equilibrio, lateralidad, esquema corporal y coordinación, con un total de veinte ítems representado en cada dimensión con cinco ítems cada una, siendo su valoración de las categorías, si (1) y no (0). Para luego agruparse en los niveles de inicio (0-5), proceso (6-10), logro esperado (11-15) y logro esperado (16-20).

Tabla 3

Baremo de calificación de la variable

Nivel	Descripción	Rango
Inicio (C)	Cuando un niño demuestra un progreso mínimo en una competencia de determinada al nivel esperado. A menudo tienen dificultades al desarrollar tareas, por lo que necesita más apoyo e intervención del docente.	(0-5)
Proceso (B)	Cuando el niño se encuentra en el nivel de competencia esperado o cerca de él, para lo cual necesita apoyo durante un periodo de tiempo razonable.	(6-10)
Logro Esperado (A)	Cuando el niño demuestra el nivel esperado de competencia al demostrar la finalización satisfactoria de todas las tareas asignadas y dentro del plazo requerido.	(11-15)

Logro Destacado (AD)	Cuando el niño se desempeña a un nivel superior al esperado, demostrando conocimientos más allá para su edad o grado.	(16-20)
----------------------	---	---------

Fuente. Currículo Nacional - MINEDU (2023)

Para la validación del instrumento se aplicó el juicio de expertos. Así mismo fue validado por tres expertos de la misma área del tema a investigar, a través de una lista de cotejo donde ellos puedan avalar si es o no aceptable su aplicación. El grado de cada experto fue de maestría en educación inicial. La cual mediante los documentos de validación firmaron aceptando que el instrumento es aplicable. Para Corral (2009) la validez de un instrumento se refiere a la medición con precisión, mostrando un nivel de certeza al obtener los resultados (p. 230).

Tabla 4

Representación de validación del instrumento

Expertos	Grado/título	Valoración
Jara Varas Luz Marina	Licenciada	100%
Sabogal Ríos Diana	Maestría	100%
Cerna Vega Carmen	Maestría	100%

Fuente: Información tomada de instrumentos validados

Confiabilidad del instrumento

Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a un grupo de 10 niños separado de la muestra, dichos resultados sirvieron para determinar las consistencias de los ítems. Para ello, se utilizó el coeficiente de Kuder Richardson (Kr20) que se grafica de la siguiente manera:

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum pq}{\alpha_2}\right)$$

Donde:

K: Número de ítems.

α_2 : Varianza total.

p: Porcentaje de personas que responden correctamente.

q: Porcentaje de persona que responden de forma incorrecta.

$\sum$: Sumatoria de la varianza individual de los ítems.

Después que fue aplicada la formula Kr20, mediante una hoja de cálculo de Excel donde se obtuvo como coeficiente 0.90162. Se concluyó que la confiabilidad de la prueba objetiva es bueno, lo que significa que todos los ítems del instrumento sí tienden a medir el objetivo general de la presente investigación. Por otro lado, la confiabilidad según Chaux (2021) se refiere “al grado en que la aplicación repetida del instrumento de medición produce resultados coherentes y consistentes”.

3.5. Método de análisis de datos.

Los datos recogidos iniciaron solicitando la autorización a la Dirección de la Institución Educativa, luego de obtener dicho permiso, se procedió con las firmas del consentimiento informado de los padres de familia.

Los datos se obtuvieron en dos momentos: primero en la pre prueba, se desarrolló mediante la aplicación del instrumento (lista de cotejo) para medir en qué nivel se encontraban los niños en la intervención programada. Posteriormente se realizó 15 talleres de juegos tradicionales para medir el nivel de la motricidad gruesa, estos datos obtenidos fueron organizados en tablas y gráficos y sus respectivas interpretaciones apoyándose en la hoja de cálculo Excel 2016. Segundo en la post prueba los resultados fueron organizados de manera sistemática aplicando también el instrumento y observando la mejora de la motricidad gruesa mediante los talleres de juegos tradicionales.

Finalmente, se realizó la prueba de normalidad (Shapiro-Wilk), de lo cual se determinó si tienen o no una distribución normal (no paramétrica), la cual se utilizó la prueba de Wilcoxon para determinar las hipótesis de investigación, la cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, con el valor de significancia de 0.000, <0.05 . Todo lo mencionado se realizó con el programa de SPSS v25.

3.6. Aspectos éticos

Los principios éticos están declarados en el reglamento de integridad científica aprobado mediante resolución 676-2024-CU-ULADECH CATOLICA de fecha 28 junio 2024. Los cuales son:

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: se respetó y guardó los datos de recojo de información y mantuvo la privacidad de los participantes de

5 años, ya que me manejó en anonimato y con su respectivo código. Durante la ejecución y recolección de datos de los talleres no se tomaron fotografías protegiendo así su confidencialidad.

Libre participación por propia voluntad: se consideró importante la comunicación con los padres en el cual se informó el propósito de la investigación y se obtuvo su firma en el consentimiento informado. Asimismo, se formuló una solicitud de autorización a la dirección de la institución educativa para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos validados y la recopilación de datos.

Beneficencia, no maleficencia: se aseguró el bienestar de los niños que participaron en la investigación, siguiendo las reglas como, no causar daño, disminuir los efectos adversos, en este sentido la conducta del investigador no causó ningún daño de los niños de cinco años, aumentando los beneficios.

Cuidado del medio ambiente: se respetó el medio ambiente sin ningún daño que pueda afectar a los animales, plantas, medio ambiente que se involucraron en la investigación. Cabe recalcar que los talleres de los juegos tradicionales se ejecutaron o llevaron a cabo, en el patio de la institución educativa, la cual cuenta con jardines y árboles.

Justicia: se tomaron las precauciones necesarias para evitar un desequilibrio en el recojo de datos, así que se tomaron en cuenta las limitaciones, ejercer un juicio razonable para no dar lugar a prácticas injustas.

Integridad y honestidad: se buscó en todo momento la autenticidad de los datos recogidos y se evitó el engaño o alteraciones de datos para nuestro propio beneficio, sino mostrándose los resultados tal cual fueron obtenidos.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

La presente investigación realizó los análisis de los datos obtenidos mediante la aplicación del instrumento de recolección de datos (lista de cotejo) y se desarrolló la interpretación de los resultados por sus objetivos específicos dando respuesta a cada uno de ellos.

4.1.1. Identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de un pre prueba.

Tabla 5

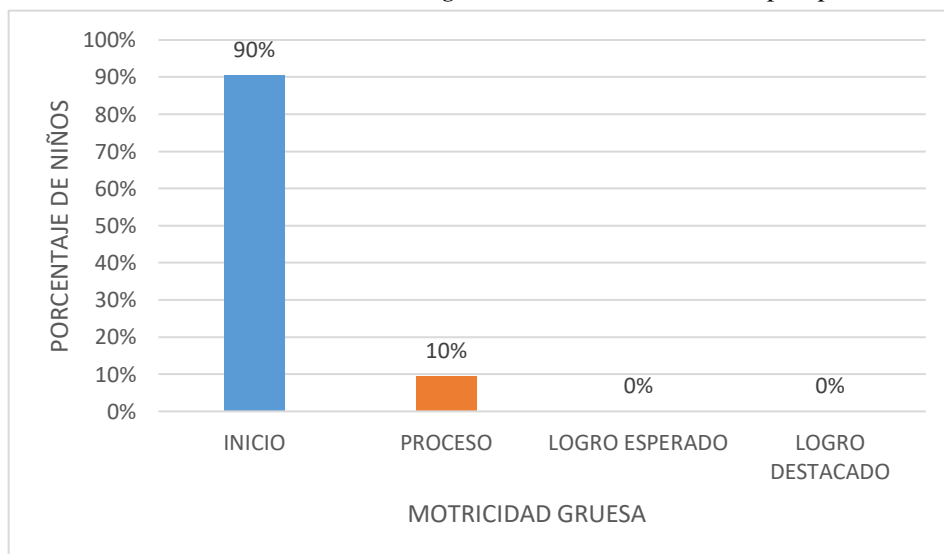
Nivel alcanzado de la motricidad gruesa de los niños en la pre prueba

Nivel	<i>fi</i>	%
Logro destacado	0	0 %
Logro esperado	0	0 %
Proceso	2	10%
Inicio	19	90%
Total	21	100 %

Fuente. Lista de cotejo, octubre 2024.

Figura 1

Nivel alcanzado de la motricidad gruesa de los niños en la pre prueba



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y en la figura 1, los resultados obtenidos en la pre prueba muestran el 90% de los niños se encontraban en el nivel de inicio y un 10% en el nivel proceso. Por lo que se concluye que la mayor proporción de los niños tienen un bajo nivel de desarrollo de su motricidad gruesa.

4.1.2. Diseñar y ejecutar la implementación de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

Tabla 6

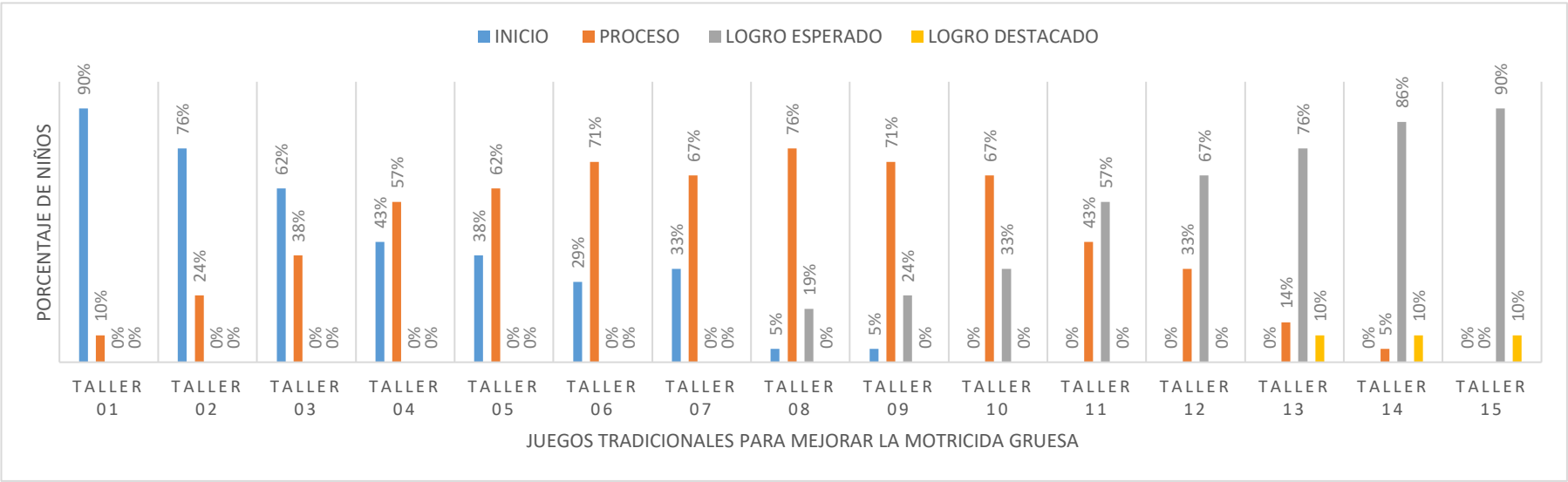
Distribución de los talleres de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa

Nivel	Taller 01		Taller 02		Taller 03		Taller 04		Taller 05		Taller 06		Taller 07		Taller 08		Taller 09		Taller 10		Taller 11		Taller 12		Taller 13		Taller 14		Taller 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro Destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	10%	2	10%	2	10%
Logro Esperado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	5%	5	24%	7	33%	12	57%	14	67%	16	76%	16	86%	19	90%
Proceso	2	10%	5	24%	8	38%	12	57%	13	62%	15	71%	14	67%	16	76%	15	71%	14	67%	9	43%	7	33%	3	14%	1	5%	0	0%
Inicio	19	90%	16	76%	13	62%	9	43%	8	38%	6	29%	7	33%	1	5%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2024.

Figura 2

Distribución de los talleres de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2 se puede evidenciar los resultados obtenidos al desarrollar el primer taller de juegos tradicionales, el 90% de los niños se ubicaban en el nivel de inicio, asimismo, en la octava actividad el 76% se encontraba en el nivel de proceso. Al finalizar la decimoquinta actividad el 90% se encuentra en el nivel de logro esperado. Por lo que se concluye que se los niños empezaron en el nivel de inicio, y fueron evolucionando llegando a mayor proporción al nivel de logro esperado al finalizar los 15 talleres.

4.1.3. Identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de una post prueba.

Tabla 7

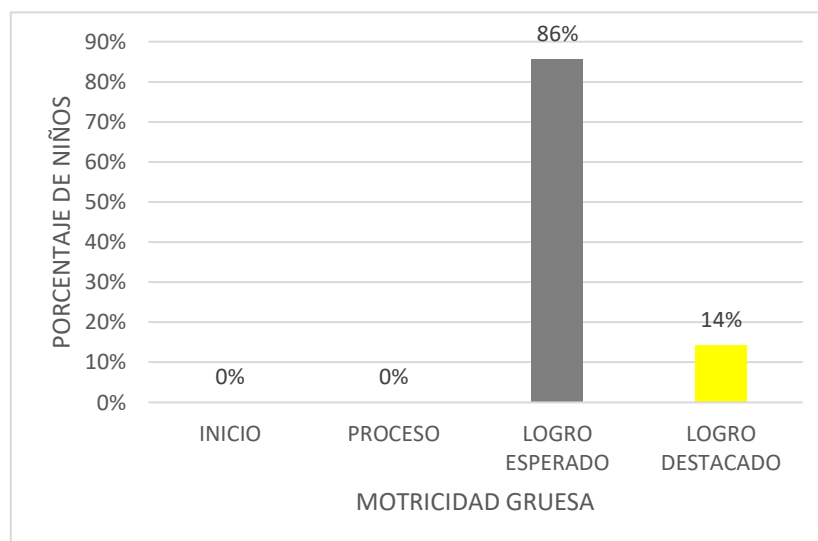
Nivel alcanzado de la motricidad gruesa de los niños en la post prueba

Nivel	fi	%
Logro destacado	3	14 %
Logro esperado	18	86 %
Proceso	0	0 %
Inicio	0	0 %
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo, octubre 2024.

Figura 3

Nivel alcanzado de la motricidad gruesa en los niños en la post prueba



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, los resultados obtenidos al emplear el post prueba, se muestra el 86% de los niños se encontraron en el nivel de logro esperado, logrando mejorar su motricidad gruesa. Por ello, se concluye que, hubo una notable mejoría de su motricidad gruesa en la mayoría de niños.

4.1.4. Comprobar el nivel de la motricidad gruesa alcanzado a través del pre y post prueba en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

Tabla 8

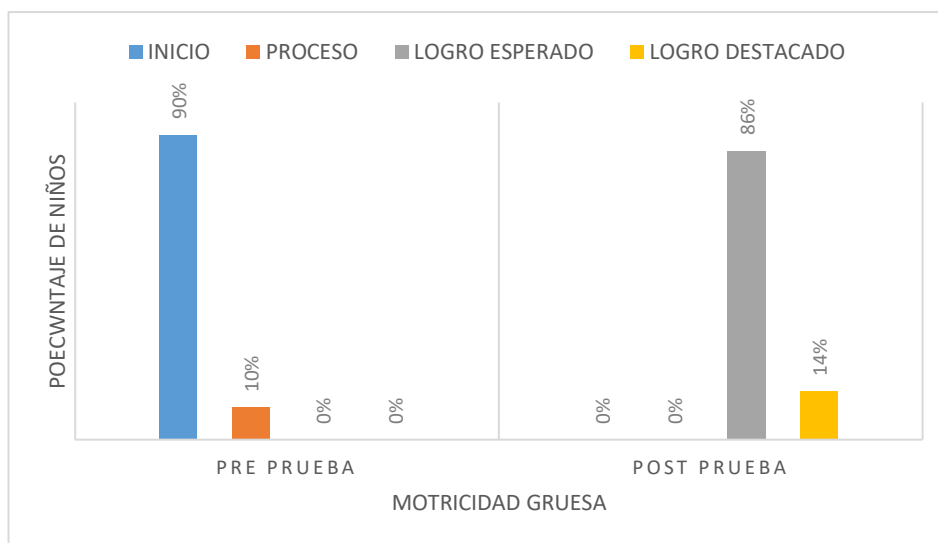
Distribución del nivel de la motricidad gruesa según pre y post prueba

Niveles	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	<i>f_i</i>	%	<i>f_i</i>	%
Logro destacado	0	0%	3	14%
Logro esperado	0	0%	18	86%
Proceso	2	10%	0	0%
Inicio	19	90%	0	0%
Total	21	100%	21	100%

Fuente. Lista de cotejo, octubre 2024.

Figura 4

Distribución del nivel de la motricidad gruesa según pre y post prueba



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4, los resultados obtenidos a través del pre prueba, el 90% se encuentra en el nivel de inicio, lo que sugiere que están comenzando a desarrollar su motricidad gruesa y en el post prueba el 86% de los niños alcanzó el nivel de logro esperado, lo que significa que cumplieron con las expectativas esperadas para su edad en términos de la motricidad gruesa. Por ello, se concluye que, la mayor proporción de los niños, se encuentran en el nivel de logro esperado superando las limitaciones en el desarrollo de su motricidad gruesa.

4.1.1. Resultados Inferenciales

4.1.1.1. Prueba de hipótesis

1) Hipótesis general

En la presente investigación se formuló la siguiente hipótesis con la finalidad de comprobar si los juegos tradicionales como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la I Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024. De este modo, se llevó a cabo la prueba de normalidad, lo cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de tal modo, de acuerdo a la muestra de estudio y las características conlleva a

realizar la prueba de Wilcoxon, y así se realice la comparación de medias utilizando el SPSS Vs 25.

a) Planteamiento de la hipótesis

Hi: Los juegos tradicionales como estrategia mejoraron significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

Ho: Los juegos tradicionales como estrategia no mejoraron significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

b) Nivel de Significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de wilcoxon

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 9

Estadísticos de prueba ^a

	POSTEST - PRETEST
Z	-3.988 ^b
Sig. asin. (bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra el p-valor (Sig. asin. bilateral) es de 0.000, <0.05, rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, de lo cual concluimos que los juegos tradicionales mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.

V.DISCUSIÓN

En este estudio el primer objetivo específico fue identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de la pre prueba, donde los resultados obtenidos demuestran que los niños se encontraban en el nivel inicio con un 90%, esto quiere decir, que tienen problemas para realizar actividades de equilibrio, coordinación, lateralidad y esquema corporal.

Los resultados del estudio muestra diferencia a la investigación de Córdova (2022), titulada “Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma-Casma, en el año 2020” quien encontró el 47% de los niños en el nivel inicio de la motricidad gruesa, en su investigación participaron 15 niños, aplicando 11 sesiones de aprendizaje.

Ambos estudios no se desarrollaron adecuadamente la motricidad gruesa, ya que no podían realizar actividades de equilibrio, coordinación lateralidad y esquema corporal durante los juegos tradicionales.

Por ello, las habilidades motoras gruesas nos permiten realizar movimientos de larga distancia, implicando a varios músculos a la vez que equilibran la agilidad, la fuerza y la velocidad en cada movimiento. En esencia, las habilidades motoras gruesas son cruciales para una movilidad y actividad física eficaz, donde implica el uso de grandes grupos musculares, como brazos, piernas y torso, para realizar tareas cotidianas, como andar, correr, saltar y lanzar, desempeñando un papel vital en los deportes, actividades recreativas y otros esfuerzos físicos. En general, dominar las habilidades motoras gruesas es esencial para llevar un estilo de vida activo y saludable (Sánchez, 2021).

Se concluyó que los niños de cinco años de la institución educativa N°88217 Alto Perú se encuentran actualmente en el nivel inicio, presentando dificultades en las cuatro dimensiones presentadas de coordinación, esquema corporal, equilibrio y lateralidad. Por lo tanto, es esencial desarrollar bailes, ejercicios y/o juegos para estimular sus habilidades motoras gruesas. No estimular a tiempo su motricidad puede provocar problemas para gatear, ponerse en cuclillas, saltar, caminar, entre otros, lo que puede impedir su capacidad para realizar las actividades cotidianas.

El segundo objetivo específico de esta investigación fue diseñar e implementar juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024. A través de la aplicación de 15 talleres, se evidenció en el primer taller el 90% de los niños se encontraron en el nivel inicio, sin embargo, en la sesión quince se evidencia el 90% de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado, lo que comprueba que hubo una mejoría en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Los resultados se asemejan con el estudio de Leandro (2022), titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Pedro Sánchez Gavidia, Huánuco-2020”, quien identificó el 80% de los niños en el nivel de competencia (A) demostrando una mejora significativa de sus habilidades motrices tras participar en diez sesiones de aprendizaje basadas en juegos tradicionales.

Los datos en ambos estudios evidencian que al iniciar dichos talleres contaban con dificultades para desarrollar su motricidad gruesa, sin embargo, a medida de ir aplicando los juegos tradicionales se fueron perfeccionando, por ello, es importante que sean adecuadamente adaptados por el docente, ya que estos juegos son un instrumento pedagógico muy útil.

Esto es corroborado por Ardila (2022) cuando expone que el desarrollo de los juegos tradicionales contribuye y fortalecen el desarrollo de habilidades sociales, aprendizajes educativos, dinamizan actividades, promover la comunicación y el aprendizaje del lenguaje, secuencia motora y conciencia del ritmo.

Como resultado de los 15 talleres realizados en este estudio, podemos concluir que los niños fueron capaces de desarrollar y alcanzar el objetivo de mejorar su motricidad gruesa, incluyendo su mejora en su postura, reconocer su lateralidad y mejorar su coordinación de forma divertida y atractiva.

Por otro lado, como tercer objetivo específico fue identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de una post prueba, donde los resultados demostraron que los niños se encontraron en el nivel de logro esperado con un 86%, esto evidencia una mejoría en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Estos resultados son similares al estudio de López (2021), titulada “Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año

2020” quien mostró un porcentaje moderado de éxito del 95% de en un nivel sobresaliente (AD) al mejorar sus habilidades motoras gruesas. Estos resultados son alentadores y sugieren que la intervención fue eficaz para mejorar las habilidades motoras de los niños.

Los datos obtenidos en ambos estudios se entienden que la mayoría de los niños después de aplicar los talleres se desarrolló adecuadamente su motricidad gruesa con actividades de equilibrio, coordinación, lateralidad y esquema corporal realizando movimientos sincronizados durante los juegos tradicionales.

Esto es corroborado por Alonso y Pazos (2020), quien afirma que, las habilidades motoras gruesas desempeñan un papel crucial para que los niños puedan realizar actividades cotidianas, habilidades lúdicas, trepar, atrapar, lanzar, golpear pelotas, entre otros. Por tanto, es crucial que los padres, docentes y cuidadores fomenten y apoyen el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños desde una edad temprana.

Se ha llegado a la conclusión sobre la ejecución de talleres de juegos tradicionales mejora las habilidades motoras gruesas, teniendo en cuenta el papel vital en el desarrollo general del niño. Los talleres han demostrado su eficacia para mejorar las capacidades físicas de los niños, para su crecimiento y desarrollo proporcionan una forma divertida y atractiva de mejorar la calidad de vida de los niños.

Como último objetivo específico de esta investigación, nos propusimos a verificar el nivel de motricidad gruesa alcanzado mediante la pre y post prueba en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash –2024, donde los resultados mostraron que 90% de los niños se encontraban en el nivel inicio durante la pre prueba, sin embargo, en la post prueba, 86% de los niños alcanzaron el nivel logro esperado, lo que muestra una mejora significativa de sus habilidades motoras gruesas mediante la estrategia de juegos tradicionales.

Los resultados hallados en la investigación se asemejan con Salazar (2022), quien en su investigación titulada “Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años, de la I.E. N°174 – Huánuco, 2022” donde indica que el 65% de los niños se encontraban en un nivel principiante durante la pre prueba, mientras en la post prueba los niños se encontraron en el 90%, mejorando su motricidad gruesa.

Por ello, García y Tarazona (2022) indica que los juegos tradicionales, se vinculan con entornos sociales practicándose de generación a generación convirtiéndose en un sistema

educativo como estrategias didácticas y pedagógicas implicando coordinación, movilidad motriz y equilibrio.

Asimismo, la motricidad gruesa está conformada por los músculos gruesos del cuerpo la cual ayuda al desplazamiento adecuado en las actividades cotidianas (Alonso y Pazos, 2022). Por tanto, es crucial esforzarse y reconocer la importancia de desarrollar las habilidades motoras gruesas a una edad adecuada. Si no se practican estas habilidades, pueden perderse las capacidades adquiridas previamente.

El objetivo general de este estudio fue determinar los juegos tradicionales como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash –2024, donde los resultados de la pre prueba mostraron que el 90% de los niños se encontraban en el nivel inicio, mientras en la post prueba, el 86% de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado.

Estos resultados son diversos con los de Leandro (2022), que informó en su investigación titulada “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén” donde los resultados en el pre test se evidencio un 52% de los niños estaba en proceso (B), después de aplicar los juegos tradicionales alcanzo el nivel esperado (A) con un 68%, demostrando diferencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Los dos estudios presentados muestran diferencias significativas antes y después de la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales, realizando movimientos sincronizados entre su cabeza, tronco, extremidades, manteniendo equilibrio, reconociendo su lateralidad.

Esto es corroborado por Sánchez (2023) cuando destaca el papel crucial de la motricidad gruesa en el desarrollo de los niños pequeños porque ayuda a coordinar y controlar los movimientos de su cuerpo, lo que a su vez repercute en diversas funciones cotidianas.

Por otro lado, Villalobos (2023), destaca la importancia de los juegos tradicionales porque contribuye al desarrollo de diversas habilidades, como la paciencia, el respeto, tomar turnos y formar parte de un equipo, estos juegos requieren concentración y estrategia, lo que los hace desafiantes y divertidos.

Por ello, se puede afirmar que los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en el crecimiento y desarrollo del niño, ofreciendo amplias oportunidades que mejoren su coordinación, equilibrio, fuerza y agilidad mediante el movimiento de todo el cuerpo. Los juegos tradicionales son una forma divertida y atractiva de promover la actividad física entre los

niños, no sólo ayudan a mejorar sus capacidades físicas, sino que también fomentan la interacción social y el trabajo en equipo.

El estudio presentó sus limitaciones en el diseño pre experimental ya que los datos de la muestra se obtuvieron en una sola aula de la institución educativa N°88217, por tanto, el alcance de los resultados se aplicó principalmente para dicha institución educativa. Tamaño de muestra ya que es muy pequeña (21 niños), por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicó sólo al aula de 5 años de la institución educativa N°88217.

VI. CONCLUSIONES

En la presente tesis se determinó que los juegos tradicionales como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años, teniendo relevancia en la aplicación de talleres de juegos tradicionales, fortaleciendo el desarrollo de la motricidad gruesa, demostrando superar sus limitaciones iniciales en su equilibrio, coordinación, esquema corporal y lateralidad.

En este estudio se identificó el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años, a través de la pre prueba, donde se encontró en un nivel inicio. Lo cual demuestra que presentaron dificultades para identificar su lateralidad, su equilibrio, su coordinación y su esquema corporal.

Se diseñó y ejecutó la implementación de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años, siendo el más significativo en el decimoquinto taller, donde los niños se encontraban en el nivel de logro esperado, demostrando su avance eficiente en cada actividad realizada.

Esta tesis se pudo identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años a través de la post prueba, donde se encontraron en el nivel de logro esperado, demostrando que los juegos tradicionales son importantes para el desarrollo de la motricidad gruesa y puedan realizar diferentes actividades de equilibrio, coordinación, esquema corporal y lateralidad.

En esta tesis se comprobó el nivel de la motricidad gruesa alcanzado a través de la pre y post prueba en niños de cinco años, siendo significativo, en el nivel de logro esperado existiendo un alto porcentaje en el nivel, pero también existe una disminución en la pre prueba encontrándose en el nivel inicio, mostrando la efectividad de la aplicación de los talleres de juegos tradicionales.

VII. RECOMENDACIONES

A los futuros investigadores a realizar estudios que utilicen metodologías e instrumento de evaluación más desarrolladas para después comparar con esta investigación.

A los investigadores para la toma de muestra, usar el instrumento de lista de cotejo, u otro instrumento para efectuar el análisis en la estadística descriptiva.

A los docentes de la institución, incluir en su planificación, actividades de aprendizaje de desarrollo motor, mediante la estrategia de juegos tradicionales.

A la directora de la institución educativa, hacer diferentes gestiones para implementar ambientes de psicomotricidad, con recursos y elementos acorde a la edad de los niños, para que permitan desarrollar su motricidad y ayudar a promover el deporte, la socialización, comunicación, en los niños.

A los estudiantes de la facultad de educación, a seguir realizando investigaciones respecto a los juegos tradicionales; debidos, que en la actualidad el avance de las tics, se está perdiendo la didáctica educativa en promover la educación mediante juegos tradicionales.

A los docentes de nuestra casa de estudios fortalecer las habilidades de los estudiantes de la carrera de educación, para evaluar integralmente las características relacionadas con el desarrollo de las habilidades motoras de los estudiantes durante el proceso de observación

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, M. (2019). *La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de unidad educativa “Rumiñahui” en la ciudad de Sangolquí* [Título de Magister, Universidad de las Fuerzas Armadas] <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20511/1/T-ESPE-038841.pdf>
- Acuña, J. (2022). *Los juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 04 años de la I.E. Jardín Infantil 123, Independencia – Huaraz, 2020* [Tesis Licenciada, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26359/ESTRATEGIA_JUEGOS_ACUNA_CAMONES_JHOVANA_FIORELLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alonso, Y. y Pazos, J. (2020) *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)*. SciELO 46. <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht#>
- Amador, P. y. Ponce, J. (2021). *Los juegos tradicionales y su relación en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas del primer grado de la institución educativa N° 32391 El Porvenir-Llata-2018* [Título Licenciado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7389/TEPR00>
- Andalucía. (2010). *La estimulación Educativa. Temas para la Educación* (6), 1-10. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Ardila, J. (2022) *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. Revista digital: Actividad Física y Deporte. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269>
- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica* (6 ed., Vol. 4). Alegría 5570, C.A. https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Becerra, M. (2019). *Motricidad gruesa en los niños de 5 años del colegio Humboldt Kollegium, 2017, Chimbote – Perú*. [Trabajo de Bachiller, Universidad Católica los Ángeles Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20716/MOTRICIDAD_GRUESA_MOVIMIENTOS_BECERRA_BAZAN_MARIA_CLEODOMIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Berruezo, P. (2008). *El contenido de la Psicomotricidad. Reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 2(1-17), 22. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780003.pdf>
- Bobbio, T., Gabbard, C., y Cacola, P. (2009). *La coordinación entre miembros del cuerpo. Faceta importante de la habilidad de motricidad gruesa*. Revista de Académica multilingüe, 11(280). <https://ecrp.illinois.edu/v11n2/bobbio-sp.html>
- Bolaños, D. (2010). *Desarrollo motor, movimiento e interacción. Kinesis, primera ed.* <https://tachh1.files.wordpress.com/2015/08/libro-movimiento-e-interaccion.pdf>
- Bravo, J. y Pinargote, E. (2024). *Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de Educación Inicial II*. Revista Maestro y Sociedad, 21(2), 729-742. <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6439/7197>
- Bruno, M. (2021). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo De Carhuancha, 2019* [Título Licenciada, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24417/COOR>
- Caicedo, J. y Narvaez, J. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad*. [Título de licenciada, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28240/1/UCE-FIL-CEB-CAICEDO%20JASLEEM-NARVAEZ%20JESSICA.pdf>
- Calle, P. (2013, 21 de mayo). *LAPTÁ (Juego Tradicional Ruso)*. Educación física primaria. <http://educacionfisicaprimaria1.blogspot.com/search/label/Juegos%20%20Tradicionales>
- Campebell, D. (1969). *Las reformas como experimentos*. APA PsycArticles. 24 (4), 409–429. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/h0027982>
- Campo, L., Jimenez, P. y Maestre, K. (2011). *Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla*. Psicogente, 78(15), 14. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552358008.pdf>

- Cárdenas, K. y García, A. (2019). *Programa Moenli para mejorar la motricidad gruesa de estudiantes de 2 años del centro educativo Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo-2018*. [Tesis Licenciada, Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a15dcdd6-95e5-4698-9583-e5faa337d95f/content>
- Cevallos, M. (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* [Tesis Licenciada, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8203/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000042.pdf>
- Chaux, A. (9 de septiembre de 2021). *Cómo validar un instrumento de medición*. Open In App. <https://alcideschaux.com/c%C3%B3mo-validar-un-instrumento-de-medici%C3%B3n-32e8a20e626>
- Cobos, P. (1997). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones, Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Piramide, S.A.-Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=300190>
- Colson, E. y Dworkin, P. (1997). *Toddler development*. *Pediatrics in review*, 18(8), 255-259. <https://depts.washington.edu/dbpeds/ToddlerDvt.pdf>
- Cordova, S. (2022). *Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa n° 1556 Angelitos De Jesús Del Distrito De Casma - Casma, En El Año 2020*. [Tesis Licenciada, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28848/DOMINIO_CORPORAL_JUEGO_DIDACTICO_CORDOVA_FIGUEROA_SUSY_VERONICA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Corral, Y. (2009). *Validez y confiabilidad de los instrumentos de la investigación para la recolección de datos*. *Revista Ciencias De La Educación*. Vol 19/ N° 33 <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Cruz, C., Olivares, S., y Gonzales, M. (2014). *Metodología de la investigación* (1° ed.). Grupo Editorial Patria S.S. de C.V.

<https://books.google.com.ec/books?id=8uLhBAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

- Cruz, E. (2022, 22 de agosto). *¿Te acuerdas de yaces, mundo, kiwi, matagente y otros juegos que practicabas cuando eras niño?* La Republica: <https://larepublica.pe/tendencias/historias/2022/08/19/te-acuerdas-de-yaces-mundo-kiwi-matagente-y-otros-juegos-que-practicabas-cuando-eras-nino-redes-sociales-viral-ntlr>
- Espinoza, T. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. [Tesis Bachiller, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/60916/1/%27BP%c3%81RV-PEP-2022P009.pdf>
- García, V. y Tarazona, A. (2022) *Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*. Educare. Vol. 26, núm. 2, 2022. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/375/3753481003/html/>
- Gonzáles, B. (2022, 23 de noviembre). *Problemas de psicomotricidad en niños*. Somos Psicología y Formación. <https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-psicomotricidad-en-ninos/>
- Guerrero, R., Zambrano, Y. y Castillo, R. (2023) *Carencia Del Desarrollo de La Motricidad Fina Y Gruesa En Niños Y Niñas En El Grado Preescolar Actual*. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*. <https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/67>
- Herrera, R. (2019). *Aplicación de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo Psicomotriz, con los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 073 "Estrellita de Belen", Región Tumbes, 2018* [Tesis Licenciada, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13723/JUEGOS_TRADICIONALES ESTRATEGIA_HERRERA_PINZ%c3%93N_ROSA_NELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Le Boulch, J. (1993). *El lugar de la Educación Física en las Ciencias de la Educación*. 55, 1. https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.6851/ev.6851.pdf

- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [Título de Licenciada, Universidad Técnica de Ambato]
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- López, S. (2021). *Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años del distrito de Casma del año 2020*. [Título de Licenciada, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23501/DESARROLLO_HABILIDAD_LOPEZ_GAMARRA_SHELLY_ANILU.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lozano, D. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén*. [Título de Maestra, Universidad César Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101139/Lozano_ADN-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Luarte, C., Poblete, F. y Flores, C. (2014). *Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares sin intervención de profesores de Educación Física, Concepción, Chile*. Revista Ciencias de la Actividad Física UCM, 15 (1), 7-16
<https://www.redalyc.org/pdf/5256/525652728001.pdf>
- Marciel, M. (2020, 23 de abril). *Beneficios del juego del hula hoop para niños*. Guía Infantil:
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-del-juego-del-hula-hoop-para-ninos/>
- Mejia, T. (2020, 27 de agosto). *Investigación explicativa: características, técnicas, ejemplos*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/investigacion-explicativa/>
- Mendoza, G. y Torres, N. (2019). *El desarrollo de la motricidad gruesa en niños- niñas de 4 y 5 años mediante escenarios lúdicos*. [Título de Maestra, Universidad Estatal de Milagro].
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4949/1/2.%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20EN%20NI%C3%91OS-%20NI%C3%91AS%20DE%204%20Y%205%20A%C3%91OS%20MEDIANTE%20ESCENARIOS%20L%C3%9ADICO.pdf>

- Mendoza, M., Analuiza, E. y Lara, L. (2017) *Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física*. Revista digital de Educacion Fisica EmàsF. 1 (44), 79-93.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5807536>
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, 11(1-13), 25. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Milla, N. (2022, 21 de mayo). *El Juego De Las Estatuas*. Reactivoz
<https://www.reactivoz.com/el-juego-de-las-estatuas/>
- MINEDU (2023, 12 de diciembre). *Colegios utilizarán este año escala literal para calificar a estudiantes*. Ministerio de Educación.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/880490-colegios-utilizaran-este-ano-escala-literal-para-calificar-a-estudiantes>
- Ortiz, L. (2023). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 302 "Ruso" - Chimbote, 2021*. [Título de Licenciada, Universidad Católicas los Ángeles Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32106/JUEGO_MOTOR_OR_TIZ_SUAREZ_LISSET_DANIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Osorio, V., Pallares, M., Chiva, Ó. y Capella, C. (2019) *Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional*. SciELO. Rev. Lasallista Investig. vol.16 no.1 Caldas Jan.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492019000100037#:~:text=La%20motricidad%20gruesa%20hace%20referencia,lat eralidad%2C%20coordinaci%C3%B3n%20global%20y%20equilibrio
- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G., y Orizano, L. (2016). Metodología de la investigación. San Marcos
- Pérez, R. (2019) *Rescatemos los juegos tradicionales en niños de educación primaria*. [Título de Segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1616/PEREZ%20VASQUEZ%2C%20ROLANDO%20EDINSON.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Son%20aquellos%20juegos%20con%20los,canicas%20o%20chungos%E2%80%9D%2C%20etc>
- Piaget. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. Esitorial.

- Ruiz, A. y Ruiz, I. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Diagramación.
<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>
- Ruiz, L. y Graupera, J. (2003). *Competencia motriz y género entre los escolares españoles*. Internacional de medicina y ciencias de la actividad Física y el deporte, 1(11).
<http://cdeporte.rediris.es/revista/revista10/artcompetencia.pdf>
- Rus, E. (2021, 05 de febrero). *Investigación cuantitativa*. Economipedia.
<https://economipedia.com/definiciones/investigacion-cuantitativa.html>
- Silva, L. (2021). *Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N° 88039 – Santa*. [Tesis Licenciada, Universidad San Pedro, Chimbote]
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/16357/Tesis_69662.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tarazona, V. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 Niño Jesús –Del Centro Poblado De Sapcha, Distrito De Acochaca, 2021*. [Tesis Licenciada, Universidad Católica Ángeles Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25004/GRUESA_JUEGOS_TARAZONA_HUERTA_VERONICA_ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- ULADECH (2024). *Reglamento de integridad científica aprobado mediante resolución 676-2024-CU-ULADECH CATOLICA Principios Éticos*. [Título Licenciada, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]
- Vargas, I. (2022). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 665 Señor de Mayo-2022* [Título Licenciada, Universidad Católica los Ángeles Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27582/GRUESA>
- Vilema, B. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019* [Título de Magister, Universidad Central del Ecuador].

<http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/22970/1/T-UCE-MEI-VILEMA.pdf>

- Villalba, M. (2016). *Diseño de juegos infantiles modulares para niños en etapa de desarrollo pre operacional (2-5 años); para fomentar la motricidad gruesa, con estudio de caso del Parque Bicentenario de Quito* [Título de Licenciado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/13210>
- Wallon. (1979). *Desarrollo psicológico del niño. Visior. Mec.*

ANEXO

Anexo 01 Carta de recojo de datos



Chimbote, 12 de septiembre del 2024

CARTA N° 0000001232- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

ANA PETRONILA FERNANDEZ DULANTO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°88217

Presente.-

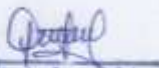
A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 88217, CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA, ANCASH - 2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, a cargo de ANGELLY MILAGROS CHAVARRIA FERNANDEZ, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 70264840, durante el período de 20-08-2024 al 25-09-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.


Dr. NILO VELAZQUEZ CASTILLO
Coordinador de Gestión de Investigación


Ana Petronila Fernandez Dulanto
DIRECTORA

Anexo 02 Documento de autorización



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
N° 88217 ALTO PERÚ

**"Año del bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la
conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"**

CONSTANCIA

La directora de la institución educativa inicial N° 88217, del distrito de Santa,
provincia de Santa, departamento de Áncash, que al final suscribe

HACE CONSTAR:

Que, la Bach. Chavarria Fernandez Angelly Milagros con código 0107181110 de
la universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH), ha aplicado su TESIS
titulado "JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 88217, CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA,
ANCASH – 2024".

Así mismo, durante su permanencia en la Institución ha demostrado eficiencia,
puntualidad y vocación de servicio.

Se expide la presente, a solicitud de la parte interesada para los fines que estime
conviviente.

Alto Perú, 04 de octubre del 2024

Atentamente.



LIC. M. Fernández Díaz
DIRECTORA

Anexo 03 Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217, centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema General ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024?	Objetivo General Determinar los juegos tradicionales como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024. Objetivos específicos Identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de un pre test. Diseñar y ejecutar la implementación de juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024. Identificar el nivel de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024, a través de un post test. Comprobar el nivel de la motricidad gruesa alcanzado a través del pre y post test en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.	General: Hi: Los juegos tradicionales mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024. Ho: Los juegos tradicionales no mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.	Variable independiente Juegos tradicionales Variable dependiente Motricidad gruesa	Tipo de investigación cuantitativo Nivel de investigación explicativo Diseño de investigación pre experimental de tipo pre y post test Población de 71 estudiantes y muestra de 27 niños del aula de 5 años Técnica de observación Instrumento lista de cotejo

Anexo 04 Instrumento de recolección de información



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217

Código del estudiante: _____ Edad: _____ FECHA: _____

INTRUCCIÓN: Marque con una X la respuesta que considere adecuada, según las alternativas

DIMENSIONES / ITEMS		SI	NO
Dimensión equilibrio			
1	Mantiene el equilibrio en diversas posiciones durante el juego tradicional “Las estatuas”		
2	Mantiene el equilibrio saltando con un solo pie y con los dos juntos durante el juego tradicional “Salta sogá”		
3	Evidencia equilibrio con sus brazos durante el juego tradicional “La carretilla”		
4	Evidencia equilibrio al saltar con un solo pie durante el juego tradicional “El mundito”		
5	Mantiene equilibrio con su cuerpo en el juego tradicional “Ensacados”		
Dimensión lateralidad			
6	Identifica su lado derecho durante el juego tradicional “Ula ula”		
7	Identifica su lado izquierdo durante el juego tradicional “Ula ula”		
8	Salta a la izquierda y derecha según se le indica durante el juego tradicional “La liguita”		
9	Se desplaza con pasos cortos a su derecha en el juego tradicional “Los 7 pecados”		
10	Se desplaza con pasos largos a su izquierda en el juego tradicional “Los 7 pecados”		
Esquema corporal			
11	Se ubica en el espacio según se le indica durante el juego tradicional “Mar, tierra y luna”		
12	Relaja su cuerpo durante el juego tradicional “Chapadita”		
13	Sincroniza movimientos durante el juego tradicional “Que pase el Rey”		
14	Imita las acciones corporales durante el juego tradicional “San Miguel”		
15	Relaja todo su cuerpo durante el juego tradicional “La gallinita ciega”		
Dimensión coordinación			
16	Lanza la pelota con una sola mano durante el juego tradicional “Kiwi o tumba lata”		
17	Atrapa la pelota con una sola mano durante el juego tradicional “Kiwi o tumba lata”		
18	Coordina sus movimientos de brazos al rodar la pelota durante el juego tradicional “Kiwi o tumba lata”		
19	Coordina sus movimientos de pies al correr durante el juego tradicional “Matagente”		
20	Coordina sus músculos de sus piernas durante el juego tradicional “Matagente”		

Anexo 05 Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros)

FICHA TECNICA

1. **Instrumento lista de cotejo:** mejorar la motricidad gruesa en el área de psicomotricidad
2. **Autora:** Angelly Milagros Chavarria Fernandez
3. **Año de creación:** 2024
4. **Objetivo:** Determinar los juegos tradicionales como estrategia mejora la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217 del centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024.
5. **Descripción del instrumento:** el instrumento está constituido por cuatro dimensiones con un total de veinte ítems que evalúa el área de psicomotricidad, cada ítem presenta como alternativa si (1) no (0), se evalúa la problematización de la indagación del uso de las estrategias y el registro y análisis de datos
6. **Población:** el instrumento es aplicable a niños de cinco años del nivel inicial del área de psicomotricidad.
7. **Propiedades métricas:** fue validado por juicio de expertos, profesionales de la materia la cual dieron como respuesta que el instrumento es aplicable.
 - Jara Varas Luz Marina
 - Sabogal Ríos Diana
 - Cerna Vega Carmen
8. **Confiabilidad:** se desarrolló mediante la prueba piloto a 10 niños con las mismas características de la muestra de los cuales se tiene el siguiente resultado.
Se utilizó el método de Kuder Richardson (kr20) calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum pq}{\alpha_2}\right)$$

Donde:

K: Número de ítems: 20

α_2 : Varianza total: 28.4

p: Porcentaje de personas que responden correctamente:

q: Porcentaje de persona que responden de forma incorrecta.

Σ : Sumatoria de la varianza individual de los ítems: 4.08

Según los datos tenemos el coeficiente de Kuder Richardson (kr20), es 0.9016 es excelente

Calculo de la confiabilidad:

$$Kr (20) = ((20 / (20-1)) * (1-(4.08/28.4)))$$

$$Kr (20) = 0.9016$$

MOTRICIDAD GRUESA - LISTA DE COTEO																								
DIMENSION EQUILIBRIO					DIMENSION LATERALIDAD					ESQUEMA CORPORAL					DIMENSION COORDINACION					D.1	D.2	D.3	D.4 total	
Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 4	Ítems 5	Ítems 6	Ítems 7	Ítems 8	Ítems 9	Ítems 10	Ítems 11	Ítems 12	Ítems 13	Ítems 14	Ítems 15	Ítems 16	Ítems 17	Ítems 18	Ítems 19	Ítems 20					
N.01	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	5	5	4	18
N.02	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	2	2	6
N.03	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3
N.04	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2	0	4
N.05	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	5	5	3	16
N.06	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	3
N.07	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
N.08	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	3
N.09	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	2	6
N.10	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	3
	3	2	2	3	2	4	4	4	6	4	1	2	3	3	2	6	4	5	3	3				
p	0.3	0.2	0.2	0.3	0.2	0.4	0.4	0.4	0.6	0.4	0.1	0.2	0.3	0.3	0.2	0.6	0.4	0.5	0.3	0.3				
q																								
	0.7	0.8	0.8	0.7	0.8	0.6	0.6	0.6	0.4	0.6	0.9	0.8	0.7	0.7	0.8	0.4	0.6	0.5	0.7	0.7				
pq	0.21	0.16	0.16	0.21	0.16	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.09	0.16	0.21	0.21	0.16	0.24	0.24	0.25	0.21	0.21				

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

$\sum pq$	4.08
σ^2	28.4
k	20

kr20 0.901621141

valor de coeficiente (KR-20)	Interpretación
[0.9 : 1]	excelente
[0.8 : 0.9]	bueno
[0.7 : 0.8]	aceptable
[0.6 : 0.7]	débil
[0.5 : 0.6]	pobre
[0 : 0.5]	inaceptable

valor	si	no
	1	0

Interpretación: El instrumento de medida tiene una confiabilidad excelente, debido a que el coeficiente KR-20 está en el rango de 0.9 a 1.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister/Doctor: CERNA VEGA CARMEN

Presente.-

Asunto: Proceso de validación de instrumentos a través de juicio de experto.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que yo: **Bach. CHAVARRIA FERNANDEZ ANGELLY MILAGROS** del programa académico de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el juicio de Experto.

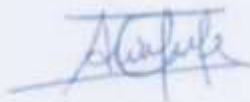
El título de mi proyecto de investigación es: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 88217, CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA, ANCASH – 2024**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Bach. Chavarria Fernandez Angelly Milagros

DNI: 70264840

Ficha de Identificación de expertos para el proceso de validación

Nombre y apellidos: Carmen Cerna Vega

DNI 32941364

Edad: 50

Teléfono... 943955118

Email: camincerna@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría ☒

Doctorado ☐

Especialidad: Docencia, investigación y currículo.

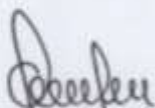
Institución donde labora: I.E.I. N° 313 Miraflores Alto.

Identificación del proyecto de investigación:

Título: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E 88217 centro poblado Alto Perú.

Autor: Chaverria Fernandez Angelly Milagros

Programa académico: _____


Firma



Huella

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable, Motricidad gruesa

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia 2		Claridad ¹		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. EQUILIBRIO							
1	Mantiene el equilibrio en diversas posiciones durante el juego tradicional "Las estatuas"	✓		✓		✓		
2	Mantiene el equilibrio saltando con un solo pie y con los dos juntos durante el juego tradicional "Salta sogá"	✓		✓		✓		
3	Evidencia equilibrio con sus brazos durante el juego tradicional "La carretilla"	✓		✓		✓		
4	Evidencia equilibrio al saltar con un solo pie durante el juego tradicional "El mundito"	✓		✓		✓		
5	Mantiene equilibrio con su cuerpo en el juego tradicional "Enscachos"	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2. LATERALIDAD							
6	Identifica su lado derecho durante el juego tradicional "Ula ula"	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Identifica su lado izquierdo durante el juego tradicional "Ula ula"	✓		✓		✓		
8	Salta a la izquierda y derecha según se le indica durante el juego tradicional "La ligülla"	✓		✓		✓		
9	Se desplaza con pasos cortos a su derecha en el juego tradicional "Los 7 pecados"	✓		✓		✓		
10	Se desplaza con pasos largos a su izquierda en el juego tradicional "Los 7 pecados"	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3. ESQUEMA CORPORAL							
11	Se ubica en el espacio según se le indica durante el juego tradicional "Mar, tierra y luna"	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Relaja su cuerpo durante el juego tradicional "Chapadita"	✓		✓		✓		
13	Sincroniza movimientos durante el juego tradicional "Que pase el Rey"	✓		✓		✓		
14	Imita las acciones corporales durante el juego tradicional "San Miguel"	✓		✓		✓		
15	Relaja todo su cuerpo durante el juego tradicional "La gallinita ciega"	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4. COORDINACIÓN							
16	Lanza la pelota con una sola mano durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	Si	No	Si	No	Si	No	

17	Atrapa la pelota con una sola mano durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	✓		✓		✓	
18	Coordina sus movimientos de brazos al rodar la pelota durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	✓		✓		✓	
19	Coordina sus movimientos de pies al correr durante el juego tradicional "Matagente"	✓		✓		✓	
20	Coordina sus músculos de sus piernas durante el juego tradicional "Matagente"	✓		✓		✓	

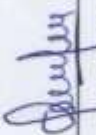
Recomendaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del experto: **CARHEN CERNIA NEGA**

DNI: 32 94 1364

10 de set. del 2024



Firma del Juez Validador

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister/Doctor: SABOGAL RIOS DIANA

Presente.-

Asunto: Proceso de validación de instrumentos a través de juicio de experto.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que yo: **Bach. CHAVARRIA FERNANDEZ ANGELLY MILAGROS** del programa académico de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el juicio de Experto.

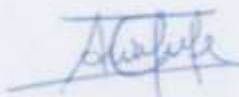
El título de mi proyecto de investigación es: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 88217, CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA, ANCASH – 2024**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Bach. Chavarria Fernandez Angelly Milagros

DNI: 70264840

Ficha de Identificación de expertos para el proceso de validación

Nombre y apellidos: Diana Sabogal Rios

DNI 42378158 Edad: 43 años

Teléfono... 949767385 Email: evelyn15_04@hotmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría B Educativa Doctorado _____

Especialidad: _____

Institución donde labora: Nº 313

Identificación del proyecto de investigación:

Título: JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. 88217 CENTRO P. ALTO PERÚ

Autor: CHAVARRIA FERNANDEZ ANGELLY MILAGROS

Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL

Diana Sabogal Rios
Firma

Huella

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable. Motricidad gruesa

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia¹		Relevancia 2		Claridad³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. EQUILIBRIO								
1	Mantiene el equilibrio en diversas posiciones durante el juego tradicional "Las estatuas"	✓		✓		✓		
2	Mantiene el equilibrio saltando con un solo pie y con los dos juntos durante el juego tradicional "Salta sogá"	✓		✓		✓		
3	Evidencia equilibrio con sus brazos durante el juego tradicional "La carretilla"	✓		✓		✓		
4	Evidencia equilibrio al saltar con un solo pie durante el juego tradicional "El mundito"	✓		✓		✓		
5	Mantiene equilibrio con su cuerpo en el juego tradicional "Enscachados"	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2. LATERALIDAD								
6	Identifica su lado derecho durante el juego tradicional "Ula ula"	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Identifica su lado izquierdo durante el juego tradicional "Ula ula"	✓		✓		✓		
8	Salta a la izquierda y derecha según se le indica durante el juego tradicional "La liguita"	✓		✓		✓		
9	Se desplaza con pasos cortos a su derecha en el juego tradicional "Los 7 pecados"	✓		✓		✓		
10	Se desplaza con pasos largos a su izquierda en el juego tradicional "Los 7 pecados"	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3. ESQUEMA CORPORAL								
11	Se ubica en el espacio según se le indica durante el juego tradicional "Mar, tierra y luna"	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Relaja su cuerpo durante el juego tradicional "Chapadita"	✓		✓		✓		
13	Sincroniza movimientos durante el juego tradicional "Que pase el Rey"	✓		✓		✓		
14	Imita las acciones corporales durante el juego tradicional "San Miguel"	✓		✓		✓		
15	Relaja todo su cuerpo durante el juego tradicional "La gallinita ciega"	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4. COORDINACIÓN								
16	Lanza la pelota con una sola mano durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	Si	No	Si	No	Si	No	

17	Atrapa la pelota con una sola mano durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	✓	✓	✓	✓	✓	
18	Coordina sus movimientos de brazos al rodar la pelota durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	✓	✓	✓	✓	✓	
19	Coordina sus movimientos de pies al correr durante el juego tradicional "Matagente"	✓	✓	✓	✓	✓	
20	Coordina sus músculos de sus piernas durante el juego tradicional "Matagente"	✓	✓	✓	✓	✓	

Recomendaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable [] Aplicable después de corregir []

Apellidos y nombres del experto: Sabagal Rios Diana DNI: 42378158

09 de set. del 2024


Firma del Juez Validador

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister/Doctor: LUZ MARINA JARA VARGAS

Presente.-

Asunto: Proceso de validación de instrumentos a través de juicio de experto.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que yo: **Bach. CHAVARRIA FERNANDEZ ANGELLY MILAGROS** del programa académico de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el juicio de Experto.

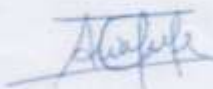
El título de mi proyecto de investigación es: **JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 88217, CENTRO POBLADO ALTO PERÚ, DISTRITO SANTA, ANCASH – 2024**, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente



Bach. Chavarria Fernandez Angelly Milagros

DNI: 70264840

Ficha de Identificación de expertos para el proceso de validación

Nombre y apellidos: ____Luz Marina Jara Varas____

DNI: ____80331648____ **Edad:** ____50 años____

Teléfono... ____985541479____ **Email:** lucecitaa_25_1@hotmail.com _

Título profesional: ____Licenciada en educación inicial____

Grado académico: Maestría____ **Doctorado** ____

Especialidad: ____Licenciada____

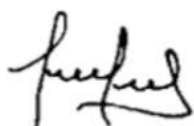
Institución donde labora: ____88237 Casa Colorada____

Identificación del proyecto de investigación:

Título: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217, Centro Poblado Alto Perú, Distrito Santa, Ancash – 2024

Autor: ____Chavarria Fernandez Angelly____

Programa académico: _Educación Inicial____



Firma

Huella

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: Motricidad gruesa

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1. EQUILIBRIO								
1	Mantiene el equilibrio en diversas posiciones durante el juego tradicional "Las estatuas"	✓		✓		✓		
2	Mantiene el equilibrio saltando con un solo pie y con los dos juntos durante el juego tradicional "Salta sogá"	✓		✓		✓		
3	Evidencia equilibrio con sus brazos durante el juego tradicional "La carretilla"	✓		✓		✓		
4	Evidencia equilibrio al saltar con un solo pie durante el juego tradicional "El mundito"	✓		✓		✓		
5	Mantiene equilibrio con su cuerpo en el juego tradicional "Enscachados"	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2. LATERALIDAD								
6	Identifica su lado derecho durante el juego tradicional "Ula ula"	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Identifica su lado izquierdo durante el juego tradicional "Ula ula"	✓		✓		✓		
8	Salta a la izquierda y derecha según se le indica durante el juego tradicional "La liguita"	✓		✓		✓		
9	Se desplaza con pasos cortos a su derecha en el juego tradicional "Los 7 pecados"	✓		✓		✓		
10	Se desplaza con pasos largos a su izquierda en el juego tradicional "Los 7 pecados"	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3. ESQUEMA CORPORAL								
11	Se ubica en el espacio según se le indica durante el juego tradicional "Mar, tierra y luna"	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Relaja su cuerpo durante el juego tradicional "Chapadita"	✓		✓		✓		
13	Sincroniza movimientos durante el juego tradicional "Que pase el Rey"	✓		✓		✓		
14	Imita las acciones corporales durante el juego tradicional "San Miguel"	✓		✓		✓		
15	Relaja todo su cuerpo durante el juego tradicional "La gallinita ciega"	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4. COORDINACIÓN								
16	Lanza la pelota con una sola mano durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	Si	No	Si	No	Si	No	

17	Atrapa la pelota con una sola mano durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	✓	✓	✓	✓	✓
18	Coordina sus movimientos de brazos al rodar la pelota durante el juego tradicional "Kiwi o tumba lata"	✓	✓	✓	✓	✓
19	Coordina sus movimientos de pies al correr durante el juego tradicional "Matagente"	✓	✓	✓	✓	✓
20	Coordina sus movimientos de sus piernas durante el juego tradicional "Matagente"	✓	✓	✓	✓	✓

Recomendaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto: *Jana Varas Luz Marina* DNI: 80331648

10 de set. del 2024

[Firma]

Firma del Juez Validador

Anexo 06 Formato de consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución Educativa 88217, centro poblado Alto Perú, distrito Santa, Áncash – 2024

Investigador (a): *Chavarria Fernandez Angelly Milagros*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación, quiere llegar a impactar a los niños mediante los juegos tradicionales, así mejorar su motricidad gruesa, la cual mediante, se van a estirar, reconocer su derecha o izquierda, aprenderán a relajar su cuerpo, a tener coordinación. Así más adelante podrán tener una postura correcta.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 talleres
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos:

El menor niño no tendrá ningún riesgo dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de psicomotricidad, donde ayudará a su motricidad gruesa, que comprende las partes más gruesas del cuerpo, con los resultados obtenidos la docente podrá ver e implementar estrategias o juegos para su buen desarrollo.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia. Pues se utilizará materiales de reciclado y los implementos que cuenta la Institución Educativa.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio. Todo será anónimo y mediante códigos.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico.....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos***Participante***

DNI

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos***Investigador***

DNI

Fecha y Hora