



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

**EFFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO
DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE LA COMUNIDAD DE MARAY, MORROPÓN, 2026**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

AUTOR

**ZURITA YOUNG, HERMELINDA
ORCID:0009-0004-3116-9244**

ASESOR

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID:0000-0003-2031-7809**

**CHIMBOTE-PERÚ
2026**



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0015-074-2026 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:40** horas del día **21** de **Abril** del **2026** 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
PEREZ MORAN GRACIELA Miembro
GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE Miembro
Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EFFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA COMUNIDAD DE MARAY, MORROPÓN, 2026**

Presentada Por :
(0807122002) **ZURITA YOUNG HERMELINDA**

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

PEREZ MORAN GRACIELA
Miembro

GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE
Miembro

Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA
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: EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA COMUNIDAD DE MARAY, MORROPÓN, 2026 Del (de la) estudiante ZURITA YOUNG HERMELINDA , asesorado por QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA 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, 20 de Mayo del 2026



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mis padres, por estar siempre conmigo y por apoyarme en mis logros.

A mis hijos, porque son mi motor y mi motivo para seguir adelante cada día.

A mi esposo, por ser mi apoyo y mi guía incondicional desde el inicio hasta el fin de este proceso lleno de retos y dificultades, pero siempre con el propósito de lograr mi meta, una meta que espero con mucho entusiasmo y humildad ser cumplida.

Agradecimiento

A Dios, por ser fuente de sabiduría en cada paso que doy y por cumplir, con mucha fe, mis pasos y logros académicos como profesional. A mi asesora, Dra. Magaly Margarita Quiñones Negrete, gracias a su paciencia y dedicación, pude culminar con éxito mi investigación y, con sus explicaciones en cada sesión de estudio, aprendí de sus enseñanzas. A la Comunidad de Maray, por haberme otorgado las autorizaciones y permisos correspondientes para la ejecución de dicho estudio y por trabajar con los niños de dicho lugar.

Índice General

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.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Bases teóricas.....	9
2.3. Hipótesis.....	19
III. Metodología.....	20
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	20
3.2. Población y muestra.....	21
3.2.1. Población.....	21
3.2.2. Muestra.....	22
3.2.3. Técnica de muestreo.....	22
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	22
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	24
3.5. Método de análisis de datos.....	25
3.6. Aspectos éticos.....	27
IV. Resultados.....	29
V. Discusión.....	39
VI. Conclusiones.....	43

VII. Recomendaciones	45
Referencias bibliográficas	46
Anexos	50
Anexo 1. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733).....	50
Anexo 2. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)	51
Anexo 3. Matriz de Consistencia.....	52
Anexo 4. Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de información.....	55
Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).....	65
Anexo 6. Declaración jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés	66
Anexo 7. Formato de consentimiento informado	68

Lista de Tablas

Tabla 1	Población del nivel inicial por sexo.....	21
Tabla 2	Muestra del nivel inicial por sexo	22
Tabla 3	Baremos del instrumento escala de valoración de la variable motricidad gruesa	24
Tabla 4	Validación por juicio de expertos	25
Tabla 5	Niveles de confiabilidad	25
Tabla 6	Nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (pretest).....	29
Tabla 7	Evolución de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años tras la implementación de talleres de juegos tradicionales	31
Tabla 8	Nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (post test)	34
Tabla 9	Nivel de motricidad gruesa según el pre y post test	35
Tabla 10	Prueba de normalidad de la variable motricidad gruesa.....	37
Tabla 11	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la comparación pretest-postest	38
Tabla 12	Estadísticos de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon	38

Lista de figuras

- Figura 1** Distribución porcentual de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años (pretest). ...29
- Figura 2** Distribución porcentual por niveles de motricidad gruesa antes y después de la intervención con juego tradicional32
- Figura 3** Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (post test) 34
- Figura 4** Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa según el pre y post test35

Resumen

En el presente estudio se evidenció que la gran mayoría de niños de 3, 4 y 5 años presentaba problemas para desarrollar la motricidad gruesa; por lo que se optó por determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026. La metodología fue de nivel explicativo, de tipo cuantitativa y de diseño pre experimental, contando con una población y muestra de 20 niños. La técnica de recolección de datos fue la observación; la aplicación del instrumento consistió en la escala de valoración. Los principales resultados obtenidos fueron que en el pretest el 80% estuvo en el nivel Inicio de la motricidad gruesa; además, en los talleres se obtuvo una mejoría de manera progresiva; por lo tanto, en el postest el 70% de los niños se ubica en el nivel Logro en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa. De igual forma, en la prueba de hipótesis se contrastó la significancia con $p = 0.00$, menor que 0.05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales, como estrategia, mejoran significativamente la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años.

Palabras clave: estrategia, juegos tradicionales, motricidad gruesa

Abstract

This study revealed that the vast majority of children aged 3, 4, and 5 years exhibited difficulties in developing gross motor skills. Therefore, the study aimed to determine the effect of applying traditional games as a strategy on the development of gross motor skills in these children at the Maray Community Educational Institution in Morropón, 2026. The methodology was explanatory, quantitative, and pre-experimental, with a population and sample of 20 children. Data was collected through observation, and the instrument used was a rating scale. The main results showed that in the pre-test, 80% of the children were at the Beginning level of gross motor skills. Furthermore, the workshops demonstrated progressive improvement, and in the post-test, 70% of the children reached the Proficient level in gross motor development. Similarly, in the hypothesis test, the significance was found to be $p = 0.00$, which is less than 0.05; therefore, the null hypothesis is rejected. Thus, it is concluded that traditional games, as a strategy, significantly improve the gross motor skills of children aged 3, 4, and 5.

Keywords: strategy, traditional games, gross motor skills

I. Planteamiento del Problema

La motricidad gruesa se refiere a la capacidad de realizar una serie de movimientos que se originan en la contracción muscular e incluyen desplazamientos del cuerpo y la mantención del equilibrio. En la educación infantil, el movimiento corporal brinda a los niños las oportunidades más importantes para interactuar con el entorno y aprender sobre el mundo que los rodea en su contexto de crecimiento y desarrollo. Por ello, es fundamental potenciar estas habilidades motoras, ya que contribuyen a la formación del pensamiento, las emociones, las actividades motrices y el juego, este último constituyendo la base para su desarrollo emocional (Silvia et al., 2023).

Según el informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2023), el 80% de los niños en edad escolar no alcanza los niveles recomendados de actividad física, lo que afecta negativamente su desarrollo motor y su bienestar. Al no desarrollarse de manera óptima, el retraso en el desarrollo motor aumentó en un 20% en comparación con los niños que sí lo desarrollaron. La falta de participación y la prevalencia de estilos de vida sedentarios contribuyen significativamente a esta problemática global, lo que subraya la necesidad urgente de implementar estrategias positivas y de mejora en los primeros años de vida (Smith y Johnson, 2022).

A nivel nacional en Perú, un estudio reciente del INEI (2023) revela que el 70% de los niños de 3 a 5 años no alcanza niveles destacados de actividad física. Además, el 40% presenta dificultades en las habilidades motoras gruesas, como correr y saltar, lo que afecta su rendimiento escolar y su bienestar general. García y Silva (2022) subrayan la urgente necesidad de implementar programas nacionales que promuevan actividades físicas adecuadas para mejorar el desarrollo motor en la primera infancia.

En la provincia de Morropón, la motricidad gruesa de los niños de la etapa inicial presentó deficiencias significativas. Un estudio reciente de Velásquez (2024) indica que el 60% de los niños de esta edad no alcanza los niveles adecuados de motricidad gruesa, por lo que se encuentran en un nivel inicial, en el que están en camino de mejorar su equilibrio, coordinación general y coordinación viso motriz. Esto se debe a que no se les estimuló desde temprana edad. Con estos datos surge la necesidad de implementar programas locales que

promuevan el mejoramiento de su motricidad durante los primeros años de vida en la región de Piura.

En la comunidad de Maray, ubicada en el distrito de Santa Catalina de Mossa, provincia de Morropón, Piura, se ha observado un retraso significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años, lo que afecta su capacidad para realizar con facilidad actividades físicas como correr, saltar y mantener el equilibrio. Esta problemática se relaciona con la falta de espacios adecuados para la práctica satisfactoria de dichas actividades físicas y se ve limitada por la escasa estimulación en los entornos familiar y escolar. Estas dificultades se reflejan en la falta de capacidad para participar de manera efectiva en juegos tradicionales que requieren motricidad gruesa y en la disminución de la participación en actividades grupales que implican movimientos amplios, ya que los niños presentan dificultades en la motricidad gruesa, como correr con coordinación, saltar con precisión y mantener el equilibrio.

Los juegos tradicionales (juegos colectivos, juegos de desarrollo motor, juegos socioemocionales y juegos de control) constituyen una estrategia activa y lúdica de aprendizaje que estimula el desarrollo de la motricidad gruesa. Los niños adquieren destrezas motoras fundamentales para su crecimiento físico, como el fortalecimiento de los músculos grandes y la mejora de la coordinación y el equilibrio (Torres, 2021). Para González y Ramírez (2023), estos juegos no solo favorecen el fortalecimiento de los músculos grandes, sino que también estimulan la coordinación y el equilibrio. De esta manera, reafirman que las actividades que implican movimientos amplios, como correr y saltar, ayudan a los niños a desarrollar una mayor conciencia corporal y un mayor control motor, lo cual es esencial para su bienestar físico y su capacidad de interactuar con los demás.

Entre los factores que inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños, la ausencia de un progreso motor adecuado puede tener repercusiones significativas en el ámbito escolar. Los niños que presentan dificultades para controlar su cuerpo en actividades cotidianas tienden a experimentar problemas de concentración, lo que afecta su capacidad de aprendizaje y se traduce en un bajo rendimiento académico en la escuela. Desde una perspectiva social, la falta de habilidades motoras limita su participación en juegos y dinámicas grupales, lo que reduce las oportunidades de interacción con los demás. Esta

situación genera aislamiento social y dificultades en los vínculos interpersonales (Jiménez, 2021).

Si no se abordan oportunamente las dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, los niños pueden enfrentar limitaciones significativas en la ejecución de actividades fundamentales para su vida cotidiana, como correr, saltar, trepar, lanzar objetos o mantener el equilibrio. Estas dificultades no solo comprometen su rendimiento físico, sino que también limitan su capacidad para participar activamente en juegos y dinámicas grupales, lo que puede generar sentimientos de frustración. A largo plazo, esta situación puede afectar negativamente su autonomía en tareas que requieren coordinación corporal y fuerza, como vestirse o desplazarse con seguridad, lo que repercute directamente en su autoestima y en la construcción de su confianza personal (Pérez y Gómez, 2020).

La teoría sociocultural de Vygotsky (1978) respaldó la variable independiente al destacar la importancia de las interacciones sociales y las actividades recreativas en el desarrollo cognitivo infantil. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social que se da a través de la interacción con otros, y las actividades recreativas facilitan que los niños internalicen habilidades y conocimientos mediante la colaboración y el juego. Estas actividades ofrecieron un entorno seguro y adaptable en el que los niños pueden experimentar, aprender y practicar habilidades motoras, lingüísticas y cognitivas.

Por otro lado, la teoría de la ecología de Bronfenbrenner (1979) subraya la importancia de la variable dependiente al destacar que el desarrollo humano, incluidas las habilidades motoras, está influido por múltiples sistemas ambientales interconectados, como la familia, la escuela y la comunidad. El entorno en el que crece un niño es crucial para su desarrollo motor, ya que ofrece oportunidades para practicar y mejorar habilidades como correr, saltar y escalar. Los factores del contexto, como la disponibilidad de espacios físicos y el apoyo de los adultos, son esenciales para que los niños desarrollen todo su potencial motor.

Bajo lo antes expuesto se formuló el siguiente problema general: ¿Cuál es el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026? y los enunciados específicos son: ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa

en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026? ¿Cuál es el efecto de la aplicación de talleres de juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026? ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026?

Desde una perspectiva teórica, los juegos tradicionales constituyeron una estrategia educativa valiosa para el desarrollo integral del niño. No solo promueven el aprendizaje mediante experiencias significativas, sino que también fortalecen las habilidades motrices gruesas. Diversas investigaciones indican que las actividades lúdicas tradicionales, como la rayuela, la cuerda o el pañuelo, ayudan a los niños a mejorar su coordinación, equilibrio, lateralidad y control corporal, habilidades esenciales para su desempeño físico y escolar. Este estudio se basó en las teorías del desarrollo infantil de Vygotsky y Bronfenbrenner, que destacan el papel activo del niño en su aprendizaje mediante el juego y la interacción social. Asimismo, se estableció una relación entre el movimiento corporal y los procesos de aprendizaje, lo que proporcionó un fundamento conceptual que respalda el uso de los juegos tradicionales como estrategia efectiva para potenciar la motricidad gruesa en la infancia.

Desde una perspectiva práctica y considerando la realidad de la comunidad de Maray, se identificó que algunos niños presentan dificultades en el desarrollo de las habilidades motrices gruesas, lo que puede afectar su rendimiento en actividades escolares y recreativas. Por ello, esta investigación propuso una intervención específica basada en juegos tradicionales para mejorar dichas habilidades. Esta estrategia no solo favoreció el desarrollo físico, sino que también fomentó la motivación, la participación activa y el trabajo en equipo entre los niños. Los resultados del estudio sirvieron de guía para otros docentes que deseen aplicar prácticas lúdicas efectivas.

En el aspecto metodológico, el estudio adoptó un enfoque cuantitativo para evaluar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Se optó por un diseño explicativo con pruebas pre y post en un solo grupo, lo que permitirá observar los cambios antes y después de la intervención. Esta metodología fue apropiada para el entorno escolar, ya que proporcionó evidencias sobre la efectividad de la estrategia implementada. De esta

forma, se determinó si los juegos tradicionales tienen un efecto positivo en el desarrollo motor grueso de los niños.

A partir de lo planteado, se propuso el siguiente objetivo general: determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026. En consecuencia, se mencionaron los objetivos específicos: Identificar el nivel de motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026. Aplicar talleres de juegos tradicionales como estrategia para evaluar su efecto en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026. Evaluar el nivel de motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Santana (2023) realizó en Ecuador una tesis titulada: Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. Su objetivo fue determinar los distintos juegos tradicionales que contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en niños. La metodología utilizada fue de diseño cuasiexperimental, con un enfoque cuantitativo basado en una muestra de 28 niños. Los resultados evidenciaron que el nivel de motricidad gruesa alcanzó un promedio de 16,54 en el posttest, frente a 13,46 en el pretest, lo que representa una diferencia del 45 %. Estos hallazgos demuestran que, al inicio, los niños no presentaban un desarrollo adecuado de la motricidad gruesa; sin embargo, tras la aplicación de los juegos tradicionales se logró una mejora significativa. En consecuencia, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula, lo que confirma la efectividad de la estrategia.

Caiza et al. (2023) realizaron en Ecuador una investigación titulada: "Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y el equilibrio dinámico en el nivel inicial". Su objetivo fue determinar cómo las actividades lúdicas basadas en el modelo pedagógico Montessori favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa y del equilibrio dinámico en los niños. Su enfoque fue descriptivo; diseño mixto, con una propuesta que consistió en aplicar una ficha de observación a 30 niños. En los resultados, el 80% de los niños logró realizar exitosamente sus actividades, lo que evidenció una mejora en su equilibrio y motricidad gruesa luego de aplicar dicha estrategia, la cual mostró mejoras significativas. Se concluye, que las actividades lúdicas favorecen significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa y el equilibrio dinámico en los niños del nivel inicial.

Poce (2022) realizó una tesis en Ecuador titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años del Centro Infantil de Quito. Su objetivo fue fomentar los juegos recreativos tradicionales para mejorar el desarrollo de las habilidades motrices básicas. La metodología fue de enfoque cuantitativo, con un enfoque deductivo y analítico. La técnica que utilizó fue la observación y el instrumento, la lista de cotejos, en una muestra de 10 niños. Los resultados demostraron que el 90% de los niños controlan los movimientos de su cuerpo y el 10% a veces. Se concluye que la coordinación

y el equilibrio son factores básicos en el desarrollo motor grueso; al aplicarse en juegos, actúan como un eje facilitador del desarrollo de las destrezas de los niños.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Roque y Tintaya (2023) realizaron en Pasco una tesis titulada: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una institución educativa. Su objetivo principal fue determinar el efecto de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en niños. Su metodología fue de tipo aplicado, de nivel explicativo y preexperimental. Para la recolección de datos se creó un instrumento. Durante el pretest, la media fue de 102.27 y, en el postest, de 135.16; es decir, se mejoró en el desarrollo de la motricidad gruesa, con un incremento de 32.89 puntos. Se concluyó que aplicar la estrategia de juegos tradicionales generó un efecto significativo en la mejora de la motricidad gruesa en los niños.

Sarmiento (2023) realizó en Chanchamayo un estudio titulado: Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. Su objetivo general fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños. La metodología que empleó se aplicó con fines explicativos, en un diseño preexperimental. Aplicó la técnica de análisis descriptivo y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. La población estuvo conformada por 50 niños y una muestra de 23 estudiantes. En la recolección de datos se empleó la técnica de observación y, como instrumento, la lista de cotejos. El 61% de los niños logró la maduración especial y el crecimiento del central corporal, dinámico y estático. Además, las actividades motoras alcanzaron un mejor equilibrio y control corporales mediante la coordinación visomotora y el ritmo. Se concluyó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Damiano (2022) desarrolló en Lima una tesis titulada: "Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la IE Pitágoras". Su objetivo fue determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años. La metodología empleada fue cuantitativa, de nivel explicativo, de diseño preexperimental, con pretest y postest. La población estaba conformada por 29 niños, de los cuales 15 tenían 4 años. La técnica fue la observación y el instrumento, una guía de observación. Los resultados muestran que, en el pretest, el 67% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, mientras que el 33% en el nivel de proceso. Sin embargo, en el post test el 73% de niños alcanzaron

el nivel de logro esperado, mientras el 27% en nivel proceso. Se concluyó que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Tantalean (2024) elaboró en Piura su tesis titulada "Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IE N° 14794 María Inmaculada". El objetivo general fue determinar cómo los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en los niños. La metodología corresponde a un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y de diseño preexperimental, con un pretest y un postest en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 25 niños y el instrumento consistió en una lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que, en el pretest, el 80 % de los participantes se ubicaba en el nivel de inicio; posteriormente, tras la aplicación de nueve talleres, el 96 % alcanzó un nivel de logro en el postest. De este modo, se concluyó que la práctica de juegos tradicionales produce una mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños.

Trelles (2024) realizó su tesis en Piura, titulada: Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana. Su finalidad fue determinar cómo los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años. El método que empleó fue cuantitativo, de nivel explicativo y de diseño preexperimental, con una muestra de 22 niños de 4 años. Los resultados evidenciaron que, en el pretest, el 86 % de los participantes se ubicaba en el nivel de inicio y el 14 % en el nivel de proceso; mientras que, en el postest, el 91 % alcanzó el nivel de logro esperado. Estos hallazgos permiten concluir que la aplicación de juegos tradicionales produce un cambio significativo en la motricidad gruesa, lo que confirma la hipótesis alterna y demuestra la efectividad de la estrategia.

Ipanaque (2023) realizó en Piura una tesis titulada: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. Mariano Díaz. Su propósito fue determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en niños de 4 años. Se empleó un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y un diseño preexperimental, con una muestra de 22 niños. Los hallazgos mostraron que, en el pretest, el 50 % se encontraba en el nivel de inicio, el 39 % en proceso y el 11 % en el nivel logrado; mientras que en el postest el 61 % alcanzó el nivel de logro. En consecuencia, se concluyó que los juegos didácticos

constituyen una estrategia fundamental para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia temprana.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable dependiente: Estrategia de juegos tradicionales

2.2.1.1. Definiciones de la estrategia de juegos tradicionales

Son prácticas lúdicas transmitidas oralmente a lo largo de generaciones, que nacen de las creencias y costumbres de cada comunidad; estos juegos tienen reglas específicas y siguen siendo parte del patrimonio cultural colectivo (Loza, 2013). Las mismas, esenciales para el desarrollo social, emocional e intelectual del infante, mediante el juego, activan su creatividad e interacción con los demás (Taipe, 2013).

Son aquellas actividades o acciones recreativas que permiten al niño distraerse en su entorno y sentirse satisfecho por lo vivido; se consideran universales porque se dan en cualquier etapa del ser humano, generando satisfacción emocional, física, cognitiva, psicológica, afectiva y social (Saco, 2015).

Son habilidades artesanales propias de una región o de una comunidad. El infante demuestra sus competencias y capacidades durante el juego o la actividad recreativa y placentera, donde desarrolla sus habilidades motrices, explorando, observando y comprendiendo su entorno a partir de lo vivido (Marzo, 2013).

Es el conjunto de actividades lúdicas desarrolladas de generación en generación, partiendo de una tradición, historia o cultura de un lugar, que conlleva la práctica y recreación del infante, lo cual contribuye a su desarrollo motor y cognitivo, integrando el conocimiento, la creatividad y la cultura en las actividades del juego que realiza (Gallardo, 2018).

2.2.1.2. Teorías de la estrategia de juegos tradicionales

La teoría de Vygotsky (1998) enfatiza que, durante la infancia, los niños desarrollan el juego y alcanzan la zona de desarrollo próximo, que se refiere a la etapa en la que realizan actividades o tareas por sí mismos, con la guía o el acompañamiento de un adulto. Esto es fundamental para su recreación, exploración y el logro de nuevas habilidades y destrezas en su día a día, así como para asumir el rol de regla al enfrentarse a situaciones adversas. A

través de estas actividades recreativas, el niño avanza en su desarrollo motor, cognitivo y social, lo cual es beneficioso para su aprendizaje.

Según Piaget (1896), enfatiza que el juego no solo es recreativo, sino que también despierta el desarrollo cognitivo, facilitando el aprendizaje y la inteligencia del niño, quien adquiere la capacidad de socializar con los demás y, si existen problemas, ofrecer soluciones que mejoren la situación frente a los conflictos que genera la capacidad de razonar en estas circunstancias, como cumplir las reglas del juego, solucionar desacuerdos entre los miembros del equipo y organizarse para alcanzar los objetivos del juego, los cuales contribuyen a su aprendizaje y conocimiento mediante el desarrollo de estas habilidades que ejercitan su pensamiento e inteligencia.

Spencer (1855), en comparación con las teorías antes mencionadas, se centra en su teoría del excedente de energía, según la cual el juego es una actividad natural y el niño, al practicarlo, logra gastar esa energía sobrante, lo que contribuye a mejorar su estado físico y biológico. Cuando realiza actividades como correr, saltar y lanzar, libera una serie de energías que le ayudan a equilibrar y vitalizar su cuerpo, con énfasis en los aspectos fisiológicos del infante.

2.2.1.3. Características de la estrategia de juegos tradicionales

A continuación, se presentan las principales características de los juegos tradicionales cuando son vivenciados por los niños.

Los juegos tradicionales son de carácter accesible y flexible y se encuentran sujetos a la creatividad que despierta la motivación del niño al realizarlos. Deben cumplir con las reglas sencillas del juego y adaptarse a los gustos y preferencias de los miembros del equipo, lo que les brinda libertad y les permite tomar decisiones durante el juego. Estos juegos se adaptan a cualquier entorno, en cualquier momento y en cualquier estación del año; solo se necesita diversión y recreación para practicarlos. Por lo tanto, se identifica que estos juegos se ajustan al contexto del niño, lo que le proporciona una experiencia lúdica, dinámica y creativa, generando activación y desarrollo de movimientos físicos que le permiten desarrollar sus habilidades físicas y sociales, así como fomentando la amistad y la colaboración entre todos (Carranza et al., 2024).

Otra de las características es que los juegos tradicionales son de carácter cultural: se originan en cada pueblo y se transmiten de generación en generación, lo que permite que las tradiciones no se rompan en los lugares y se practiquen los valores y las formas de vida propios de cada localidad. Aquí, el niño disfruta libremente y se divierte conectándose con sus orígenes y valora mucho la tradición, la cual debe estar asociada a un grupo y no aislada, lo que evidencia la interacción social de quienes pertenecen a dicha comunidad y contribuye a que no se pierdan dichas tradiciones (Carranza et al., 2024).

2.2.1.4. Dimensiones de la estrategia de juegos tradicionales

Primera dimensión - Juego Colectivo: se realiza en grupos de jugadores que requieren la participación de todos como equipo y deben cumplir con sus perspectivas de juego, en el que todos opinan, juegan y llegan a un consenso. Se organizan de manera armónica; existe colaboración entre todos, que se desarrolla en espacios de recreación y promueve la aceptación de sus opiniones sin rechazar ni menospreciar a nadie. Todos forman parte del equipo del juego (Sánchez, 2018). Por consiguiente, esta dimensión se caracteriza por tres indicadores: la participación activa en el juego en grupo, el seguimiento de reglas básicas durante el juego y la interacción o socialización con todos los integrantes del equipo. Estos indicadores se originan en la cohesión del grupo, la participación activa y la interacción, según Sánchez (2018).

El primer indicador participa activamente en juegos grupales, lo cual se demuestra cuando el niño del nivel inicial se involucra de manera activa con las acciones realizadas en el juego, generando una mayor motivación para el equipo; por ejemplo, en el juego de las escondidas, aquí se observa que ellos corren para atrapar a su compañero y todos están de acuerdo en turnarse para contar, o al jugar con la pelota, todos esperan su turno para lanzar y recibir el balón, y luego se lo pasan al equipo contrario, sin aislarse; al contrario, existe unión y apoyo entre todos, considerando una participación activa con todos.

En el segundo indicador, que es seguir reglas básicas del juego, cada participante cumple con estas normas establecidas antes y durante el juego; por ejemplo, cuando espera su turno al lanzar la pelota del equipo contrario, respeta el orden y, en algunos casos, acepta cuando se pierde, lo que demuestra sus valores y emociones.

En el tercer indicador, en el que interactúa con sus compañeros durante la actividad, quiere dar a entender que durante su participación no se encuentran aislados, lo que genera una mayor comunicación, colaboración y socialización con todos, como, por ejemplo: se motivan entre ellos, se comunican para dar inicio a la actividad y socializan, lo que contribuye al desarrollo de las habilidades comunicativas.

Segunda dimensión - Juegos de desarrollo motor: se inician en la primera etapa de la niñez, donde realizan gestos y movimientos con su cuerpo, dando inicio al desarrollo de la coordinación motriz, que avanza progresivamente a través de sus competencias y habilidades físicas, que van desde correr, caminar y saltar hasta lanzar objetos, lo que contribuye a mejorar sus destrezas y promueve un mejor desempeño (Sánchez, 2018). Por lo tanto, en esta dimensión se consideran los siguientes indicadores: realiza desplazamientos variados durante el juego, coordina movimientos corporales amplios y mantiene el equilibrio durante la actividad motriz.

En el primer indicador, durante la actividad del juego, el niño se desplaza de un lugar a otro; se hace en una línea recta, bajo la mesa, de pie o en zigzag. Se considera una actividad recreativa y de movimiento que favorece un mayor aprendizaje del desarrollo motor grueso y el logro progresivo de sus competencias motrices. En el segundo indicador se coordinan diferentes movimientos del cuerpo de manera controlada, como correr de forma coordinada, utilizar las piernas y los brazos de manera continua o saltar con ambos pies sin perder el ritmo y la coordinación. En el tercer indicador, el niño mantiene su postura mediante la ejecución de actividades motrices, como desplazarse de un lugar a otro, medir los obstáculos y mantener su aspecto corporal.

Tercera dimensión - Juego socioemocional: el niño aprende a autorregular sus emociones ante cualquier adversidad que atraviesa, donde debe tener la capacidad y la habilidad de expresar sus actitudes emocionales de manera asertiva, fortaleciendo sus competencias físicas y sociales; aquí existe la interacción con los miembros del equipo y, al momento de comunicarse, nacen vínculos afectivos que potencian su autoestima positiva (Carrión y Negre, 2019).

Se toman en cuenta los siguientes indicadores: coopera con sus compañeros durante

el juego, donde demuestran apoyo y unión entre todos para alcanzar un objetivo final: ganar dicha competencia, mostrando su ayuda en cada momento. El segundo indicador, que responde a consignas colectivas, es la capacidad del niño para escuchar, comprender instrucciones durante el juego y adaptarse a ellas. El tercer indicador, que demuestra control corporal en interacción con otros, se refiere a que el infante, por sí mismo, regula sus movimientos al jugar y no muestra comportamientos negativos o violentos, sino que, por el contrario, respeta el espacio de los compañeros y ejerce su autorregulación motriz.

2.2.1.5. Importancia de la estrategia de juegos tradicionales

El juego tradicional es importante en la infancia porque genera actividades dinámicas, motivadoras y entretenidas; ya que durante su realización se fomenta la libertad y el voluntariado en la ejecución de acciones en el juego, donde el niño desarrolla su creatividad y refuerza su confianza al trabajar solo o en colectivo; además, son fundamentales para rescatar la cultura y tradiciones de los pueblos, reflejando experiencias colectivas y representando sentimientos del pueblo que se valoran como patrimonio cultural heredado de sus antepasados (Fernández, 2010).

También es conocido como juego popular porque permite expresarse con alegría y desarrollar su creatividad e imaginación en cada juego. El ámbito social también influye, al ser promovido por sus compañeros y amistades, y despierta entusiasmo en la convivencia, generando vivencias compartidas. Además, fomenta el buen vivir y el desarrollo de programas recreativos que beneficien a toda la sociedad, lo que refleja una forma de sentir, pensar y actuar en la comunidad (Andrade, 2020).

2.2.2. Variable independiente: Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de la motricidad gruesa

Es aquella capacidad que tienen las personas, en especial los niños, para ejecutar movimientos en todo el cuerpo, que involucran los brazos, las piernas y los músculos largos del torso, considerada una habilidad predominante en el desarrollo motriz del niño y que fortalece su desarrollo físico, cognitivo y social (Durango, 2021).

Es un tipo de psicomotricidad que realiza movimientos gruesos que le permiten manejar mejor el equilibrio, la velocidad y la fuerza al mantener de manera correcta y

coordinada su posición corporal, generando movimientos de desplazamiento o el uso de músculos grandes, como en actividades como correr, saltar, lanzar o caminar (Sánchez, 2021). Además, son movimientos amplios que implican la coordinación de grandes grupos musculares, lo que le permite al niño controlar su cuerpo. Además, cualquier dificultad en su desarrollo puede afectar negativamente el aspecto físico y social de los niños (Arenas, 2014).

Son aquellos movimientos corporales que no solo actúan como funciones motrices, sino que también contribuyen al desarrollo psíquico y social del infante, dado que el movimiento y la mente se relacionan al realizar acciones que favorecen el desarrollo integral, promoviendo la interacción social y el desarrollo personal (Wallon, 1925). Además, las actividades motrices desarrollan la inteligencia en los primeros años de vida, que se genera al practicar juegos de imitación, simbólicos y de lenguaje, lo que contribuye a una mayor adaptación (Piaget, 1952).

2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa

Teoría de la inteligencia sensorio motriz

Piaget (1980) manifiesta que durante la primera etapa de la vida el niño desarrolla la parte cognitiva, la cual se construye mediante el conocimiento progresivo de la acción e interacción propias; en esta fase, el infante esquematiza sus acciones respecto al espacio, al tiempo y a la causalidad. En un primer momento, el niño solo se centra en su cuerpo y, luego, al interactuar con su entorno, despierta experiencias motoras y de coordinación de manera progresiva mediante el desplazamiento que realiza, desarrolla operaciones mentales más abstractas y comprende su espacio de manera estructurada. Por lo tanto, el espacio, el tiempo y la causalidad no son innatos; se generan de manera progresiva mediante la operación motriz y la experiencia para lograr una mayor satisfacción en la parte cognitiva del niño.

Wallon (2000) enfatiza que el desarrollo motor se basa en el movimiento que da cumplimiento y buen funcionamiento a los tejidos y órganos correspondientes, antes de que puedan justificarse por su uso. En el nacimiento del niño, se mantienen sistemas establecidos de gestos y actitudes que responden a estímulos específicos y generan el desarrollo muscular mediante las posturas y los movimientos, que van evolucionando en cada etapa de la niñez de manera continua y equilibrada según la edad del niño y su evolución motriz. Por lo tanto,

según el análisis del autor, el movimiento y los músculos constituyen la base del desarrollo motor y se relacionan con el aspecto afectivo y psicológico del desarrollo.

2.2.2.3. Etapas de la motricidad gruesa

Según Torres y Hernández (2019), se mencionan las siguientes fases de la motricidad:

Fase de movimientos reflejos (de 0 a 1 año): Incluye al niño desde su nacimiento hasta el primer año, período en el que interactúa con el ambiente y responde mediante movimientos reflejos. Estos movimientos son involuntarios, mecánicos o inconscientes, provocados por estímulos del entorno o del propio organismo. Este período es esencial para comprender el desarrollo del cuerpo y su vínculo con el entorno.

Fase de movimientos básicos (1-2 años): en esta etapa, los movimientos reflejos desaparecen debido al estadio de inhibición refleja, y comienzan a surgir movimientos voluntarios, que siempre responden a una intención. Estos movimientos son incontrolados y poco refinados debido a la inmadurez del sistema neuromuscular y del control motor. La manifestación más importante en esta etapa es la necesidad de caminar, que se convierte en el principal medio para explorar y manipular el entorno.

La fase de habilidades motrices básicas abarca desde los 2 hasta los 7 años. Durante este período, se reconocen tres estadios de desarrollo: inicial, elemental y maduro. Es una etapa fundamental en el proceso de maduración, en la que el desarrollo motriz se distingue por el dominio de habilidades básicas como la locomoción, la manipulación y la estabilización.

Dimensiones de la motricidad gruesa

2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa

Dimensión 01: Equilibrio

En cuanto a la función del equilibrio, se indica que no es innata en el cuerpo humano y requiere una maduración progresiva, que consiste en mantener la posición esperada en contra de la fuerza de la gravedad. Se considera uno de los componentes perceptivos específicos de la motricidad. Se considera una capacidad con un mayor dominio del instinto, ya que está predeterminada genéticamente y se va desarrollando a medida que la persona evoluciona (Cañizares y Carbonero, 2016).

Sus indicadores son: mantener el equilibrio en distintas posiciones indica que el niño tiene la capacidad de sostener correctamente su cuerpo utilizando uno o dos pies, lo que

conlleva una mejora de su estabilidad corporal. El indicador salta con ambos pies sin perder el equilibrio; se refleja cuando el niño salta dentro del aro sin caerse, ejecuta saltos manteniendo una postura correcta y se mantiene firme. Indicarle que camine sobre una línea recta sin caer refleja el control corporal y el dominio espacial con los que el niño interactúa al jugar o realizar cualquier actividad lúdica, manteniendo el equilibrio.

Dimensión 02: Locomoción

Se entiende como la capacidad del cuerpo para desplazarse de un lugar a otro, ya sea mediante el uso de las extremidades inferiores o mediante movimientos generales. Esta dimensión permite evaluar el dominio que el niño tiene sobre su movilidad, el control del espacio y la ejecución de acciones corporales dinámicas (Benjumea, 2020).

Sus indicadores son: corre coordinando brazos y piernas; son aquellas acciones realizadas por el niño en las que presenta movimientos con sus brazos sin generar desorden, participa en carreras, corre evitando tropezar y mantiene su equilibrio al momento de correr. Salta alternando los pies; significa que tiene la potencialidad para saltar de manera rítmica, por ejemplo, en el juego de la rayuela, el infante primero lo realiza con un pie y luego con el otro, o cuando efectúa pequeños saltos utilizando alguno de sus pies. Se desplaza sorteando obstáculos; son acciones que efectúa y no pierde el equilibrio porque sí. Se requiere una buena orientación espacial y corporal, contextualizada en su realidad y entorno.

Dimensión 03: Estabilidad

Se refiere a la coordinación segmentaria, que establece la coordinación entre los segmentos corporales y la visión, por lo que también se le conoce como coordinación visomotora y, en una acepción más amplia, incluye la coordinación óculopodal (Benjumea, 2020).

Sus indicadores son: mantiene la postura durante la actividad; efectivamente, aquí el niño conserva su posición, por ejemplo, cuando se mantiene de pie durante un juego o cuando toma un objeto por un tiempo determinado, lo sostiene y respeta su posición. Lanza y recibe objetos sin perder el control corporal. Algunas veces, durante la actividad, él va a recibir la pelota, generando estabilidad con las manos, o va a patear el balón en la dirección correcta, demostrando equilibrio en las manos. Cambia de posición corporal de forma

controlada; genera diversos movimientos: se pone de pie, se agacha o se levanta durante el juego, manteniendo su estabilidad y organización motriz.

2.2.2.5. Características de la motricidad gruesa

Para Wallon (2000), se consideran las siguientes características:

Dar palmadas: Aprovecha las ocasiones en que solemos tener a nuestro bebé entre brazos para darle palmadas lentamente, mientras cantas una melodía sencilla y llevas el ritmo con ella. Así, se consigue que intente repetir nuestros movimientos. Aquí puedes coger sus propias manos para corregir la posición e intentar que marque el ritmo poco a poco. Esto le ayuda a mejorar la motricidad gradualmente, desde las manos hasta las muñecas, mientras mantiene levemente el antebrazo.

Escalar: Sus habilidades para escalar se observan en niños de 2 a 4 años. Debemos fomentar esta faceta cuando quieren escalar todo: juguetes, muebles, personas u otras cosas. Se recomienda animarlos siempre a escalar, con cuidado, pero sin impedirselo nunca.

Equilibrio: Intenta que mantengan el equilibrio primero agarrándose a cualquier mueble o pared, luego solos con las dos piernas y, por último, que consigan mantener el equilibrio con un solo pie, a la pata coja. Sobre los 4 o 5 años, pueden mantenerse unos 15 segundos con un pie, pero se trata de un dato orientativo; como ya sabemos, cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje.

Los niños y las niñas de entre 3 y 5 años dominan todas las acciones motrices. Por eso, intentan realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus capacidades reales: trepan obstáculos elevados, se deslizan por pendientes altas, disfrutan manteniendo el equilibrio en superficies altas y estrechas, saltan desde diferentes alturas, etc. (Sánchez y Salamanca, 2023).

2.2.2.6. Importancia de la motricidad gruesa en el niño

Permite que el niño experimente, descubra y, a su vez, ejercite los músculos de su cuerpo mediante el equilibrio, la fuerza, la velocidad y la coordinación; también ayuda a que el niño se sienta seguro de sí mismo y del entorno en el que se encuentre, para así desarrollar sus diferentes habilidades motrices (Bolaños, 2010).

Es primordial tener en cuenta que el desarrollo físico del infante favorece su crecimiento y los cambios corporales que experimenta, así como contar con una alimentación sana y, a su vez, con un ambiente limpio, amplio y acogedor, para que pueda realizar diferentes actividades físicas, como caminar, correr, saltar, brincar y trepar, que favorecen el movimiento de su cuerpo (Bolaños, 2010).

2.2.2.7. Áreas de la motricidad gruesa en el niño

Dominio corporal dinámico: habilidad para controlar y mover voluntariamente las distintas partes del cuerpo. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Aspectos como la coordinación, la coordinación visomotora y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico (Comellas y Perpinyá, 2003).

Dominio corporal estático: Todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación. En esta dimensión, se encuentran las siguientes acciones: - Equilibrio estático. El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, una vez que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo. Accederá al autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y, finalmente, se completará a los 9 o 10 años (Comellas y Perpinyá, 2003).

2.2.2.8. Beneficios para el desarrollo de la motricidad gruesa

Campaña (2020) menciona los siguientes beneficios:

- Estimula el desarrollo cerebral y mejora la memoria, la atención y la capacidad de concentración.
- Favorece la coordinación y el equilibrio, fundamentales para la ejecución de habilidades como correr, caminar y saltar.
- Contribuye al fortalecimiento óseo y articular, previniendo el sobrepeso y las enfermedades asociadas.
- Refuerza la autoestima al promover la autorregulación emocional y la superación de retos.
- Mejora la comunicación y la interacción social mediante la participación en actividades grupales.

- Genera satisfacción emocional al permitir experimentar y regular diversas emociones.

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

Carranza et al. (2024) señalan que los juegos tradicionales desempeñan un papel esencial en el desarrollo de la motricidad gruesa durante la infancia, ya que ofrecen oportunidades de movimiento activo y fortalecen la coordinación, el equilibrio y la fuerza muscular. Además, permiten la práctica continua de habilidades motrices fundamentales durante el proceso de crecimiento, integrando componentes socio emocionales y cognitivos que favorecen un desarrollo integral.

2.3. Hipótesis

Ha. La aplicación de la estrategia de juegos tradicionales tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

Ho. La aplicación de la estrategia de juegos tradicionales no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

III. Metodología

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

En esta investigación se utilizó el nivel explicativo porque responde a la pregunta de por qué; es decir, a través de esta investigación podemos saber por qué los hechos o fenómenos presentan las características que estudian las variables (Hernández et al., 2019).

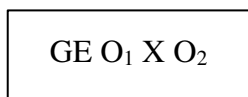
3.1.2. Tipo de investigación

El presente estudio fue de tipo cuantitativo. Según Hernández et al. (2019), esta investigación cuantitativa recopiló y analizó los datos numéricos de las variables y se aplicó. Hernández et al. (2019): la investigación aplicada recibe el nombre de investigación práctica o empírica, que se caracteriza por buscar la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, tras implementar y sistematizar la práctica basada en la investigación.

3.1.3. Diseño de investigación

El diseño fue preexperimental del tipo pre y pos test con un solo grupo. El diseño preexperimental implica estimular o tratar a un grupo y luego medir una o más variables para observar su nivel en él. En este diseño no hay manipulación de las variables independientes ni del nivel de la variable dependiente antes del estímulo mencionado anteriormente, ni del grupo de comparación (Hernández et al., 2019).

El gráfico que se empleó es el siguiente:



Donde = 20 niños de 3, 4 y 5 años de educación inicial

O1= Es el pre test que evalúa la motricidad gruesa, antes de aplicar la estrategia de juegos tradicionales.

X= Variable independiente, que aplica las estrategias de juegos tradicionales.

O2= Es el pos test que evalúa la motricidad gruesa, después de aplicar las estrategias de juegos tradicionales.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026, que cuenta con niños de 3, 4 y 5 años, lo que suma un total de 20 niños y niñas, según se muestra en la tabla 1.

De acuerdo, Arias (2021) define la población como un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, a los cuales las conclusiones de la investigación fueron extendidas.

Tabla 1

Población del nivel inicial por sexo

Niños de inicial de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026	Sexo		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	5	1	6
4 años	1	1	2
5 años	9	3	12
Total	15	5	20

Nota. Nomina 2026

Criterios de inclusión

- Aquellos niños que se encontraron en las edades de 3, 4 y 5 años
- Niños que aceptaron participar en el estudio mediante el consentimiento informado firmado por sus padres.
- Niños que asistieron regularmente a los talleres.

Criterios de exclusión

- Aquellos niños que faltaron frecuentemente a clases
- Niños que no aceptaron participar en el estudio tras la firma del consentimiento informado por sus padres.

3.2.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por el aula de 3, 4 y 5 años del nivel inicial, que cuenta con 20 niños, distribuidos por sexo: 15 varones y 5 mujeres (ver Tabla 2). De acuerdo con Hernández et al. (2019), la muestra es, en esencia, un subgrupo de la población; es decir, pertenece al conjunto definido por sus características.

Tabla 2

Muestra del nivel inicial por sexo

Grupo de inicial de 3, 4 y 5 años	Sexo		
	Varones	Mujeres	Total
Total	15	5	20

Nota. Nomina 2026

3.2.3. Técnica de muestreo

El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, también llamado muestreo por juicio, en el que la selección de la muestra depende del criterio del investigador. El muestreo no probabilístico por conveniencia es una técnica de muestreo en la que el proceso de recolección de muestras no otorga a todos los individuos de la población las mismas probabilidades de ser seleccionados (Arias, 2021).

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Estrategia de juegos tradicionales

Son prácticas lúdicas transmitidas oralmente a lo largo de generaciones y nacen de las creencias y costumbres de cada comunidad. Estos juegos tienen reglas específicas y siguen siendo parte del patrimonio cultural colectivo (Loza, 2013).

Variable dependiente: Motricidad gruesa

Arenas (2014) son movimientos amplios que involucran la coordinación de grandes grupos musculares, lo que le permite al niño controlar su cuerpo. Además, cualquier dificultad en su desarrollo puede afectar negativamente el aspecto físico y social de los niños.

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable independiente: Estrategia de juegos tradicionales	La estrategia de juegos tradicionales se medirá mediante una escala de valoración, para ello se aplicará la observación directa durante el desarrollo de ocho talleres de juegos tradicionales, considerando el nivel de participación y desempeño motriz de los niños según las dimensiones de juego colectivo, juego de desarrollo motor y juego socioemocional.	-Juego colectivo -Juego de desarrollo motor. -Juego socioemocional.	-Participa activamente en juegos grupales. -Sigue reglas básicas del juego. -Interactúa con sus compañeros durante la actividad. -Ejecuta desplazamientos variados durante el juego. -Coordina movimientos amplios del cuerpo. -Mantiene el equilibrio durante la actividad motriz. -Coopera con sus compañeros durante el juego. -Responde a consignas colectivas. -Demuestra control corporal en interacción con otros.	Escala ordinal	Inicio: 1 Proceso:2 Logro:3
Variable dependiente: Motricidad gruesa	La variable motricidad gruesa se medirá a través de una escala de valoración, a través de la observación del desempeño de los niños en actividades según las dimensiones: locomoción, equilibrio y estabilidad, se redactarán 9 ítems	-Equilibrio -Locomoción -Estabilidad	-Mantiene el equilibrio en distintas posiciones. -Salta con ambos pies sin perder el equilibrio. -Camina sobre una línea recta sin caer. -Corre coordinando brazos y piernas. -Salta alternando los pies. -Se desplaza sorteando obstáculos. -Mantiene la postura durante la actividad. -Lanza y recibe objetos sin perder el control corporal. -Cambia de posición corporal de forma controlada.	Escala ordinal	Inicio: 1 Proceso:2 Logro:3

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

En cuanto a la técnica de investigación, se empleó la observación. La observación permitió al investigador conocer los fenómenos estudiados. En este sentido, Ríos (2022) señaló que la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o de las conductas manifiestas.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Se define como una pauta de evaluación destinada a un grado de estudiantes para evaluar su desempeño mediante la observación; esta va acompañada de una escala numérica (Ríos, 2022). La escala de valoración de la variable motricidad gruesa estuvo compuesta por tres dimensiones: equilibrio, locomoción y estabilidad, con un total de 9 ítems, cada uno con una escala de inicio (1), de proceso (2) y de logro (3). Los cuales permitieron analizar y obtener datos precisos del estudio realizado en la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón. Cabe señalar que este instrumento se aplicó a una muestra de 20 niños y niñas de 3, 4 y 5 años del nivel inicial. Además, cuenta con la siguiente baremación:

Tabla 3

Baremos del instrumento escala de valoración de la variable motricidad gruesa

Niveles	Puntuación
Logro	[22-27]
Proceso	[16-21]
Inicio	[9-15]

Nota. Calificación de la escala de valoración

3.4.3. Validez del Instrumento

Respecto a la validez del instrumento, se validó mediante el juicio de 3 expertos en la materia. Ríos (2022) indica que la validez se refiere al grado en que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende medir. Señala que la validez se determinó antes de aplicar el instrumento (Ver tabla 4). El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación, definido como la opinión informada de personas con trayectoria en el tema, reconocidas por otros como expertas cualificadas, que

pueden aportar información, evidencia, juicios y valoraciones (Del Castillo y Olivares, 2021).

Tabla 4

Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Mg. Omayra Elis Flores Guarnizo	Aplicable
Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval	Aplicable
Mg. Nalda Evelyn Silva García	Aplicable

Nota. Elaboración propia

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad del instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados idénticos. La confiabilidad de los componentes del instrumento se evaluó mediante correlaciones entre sus ítems y el concepto al que está dirigido. Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se utilizó una prueba piloto y se calculó mediante el alfa de Cronbach, que se obtuvo como resultado 0.724 y se muestra a continuación:

Tabla 5

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
De 0 a 0,5	Inaceptable
De 0,5 a 0,6	Pobre
De 0,6 a 0,7	Debil
De 0,7 a 0,8	Aceptable
De 0,8 a 0,9	Bueno
De 0,9 a 1	Excelente

Nota. Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

Una vez obtenidos los permisos correspondientes para la aplicación del instrumento de recolección de datos en la comunidad de Maray, ubicada en el distrito de Morropon, provincia de Morropon, departamento de Piura, se procedió a aplicarlo a la muestra

previamente establecida, compuesta por niños de tres, cuatro y cinco años. Posteriormente, se construyó una base de datos en Microsoft Excel 2018 y se realizó el análisis descriptivo de la información mediante tablas de frecuencias y gráficos de barras.

Para contrastar la hipótesis, se empleó el programa estadístico SPSS, versión 25. En una primera etapa, se analizó la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Dado que los resultados evidenciaron la ausencia de una distribución normal, se optó por la prueba de Wilcoxon, una prueba no paramétrica adecuada para datos con dichas características, que permite identificar la intensidad y la dirección de la relación o causalidad entre las variables analizadas.

La verificación de las hipótesis se efectuó considerando los siguientes criterios: (a) formulación de la hipótesis de trabajo; (b) determinación del nivel de significancia o margen de error asumido; (c) selección de la prueba estadística apropiada; (d) estimación del valor p (p-valor); y (e) decisión final basada en la evidencia empírica obtenida.

3.5.1. Procedimiento de recolección de datos:

Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo:

Gestiones para la ejecución de la investigación.

En esta etapa, se presentó a la Dirección de la institución educativa la carta de solicitud de recojo de datos, con el fin de obtener la autorización correspondiente para llevar a cabo la investigación. La directora de la institución, en señal de conformidad, autorizó la ejecución del estudio y emitió la Carta de Aceptación N° 0000000001-2026, con fecha 21 de enero de 2026.

Validez y confiabilidad del instrumento.

Para garantizar la calidad metodológica del estudio, se evaluaron la validez y la confiabilidad del instrumento de recolección de datos, que consistió en una escala de valoración. La validez se determinó mediante el juicio de expertos, lo que aseguró que el instrumento medía de manera efectiva las variables propuestas. Por otro lado, la confiabilidad se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach.

Recolección de datos del pre test

La recolección de los datos correspondientes al pretest se llevó a cabo una vez obtenidos la autorización institucional y el consentimiento informado de los padres de familia. El instrumento se aplicó de manera individual a cada niño participante, con una duración aproximada de 45 minutos, en un ambiente adecuado dentro de la institución educativa, lo que garantiza tranquilidad y concentración. Durante este proceso, se brindaron las orientaciones necesarias de manera clara y comprensible, respetando el ritmo y el nivel de comprensión de los niños. La información obtenida fue registrada cuidadosamente para su posterior sistematización y análisis.

Ejecución de los talleres

La ejecución de los talleres diseñados se llevó a cabo de acuerdo con la planificación establecida, con un total de 8 talleres en un periodo de 15 días. Cada taller tuvo una duración aproximada de 45 minutos y abordó diversos temas acordes con la edad de los niños y con los requerimientos del área de psicomotricidad, tales como equilibrio, locomoción y estabilidad, orientados al logro de las competencias de los talleres. Las actividades se desarrollaron de manera lúdica y participativa, fomentando la atención, la comprensión y la interacción de los niños. Al finalizar cada sesión, se realizó una evaluación para valorar los avances y aprendizajes obtenidos, lo que permitió retroalimentar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Recolección de datos del post test

La recolección de datos del post test se realizó una vez culminada la ejecución de los talleres. Al igual que en la fase inicial, el instrumento se aplicó de manera individual a cada niño participante, en un entorno tranquilo y adecuado dentro de la institución educativa, con una duración aproximada de 45 minutos por evaluación. Durante el proceso, se mantuvieron las mismas condiciones y procedimientos establecidos en el pre test, garantizando la confiabilidad de los resultados.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajó conforme a los principios éticos del Reglamento de Integridad Científica de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH, 2025).

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: se resguarda la privacidad de cada estudiante mediante una base de datos en Excel, con una codificación que no revelaba la identidad de cada participante, a fin de no afectar su identidad personal.

Cuidado del medio ambiente: Para el desarrollo de los futuros talleres, durante la intervención o aplicación se utilizaron materiales reciclables con el propósito de cuidar las instalaciones de la institución educativa y disminuir la contaminación ambiental que tanto afecta a nuestra comunidad.

Libre participación por propia voluntad: se proporcionó información a los padres de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa Comunidad de Maray. Toda la información relevante sobre el estudio, lo que les permitió tomar una decisión informada y participar voluntariamente. Los padres firmaron el consentimiento informado. Además, se garantizó que los niños, según su nivel de comprensión, expresaron su consentimiento informado, comprendiendo la importancia y el objetivo de la investigación.

Beneficencia, no maleficencia: se realizó una supervisión constante para asegurar la participación de los niños de la institución educativa de la comunidad de Maray. Sea beneficiosa y libre de riesgos. Se prestó especial atención al diseño de los talleres para minimizar los efectos negativos y maximizar los beneficios para los estudiantes involucrados en la investigación.

Integridad y honestidad: se registraron en detalle todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para garantizar la integridad del estudio. Se citó adecuadamente todas las fuentes externas, reconociendo a los autores correspondientes. Tanto el proyecto como el informe fueron evaluados con el programa antiplagio Turnitin para asegurar que la similitud no superó el 25%.

Justicia: se aseguró la imparcialidad en la selección de los participantes y en el acceso de estos a los beneficios del estudio. Se tomarán medidas para evitar cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método estandarizado de recolección de datos para minimizar posibles sesgos y reducir la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigado.

IV. Resultados

4.1. Análisis Descriptivo

A continuación, se presentan los resultados, organizados en tablas y figuras, junto con su interpretación, en relación con los objetivos específicos de la investigación. Cabe recordar que el objetivo general de este estudio fue determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

En correspondencia con el primer objetivo específico: identificar el nivel de motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

Tabla 6

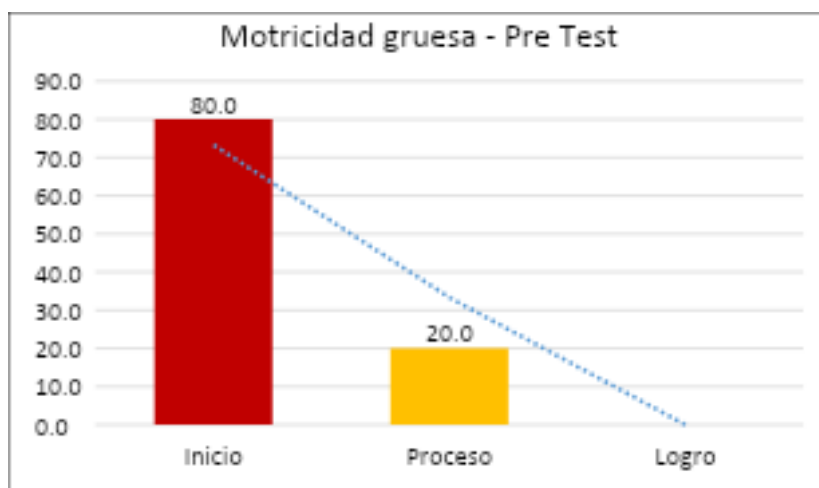
Nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (pretest)

Nivel	<i>fi</i>	%
Inicio	16	80%
Proceso	4	20%
Logro	0	0%
Total	20	100%

Nota. Datos obtenidos de la escala de valoración aplicada a niños de 3, 4 y 5 años (2026)

Figura 1

Distribución porcentual de los niveles de motricidad gruesa en niños de 5 años (pretest).



Nota. Elaboración propia a partir de los datos adaptados de la tabla 6

La Tabla 6 y la Figura 1 muestran la distribución de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años durante el pre test. Se observó que el 20% de los niños ($n = 4$) se ubica en el nivel Proceso, seguido por el 80% ($n = 16$) en el nivel Inicio, lo que evidencia que la mayoría aún se encuentra en etapas iniciales del desarrollo de esta habilidad. En contraste, ninguno alcanzó el nivel de logro. Estos resultados permiten concluir que, en su mayoría, la motricidad gruesa de la población de niños de 3, 4 y 5 años se encuentra en el nivel de inicio.

En cumplimiento del segundo objetivo específico: aplicar talleres de juegos tradicionales como estrategia para evaluar su efecto en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

Tabla 7

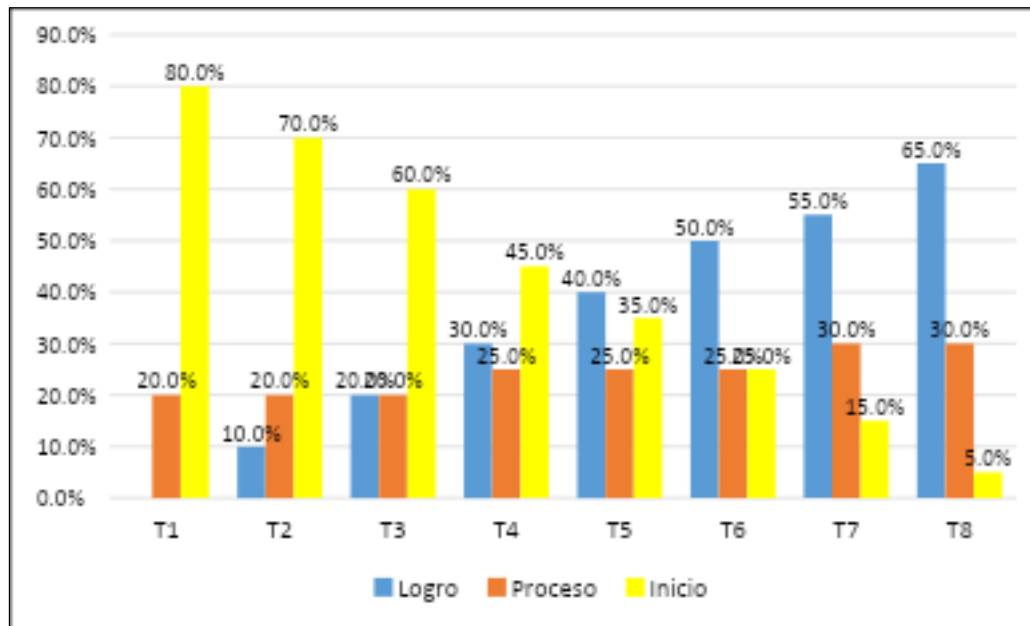
Evolución de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años tras la implementación de talleres de juegos tradicionales

Nivel de logro	Taller 1		Taller 2		Taller 3		Taller 4		Taller 5		Taller 6		Taller 7		Taller 8	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Logro	0	0.0%	2	10.0%	4	20.0%	6	30.0%	8	40.0%	10	50.0%	11	55.0%	13	65.0%
Proceso	4	20.0%	4	20.0%	4	20.0%	5	25.0%	5	25.0%	5	25.0%	6	30.0%	6	30.0%
Inicio	16	80.0%	14	70.0%	12	60.0%	9	45.0%	7	35.0%	5	25.0%	3	15.0%	1	5.0%
Total	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%	20	100.0%

Nota. Talleres que aplican el juego tradicional a niños de 3, 4 y 5 años.

Figura 2

Distribución porcentual por niveles de motricidad gruesa antes y después de la intervención con juego tradicional



Nota. Elaboración propia a partir de los datos adaptados de la tabla 7

En la tabla 7 y figura 2, en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa mediante los 8 talleres del juego Tradicional que se aplicó a los niños de 3, 4 y 5 años, los datos recogidos a lo largo de los talleres mostraron una evolución notable en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños participantes. Al inicio del programa (Sesión 1), la mayoría de los niños (80%) se encontraban en el nivel "Inicio", mientras que un 20% estaba en "Proceso". Esta distribución inicial reflejaba las carencias identificadas en el diagnóstico previo.

A medida que avanzaron los talleres de juego tradicional, se observaron cambios significativos en la distribución de los niveles de desarrollo. El porcentaje de niños en el nivel “Inicio” descendió progresivamente hasta desaparecer por completo en los talleres finales. Paralelamente, el nivel “Inicio”, que inicialmente concentraba a la mayoría de los participantes, fue disminuyendo su porcentaje hasta llegar a cero en los últimos talleres.

El avance más destacado se observó en el nivel "Logro", que pasó del 0% en la primera sesión al 100% en los talleres finales. Este progreso sostenido demuestra la efectividad de los talleres de juego tradicionales diseñados e implementados. La Figura 2, que representa estos datos, permite apreciar esta transición desde los niveles iniciales hasta el logro.

Por lo tanto, se concluye que los resultados obtenidos confirman que la aplicación sistemática de talleres de juego tradicional constituye una estrategia pedagógica efectiva para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años. La evolución desde el nivel de inicio hasta la consecución generalizada del logro esperado valida el diseño de la intervención y justifica la incorporación permanente de este tipo de actividades en el área de psicomotricidad.

En consonancia con el objetivo específico: evaluar el nivel de motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

Tabla 8

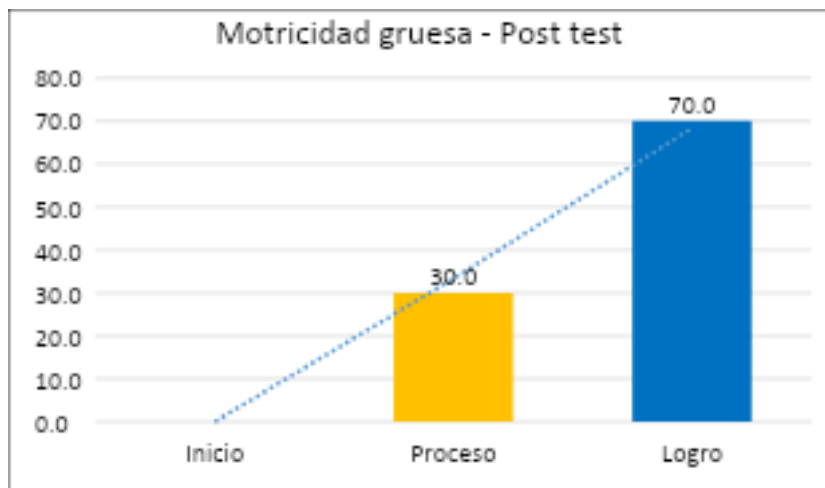
Nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (post test)

Nivel	<i>f_i</i>	%
Inicio	0	0%
Proceso	6	30%
Logro	14	70%
Total	20	100%

Nota. Escala de valoración 2026.

Figura 3

Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (post test)



Nota. Adaptado de la tabla 8

De acuerdo con los datos de la tabla 8 y la figura 3, se obtuvo que el 70% de los niños (n = 14) se ubica en el nivel Logro, seguido por el 30% (n = 6) en el nivel Proceso, lo que evidencia que la mayoría aún se encuentra en etapas finales del desarrollo de esta habilidad. En contraste, la gran mayoría sí alcanzó el nivel de logro. Estos resultados permiten concluir que,

en su mayoría, la motricidad gruesa de la población de niños de 3, 4 y 5 años se encuentra en el nivel de logro.

Finalmente, los hallazgos demuestran que el juego tradicional desarrolla efectivamente la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años, cumpliendo así con el objetivo general de determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026. Los resultados confirmaron que la implementación sistemática de talleres basados en el juego tradicional incrementó significativamente los niveles de logro esperado en las habilidades motoras evaluadas.

Tabla 9

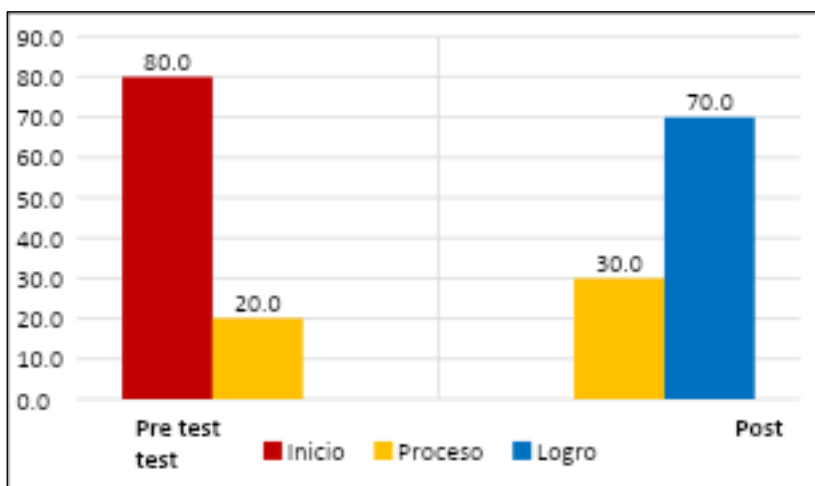
Nivel de motricidad gruesa según el pre y post test

Categoría	Pre test		Post test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Inicio	16	80%	0	0%
Proceso	4	20%	6	30%
Logro	0	0%	14	70%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Escala de valoración 2026.

Figura 4

Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa según el pre y post test



Nota. Adaptado de la tabla 9

En la tabla 9 y la figura 3, en la variable motricidad gruesa se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en el pretest. Se observa que el 80% (n=16) se encuentra en el nivel Inicio y, en el postest, el 70% (n=14) alcanzó el nivel Logro de motricidad gruesa.

Finalmente, se determinó el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026, donde la gran mayoría de niños que empezaron en Inicio durante el pre test concluyeron en el nivel de Logro en el post test.

4.2. Análisis inferencial

4.2.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

a. Se plantearon las hipótesis de la distribución

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

b. Nivel de significancia

Significancia de 5% = 0.05 (alfa o margen de error)

Nivel de confianza: 95%

c. Se seleccionó la prueba a utilizar

La muestra en estudio fue de 20 elementos; al ser menor de 50 datos, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk en SPSS v25.

d. Criterios para decidir

- Si el p-valor fue menor o igual que el alfa (Si el p-valor $\leq 0,05$), se rechaza la hipótesis Ho y se acepta la hipótesis Ha (los datos no tenían una distribución normal, entonces se emplea pruebas no paramétricas)
- Si el p-valor fue mayor que el alfa (Si el p-valor $>0,05$) se acepta la hipótesis Ho y se rechaza la hipótesis Ha (los datos tenían una distribución normal, entonces se emplea pruebas paramétricas).

Tabla 10

Prueba de normalidad de la variable motricidad gruesa

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,913	20	,007

a. Corrección de significancia de Lilliefors

Nota. Prueba realizada en SPSS v25

Por lo tanto, se observó que el valor de significancia ($p = .007$) fue menor a $.05$, lo que indica que los datos no presentaban una distribución normal. En consecuencia, se empleó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para contrastar las hipótesis.

4.2.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

a) Planteamiento de la hipótesis

Ha. La aplicación de la estrategia de juegos tradicionales tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

Ho. La aplicación de la estrategia de juegos tradicionales no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

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 11*Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la comparación pretest-postest*

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES	– Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETES	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

Nota.

- a. POSTES < PRETES
- b. POSTES > PRETES
- c. POSTES = PRETES

Tabla 12*Estadísticos de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon*

	POSTES - PRETES
Z	-3,930 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Nota. a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba

La prueba de Wilcoxon mostró un valor de significancia bilateral de $p = .000$, inferior a $.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En consecuencia, se concluyó que los juegos tradicionales tienen un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

V. Discusión

De acuerdo con el objetivo general de la investigación, que fue determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026, los resultados obtenidos evidencian un efecto significativo. Se observó una mejora progresiva en los niveles de motricidad gruesa, pasando del 80% en el nivel de inicio del pretest al predominio del nivel de logro en los talleres finales. Por lo tanto, se concluye que la estrategia de juegos tradicionales influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños evaluados.

Estos resultados guardan relación con el estudio de Santana (2023), en el que se evidenciaron mejoras significativas en la motricidad gruesa tras la aplicación de juegos tradicionales. Asimismo, Roque y Tintaya (2023) demostraron un incremento del desarrollo motor en niños tras la intervención. Esta coincidencia refuerza la validez de los hallazgos de la presente investigación.

Desde el sustento teórico, Vygotsky (1978) plantea que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño, ya que permite la construcción de aprendizajes en un contexto social significativo. En este sentido, los juegos tradicionales favorecen no solo el desarrollo físico, sino también el cognitivo y el social, al promover la interacción, la cooperación y el cumplimiento de normas en las actividades lúdicas.

En este sentido, los resultados de la investigación permiten afirmar que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del nivel inicial. A través de actividades como correr, saltar y mantener el equilibrio, los niños fortalecen sus capacidades físicas y desarrollan habilidades sociales, lo que contribuye a su desarrollo integral.

De acuerdo con el objetivo específico 1, orientado a identificar el nivel de motricidad gruesa en el pretest de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026, los resultados evidenciaron que el 80% de los niños se ubicó en el nivel inicio y el 20% en el nivel proceso, lo que demuestra que la mayoría presentaba un

desarrollo limitado de la motricidad gruesa antes de la intervención. Estos resultados reflejan deficiencias en habilidades básicas como el equilibrio, la coordinación y la locomoción, lo que evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que favorezcan su desarrollo.

Estos resultados coinciden con el estudio de Damiano (2022), en el que se encontró que, en el pretest, el 67% de los niños se ubicaba en el nivel de inicio, lo que indica un bajo desarrollo motor inicial. Asimismo, Ipanaque (2023) reportó que el 50% de los niños se encontraba en el nivel de inicio, lo que confirma que en el nivel inicial es frecuente encontrar dificultades en la motricidad gruesa cuando no se aplican estrategias adecuadas.

De acuerdo con Bolaños (2010), la falta de estimulación motriz en edades tempranas puede generar retrasos en el desarrollo físico del niño y también afectar los aspectos sociales, emocionales y cognitivos. En este sentido, la escasa práctica de actividades físicas limita la participación del niño en juegos y dinámicas grupales, lo que reduce sus oportunidades de interacción y aprendizaje.

En este contexto, el investigador considera que el bajo nivel de motricidad gruesa observado en los niños se debe a la limitada implementación de actividades lúdicas estructuradas tanto en el entorno escolar como en el familiar. La ausencia de estrategias activas centradas en el movimiento influye directamente en el desarrollo de habilidades motoras fundamentales.

De acuerdo con el objetivo específico 2, orientado a aplicar talleres de juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años, los resultados evidenciaron un progreso significativo durante la intervención. Se observó que el nivel de inicio disminuyó progresivamente, de 80% en el primer taller a 5% en el último, mientras que el nivel de logro aumentó de 0% a 65%, lo que demuestra una mejora continua en las habilidades motrices de los niños a lo largo de los talleres.

Estos resultados se corroboran con el estudio de Tantalean (2024), quien evidenció que, tras la aplicación de talleres de juegos tradicionales, el 96% de los niños alcanzó el nivel de logro, lo que indica una mejora significativa. Asimismo, Trelles (2024) reportó que el 91% de los niños alcanzó el nivel esperado tras la intervención, lo que confirma la efectividad de este tipo de estrategias lúdicas en el desarrollo motor infantil.

Desde el sustento teórico, Navarro y Trigueros (2021) sostienen que el juego constituye una herramienta fundamental en el desarrollo motor, ya que permite al niño explorar su entorno, experimentar con movimientos y perfeccionar sus habilidades de manera progresiva. En este sentido, los juegos tradicionales facilitan el desarrollo del equilibrio, la coordinación y la locomoción mediante actividades dinámicas y significativas.

En este contexto, el investigador considera que la aplicación sistemática de talleres de juegos tradicionales permitió una mejora progresiva de la motricidad gruesa, debido a la participación activa de los niños y al carácter lúdico de las actividades. La repetición de movimientos y la interacción con sus pares favorecieron el aprendizaje significativo y el desarrollo de sus capacidades físicas.

De acuerdo con el objetivo específico 3, orientado a evaluar el nivel de motricidad gruesa en el postest, los resultados evidenciaron una mejora significativa en comparación con el pretest, ya que la mayoría de los niños alcanzó el nivel de logro, lo que indica un adecuado desarrollo de habilidades motrices como el equilibrio, la coordinación y la locomoción.

Estos resultados coinciden con el estudio de Sarmiento (2023), en el que se evidenció que los niños lograron un mejor control corporal, equilibrio y coordinación tras la aplicación de juegos tradicionales. Asimismo, Caiza et al. (2023) demostraron que las actividades lúdicas favorecen significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa y mejoran el desempeño motor de los niños.

Desde el enfoque teórico de Bronfenbrenner (1979), el desarrollo del niño está influido por los diferentes contextos en los que interactúa, como la escuela y la familia. En este sentido, la implementación de estrategias adecuadas en el entorno educativo favorece el desarrollo de habilidades motoras y contribuye al desarrollo integral del niño.

En este contexto, el investigador considera que los resultados del postest reflejan el impacto positivo de la intervención y evidencian que los juegos tradicionales constituyen una estrategia efectiva para mejorar la motricidad gruesa. La mejora observada demuestra que la implementación de actividades lúdicas estructuradas permite desarrollar capacidades físicas de manera significativa.

No obstante, la investigación presenta una limitación importante: el tamaño reducido de la muestra (20 niños), lo que dificulta la generalización de los resultados. Asimismo, el uso de un diseño preexperimental sin grupo de control dificulta establecer relaciones causales con mayor precisión. Como limitación, se reconoce que el muestreo fue no probabilístico por conveniencia, lo que podría introducir sesgos en la selección de los participantes y afectar la representatividad de los resultados. Además, se considera que la evaluación se realizó en un solo contexto educativo, lo que limita la posibilidad de generalizar los resultados a otras instituciones con características distintas.

VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026. Lo más importante fue la aplicación de los talleres de juegos tradicionales, ya que permitió mejorar progresivamente las habilidades de equilibrio, coordinación y locomoción en los niños. Lo que más ayudó a aplicar los talleres de juegos tradicionales fue el uso de actividades lúdicas y dinámicas adaptadas a la edad de los niños, lo que facilitó su participación activa y su motivación durante su desarrollo. Lo más difícil en el desarrollo de los talleres fue el tiempo de intervención reducido, que limitó la plena consolidación de las habilidades motrices en algunos niños. Se concluye que los juegos tradicionales son una estrategia efectiva para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años en los aspectos de equilibrio, locomoción y estabilidad.

Con respecto al objetivo específico 1, en esta tesis se identificó el nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años mediante un pretest. Lo más importante fue que la gran mayoría de los niños se ubicó en el nivel de inicio, lo que evidenció un bajo desarrollo de habilidades motrices al inicio de la investigación. Lo más relevante fue identificar las dificultades de equilibrio, coordinación y locomoción, lo que permitió justificar la necesidad de implementar una estrategia pedagógica adecuada. Lo menos relevante fue la presencia de un pequeño grupo en el nivel de proceso, ya que no representaba un desarrollo óptimo de la motricidad gruesa. Estos resultados evidenciaron la necesidad de intervención para mejorar el desarrollo motor de los niños.

Con respecto al objetivo específico 2, en esta tesis se aplicaron talleres de juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa. La implementación del programa se realizó mediante 8 talleres realizados durante 15 días, que abordaron actividades relacionadas con el equilibrio, la locomoción y la estabilidad. Las estrategias utilizadas fueron juegos tradicionales y actividades lúdicas, dinámicas grupales y ejercicios motrices, con una duración aproximada de 45 minutos. Lo más importante que mostraron los niños fue una mejora progresiva en sus habilidades motrices, evidenciada por la disminución

del nivel de inicio y el incremento del nivel de logro durante el desarrollo de los talleres. Los resultados de las evaluaciones mostraron que los niños mejoraron significativamente su motricidad gruesa a lo largo de la intervención.

Con respecto al objetivo específico 3, en esta tesis se evaluó el nivel de motricidad gruesa en el postest, lo que evidenció una mejora significativa en comparación con el pretest. Lo más importante fue que la gran mayoría de los niños alcanzó el nivel de logro, lo que demuestra la efectividad de la estrategia aplicada. Lo más relevante fue el desarrollo de habilidades como el equilibrio, la coordinación y la locomoción, lo que permitió a los niños desenvolverse mejor en actividades físicas y lúdicas. Estos resultados confirman que la aplicación de los juegos tradicionales contribuyó de manera significativa al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

VII. Recomendaciones

Se recomienda a la Universidad ULADECH fomentar en los estudiantes capacitaciones para mejorar la aplicación de estrategias lúdicas como los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa, de la misma forma, fortalecer en los estudiantes la búsqueda y uso de estrategias que permitan promover la participación activa de los niños durante los talleres.

Se sugiere a las docentes del nivel inicial que continúen aplicando estrategias de juego tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa. Asimismo, se sugiere a la directora de la Institución Educativa de la comunidad de Maray realizar coordinaciones para capacitar a las docentes en el uso de estrategias lúdicas; de esta forma, se fortalecerán las habilidades motrices, como el equilibrio, la coordinación y la locomoción, en los niños.

Para futuros estudios, se recomienda utilizar el diseño cuasiexperimental o experimental, de tal manera que se cuente con un grupo de comparación para la comprobación de los resultados; asimismo, trabajar con muestras más amplias y representativas para obtener resultados más precisos y confiables. Del mismo modo, se sugiere complementar la recolección de datos con otros instrumentos, como guías de observación y listas de cotejo.

Referencias bibliográficas

- Andrade, A. L. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132–149. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>
- Bolaños, D. (2010). *Desarrollo motor, movimiento e interacción*. Editorial Kinesis.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard University Press.
- Caiza, J. C., Luján, M. D., & Bravo, J. M. (2023). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa y equilibrio dinámico en el nivel inicial*. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 10(3), Artículo 26. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3612>
- Carranza, L. D., Ayala, K. S., & Castillo, D. R. (2024). Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*. 7(13), 33-44. <https://reicomunicar.org/index.php/reicomunicar/article/view/233>
- Comellas, M. & Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Recursos pedagógicos. Editorial Ceac Education.
- Damiano, M.E. (2023). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la institución educativa Pitágoras, en San Juan de Lurigancho*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34179>
- Fernández, M. (2010). *El libro de estimulación para chicos de 0 a 36 meses*. Editorial Albatros.
- García, M., y Silva, A. (2022). Desarrollo motor y bienestar en la infancia en Perú. *Revista de Educación y Desarrollo Infantil*, 39(2), 112–127. <https://doi.org/10.1016/j.redi.2022.03.006>

- González, J., & Ramírez, L. (2023). El impacto de los juegos activos en la coordinación y el equilibrio de los niños de 5 años. *Revista de Psicología del Desarrollo Infantil*, 18(4), 75–90. <https://doi.org/10.64905/riceafs.v1.n2.ac7r7j71>
- INEI. (2023). Informe sobre la actividad física en la infancia en Perú. Instituto Nacional de Estadística e Informática del Perú. <https://www.inei.gob.pe/informes/actividad-fisica-infancia-peru>
- Ipanaque, R. (2023). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E. Mariano Díaz, Catacaos, Piura*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35568>.
- Jiménez, L. (2021). Desarrollo motor y su impacto en el aprendizaje escolar. Editorial Psicomotricidad. <https://www.editorialpsicomotricidad.com>
- Marzo, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en la educación primaria*. [Tesis de licenciatura, Universidad de La Rioja]. [https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20\(2\).pdf](https://cursa.ihmc.us/rid=1RQ38S7JD-1M3JLVX-33GD/j%20tradicional%20(2).pdf)
- Pastrana, S. E., Pastrana, M. F., & Zúñiga, M. S. (2024). La Motricidad Gruesa y su Incidencia en la Flexibilidad y la Coordinación del Movimiento. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7673–7690. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9302
- Pérez, M., y Gómez, J. (2020). Motricidad y desarrollo infantil: Un enfoque integral. Ediciones Desarrollo y Educación. <https://www.edicionesdesarrolloyeducacion.com>
- Piaget, J. (1956). Teorías del juego. Editorial Norton
- Roque, F.I., y Tintaya, F. (2023). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una institución educativa, Pasco*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/7323c462-0322-4421-8c10-0ca712716542>
- Saco. (2015). Los juegos populares y tradicionales. España: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Santana, J. (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial*. [Tesis de Licenciada en Ciencias de la Educación


Inicial, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39129>.

- Sarmiento, L. (2023). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la provincia de Chanchamayo*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/3f2ec95e-5238-46a2-8da8-3a29fc597975>
- Smith, A., & Johnson, B. (2022). Global trends in early childhood motor development. *Early Childhood Research Quarterly*, 57, 152-163.
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.02.004>
- Taípe. (2013). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del centro educativo Episcopal Catedral del Señor*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1622>
- Tantalean, H. (2024). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N.º 14794 María Inmaculada*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38830>
- Torres, G., y Hernández, R. (2019). *Etapa Infantil y Motricidad: Estrategias para su desarrollo en Educación Física*. España: Wanceulen Editorial S.L.
[https://www.google.com.pe/books/edition/Etapa Infantil y Motricidad/dJ2hDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1](https://www.google.com.pe/books/edition/Etapa%20Infantil%20y%20Motricidad/dJ2hDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1)
- Torres, M. (2021). Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia. Editorial Educativa. Recuperado de
<https://www.editorialeducativa.com/libro/motricidad-gruesa>
- Trelles, K. (2024). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 503 Santa Rosa de Lima, Sullana – 2024*. [Tesis de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37380>.
- Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (2025). *Código de ética para la investigación*. Chimbote: ULADECH.

- Velasquez, R. (2024). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 089 Chulucanas, Morropón, Piura*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37153>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292>
- Vygotsky, L. (1998). *Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Editorial Pueblo y Educación, <https://goo.su/4544zK>
- Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño*. Editorial Crítica. España https://www.google.com.pe/books/edition/La_evoluci%C3%B3n_psicol%C3%B3gica_del_ni%C3%B1o/xN2jCrQzlt0C?hl=es-419&gbpv=1

Anexos

Anexo 1. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733)

	MINISTERIO DEL INTERIOR	DIRECCIÓN GENERAL DE GOBIERNO INTERIOR	TENIENTE GOBERNADOR COMUNIDAD DE MARAY
---	--------------------------------	---	---

Fecha: 21 de enero del 2026.

Oficio N° 001-2026- teniente gobernador de la comunidad de Maray
Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
Director de Investigación y Posgrado
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
Presente. -

Asunto: Confirmación de aceptación para ejecutar trabajo de investigación
Referencia: Carta N° 0000000001-2026–CGI-VI-ULADECH CATÓLICA



A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar un cordial saludo en nombre de la comunidad de Maray ubicada en el distrito de santa catalina de Mossa, región Piura.

Me complace informarle que la estudiante Hermelinda zurita Young, con DNI N° 43087730, egresada de la Escuela Profesional de Educación, en la carrera de Educación Inicial de ULADECH Católica, ha presentado una solicitud de acuerdo al asunto de referencia, donde solicita autorización para llevar a cabo la investigación titulada: EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3,4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA COMUNIDAD DE MARAY ,MORROPON,2026, CON UNA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS, Por tal motivo, esta dirección ha decidido aceptar su solicitud.

A la egresada se le ha asignado el aula de 3 ,4, y 5 años para la ejecución de su investigación, cuyo periodo de recolección de información será del 19 de enero del 2026 al 13 de marzo del 2026. Asimismo, se le autoriza a incluir el nombre de nuestra comunidad de Maray en el título del informe de investigación.

Sin otro particular, me despido de usted, reiterando mis muestras de especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Firma y sello del teniente gobernador .

Anexo 2. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)



Chimbote, 19 de enero del 2026

CARTA N° 0000000001- 2026-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**SALOMÓN PINTADO PEÑA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA COMUNIDAD DE MARAY**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LA COMUNIDAD DE MARAY, MORROPÓN, 2026, con la LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS, a cargo de HERMELINDA ZURITA YOUNG, perteneciente al PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 43087730, durante el período de 19-01-2026 al 13-03-2026.

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.

Recibido

20/01/2026



**Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
Director de Investigación y Postgrado
Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.**

Anexo 3. Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿Cuál es el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026?</p> <p>¿Cuál es el efecto de la aplicación de talleres de juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el efecto de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.</p> <p>Aplicar talleres de juegos tradicionales como estrategia para evaluar su efecto en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.</p> <p>Evaluar el nivel de motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la</p>	<p>Ha. La aplicación de la estrategia de juegos tradicionales tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.</p> <p>Ho. La aplicación de la estrategia de juegos tradicionales no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.</p>	<p>Variable independiente: Estrategia de juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones: -Juego colectivo -Juego de desarrollo motor. -Juego socioemocional.</p> <p>Variable dependiente: Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones: -Equilibrio -Locomoción -Estabilidad</p>	<p>Tipo de Inv: Cuantitativo</p> <p>Nivel de Inv: Explicativo</p> <p>Diseño de Inv: Pre experimental</p> <p>Población y muestra: Población: 20 niños de 3,4 y 5 años. Muestra: 20 niños de 3,4 y 5 años.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de valoración</p>



¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026?	Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.			
---	---	--	--	--

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable independiente: Estrategia de juegos tradicionales	La estrategia de juegos tradicionales se medirá mediante una escala de valoración, para ello se aplicará la observación directa durante el desarrollo de ocho talleres de juegos tradicionales, considerando el nivel de participación y desempeño motriz de los niños según las dimensiones de juego colectivo, juego de desarrollo motor y juego socioemocional.	-Juego colectivo	-Participa activamente en juegos grupales. -Sigue reglas básicas del juego. -Interactúa con sus compañeros durante la actividad.	Escala ordinal	Inicio: 1 Proceso:2 Logro:3
		-Juego de desarrollo motor.	-Ejecuta desplazamientos variados durante el juego. -Coordina movimientos amplios del cuerpo. -Mantiene el equilibrio durante la actividad motriz.		
		-Juego socioemocional.	-Coopera con sus compañeros durante el juego. -Responde a consignas colectivas. -Demuestra control corporal en interacción con otros.		
	La variable motricidad gruesa se medirá	-Equilibrio	-Mantiene el equilibrio en distintas posiciones.	Escala	Inicio: 1

Variable dependiente: Motricidad gruesa	a través de una escala de valoración, a través de la observación del desempeño de los niños en actividades según las dimensiones: locomoción, equilibrio y estabilidad, se redactarán 9 ítems		-Salta con ambos pies sin perder el equilibrio. -Camina sobre una línea recta sin caer.	ordinal	Proceso:2 Logro:3
		-Locomoción	-Corre coordinando brazos y piernas. -Salta alternando los pies. -Se desplaza sorteando obstáculos.		
		-Estabilidad	-Mantiene la postura durante la actividad. -Lanza y recibe objetos sin perder el control corporal. -Cambia de posición corporal de forma controlada.		

Anexo 4. Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de información

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Omayra Elis Flores Guarizo	
N° DNI / CE: 43747867	Edad: 35 años
Teléfono / celular: 943699599	Email: floresquar@hotmail.com
Título Profesional: Licenciado en educación Inicial	
Grado Académico: Maestría X	Doctorado.....
Especialidad:	
Institución que labora: Institución Educativa Inicial N° 0152 José Carlos Mariátegui	
Identificación del proyecto de Investigación o tesis	
Título: Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.	
Autor: Hermelinda Zurita Young	
Programa Académico: Educación Inicial	
 Mg. Omayra Elis Flores Guarizo N° colegiatura 2143747867 DNI: 43747867 Firma	 Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.
Mg. Omayra Elis Flores Guarnizo
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Hermelinda Zurita Young**, egresada del Programa de Estudios de **Educación Inicial** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

“Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026”, y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Hermelinda Zurita Young
DNI: 43087730

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

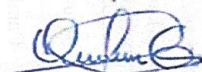
	Variable Dependiente1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Equilibrio								
1	-Mantiene el equilibrio en un solo pie durante 5 segundos.	X		X		X		
2	-Salta con ambos pies sin perder el equilibrio.	X		X		X		
3	-Camina sobre una línea recta sin caer ni salirse.	X		X		X		
Dimensión 2: Locomoción								
4	-Corre coordinando brazos y piernas de manera continua.	X		X		X		
5	-Salta alternando los pies sin perder la coordinación.	X		X		X		
6	-Se desplaza sorteando obstáculos manteniendo el control corporal.	X		X		X		
Dimensión 3: Estabilidad								
7	-Mantiene la postura corporal al permanecer de pie o en posición estática.	X		X		X		
8	-Lanza y recibe una pelota sin perder la estabilidad corporal.	X		X		X		
9	-Cambia de posición corporal (agacharse, levantarse, girar) de forma controlada.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Omayra Elis Flores Guarizzo DNI: 43747867


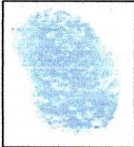


Mg. Omayra Elis Flores Guarizzo
N° colegiatura 2143747867
DNI: 43747867

Firma



Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Julissa Mercedes Mercado Sandoval	
N° DNI / CE: 02878266	Edad: 50 años
Teléfono / celular: 987657463	Email: juli100@hotmail.com
Título Profesional: Licenciado en educación Inicial	
Grado Académico: Maestría X	Doctorado.....
Especialidad:	
Institución que labora: Institución Educativa Inicial N° 004 Guillermo Gulman	
Identificación del proyecto de Investigación o tesis	
Título: Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.	
Autor: Hermelinda Zurita Young	
Programa Académico: Educación Inicial	
 Julissa M. Mercado Sandoval MAESTRO EN EDUCACIÓN U.P.P.O. N° 2134052	
Firma	Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.
Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Hermelinda Zurita Young**, egresada del Programa de Estudios de **Educación Inicial** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

“Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026”, y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

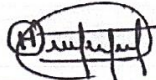
Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Hermelinda Zurita Young
DNI: 43087730

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

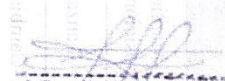
	Variable Dependiente1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	-Mantiene el equilibrio en un solo pie durante 5 segundos.	X		X		X		
2	-Salta con ambos pies sin perder el equilibrio.	X		X		X		
3	-Camina sobre una línea recta sin caer ni salirse.	X		X		X		
	Dimensión 2: Locomoción							
4	-Corre coordinando brazos y piernas de manera continua.	X		X		X		
5	-Salta alternando los pies sin perder la coordinación.	X		X		X		
6	-Se desplaza sorteando obstáculos manteniendo el control corporal.	X		X		X		
	Dimensión 3: Estabilidad							
7	-Mantiene la postura corporal al permanecer de pie o en posición estática.	X		X		X		
8	-Lanza y recibe una pelota sin perder la estabilidad corporal.	X		X		X		
9	-Cambia de posición corporal (agacharse, levantarse, girar) de forma controlada.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

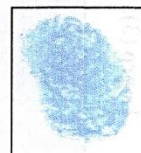
Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval DNI: 02878266


 Julissa M. Mercado Sandoval
 MAESTRO EN EDUCACIÓN
 C.P.P.O. N° 5134050

Firma



Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Nalda Evelyn Silva García

N° DNI / CE: 18170998

Edad: 40 años

Teléfono / celular: 982466856

Email: nalda_esg@hotmail.com

Título Profesional: Licenciado en educación Inicial

Grado Académico: Maestría X

Doctorado.....

Especialidad: Psicología Educativa

Institución que labora: Institución Educativa Inicial N° 14611 Rosa de Santa María

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

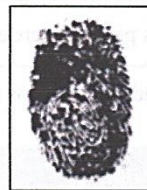
Título: Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

Autor: Hermelinda Zurita Young

Programa Académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.
Mg. Nalda Evelyn Silva García
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Hermelinda Zurita Young**, egresada del Programa de Estudios de **Educación Inicial** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

“Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026”, y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

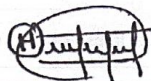
Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Hermelinda Zurita Young
DNI: 43087730

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

	Variable Dependiente1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	-Mantiene el equilibrio en un solo pie durante 5 segundos.	X		X		X		
2	-Salta con ambos pies sin perder el equilibrio.	X		X		X		
3	-Camina sobre una línea recta sin caer ni salirse.	X		X		X		
	Dimensión 2: Locomoción							
4	-Corre coordinando brazos y piernas de manera continua.	X		X		X		
5	-Salta alternando los pies sin perder la coordinación.	X		X		X		
6	-Se desplaza sorteando obstáculos manteniendo el control corporal.	X		X		X		
	Dimensión 3: Estabilidad							
7	-Mantiene la postura corporal al permanecer de pie o en posición estática.	X		X		X		
8	-Lanza y recibe una pelota sin perder la estabilidad corporal.	X		X		X		
9	-Cambia de posición corporal (agacharse, levantarse, girar) de forma controlada.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Nalda Evelyn Silva García DNI: 18170998



Firma



Huella digital

Confiabilidad del instrumento

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA													
Codigo del Estudiante	Dimensión 1: Equilibrio			Dimensión 2: Locomoción			Dimensión 3: Estabilidad			Suma D1	Suma D2	Suma D3	Suma de las dimes
	I - 1	I - 2	I - 3	I - 4	I - 5	I - 6	I - 7	I - 8	I - 9				
001	2	2	2	2	2	2	2	2	1	6	6	5	17
002	2	1	1	2	1	1	2	1	1	4	4	4	12
003	2	1	2	1	1	2	1	2	1	5	4	4	13
004	2	2	2	2	2	2	2	2	2	6	6	6	18
005	1	2	1	1	1	1	1	2	2	4	3	5	12
006	2	1	2	3	1	2	3	1	1	5	6	5	16
007	1	1	1	1	2	1	1	1	2	3	4	4	11
008	2	2	2	2	1	2	2	1	1	6	5	4	15
009	1	1	1	1	2	2	1	2	2	3	5	5	13
010	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	9
VARIANZAS	0.24	0.24	0.25	0.44	0.24	0.24	0.44	0.25	0.24				

TIPO DE RESPUESTA	VALOR
INICIO	1
PROCESO	2
LOGRO	3

FORMULA	
$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$	

Parámetros	
α (alfa) =	0.72410221
K (N° de ítems) =	9
$\sum V_i$ (Suma de la varianza de los ítems) =	2.58
Vt (Varianza Total) =	7.24

Rangos del Alfa de Cronbach	
Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre
$\alpha < 0,5$	Inaceptable


INTERPRETACION
Calculando el parámetro de alfa; nos arrojó un valor de 0.724; estado en el nivel de consistencia interna ACEPTABLE; por ende se puede decir CONFIABLE

Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Ficha técnica de los instrumentos

Nombre del instrumento	Escala de valoración para evaluar la motricidad gruesa
Autor	Hermelinda Zurita Young
Adaptación	No aplica
Población	Niños de 3, 4 y 5 años
Administración	Individual
Duración	45 minutos
Técnica de recolección de datos	Observación
Tipo de instrumento	Escala de valoración
Número de ítems	9 ítems
Tipo de validez	Se aplicó la validez de contenido, dado que se buscó que el instrumento cubra adecuadamente el contenido o la dimensión que se quiere medir.
Evaluación de la validez	Se aplicó la revisión de expertos, ya que tres expertos han revisado cada ítem según los criterios de relevancia, pertinencia y claridad
Confiabilidad	Se aplicó una prueba piloto a 10 niños
Evaluación de la confiabilidad	Se aplicó Alfa de Cronbach para medir la consistencia interna de los ítems de un instrumento, y se obtuvo un valor superior a 0.724 que indica una buena confiabilidad.

Anexo 6. Declaración jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés



Declaración Jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés

Yo, Hemelinda zurita Young, identificado(a) con Documento Nacional de Identidad (DNI) N.º 43087730, con domicilio en comunidad de Maray, en mi condición de: Autor; vinculado al proyecto de investigación titulado: "Efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución educativa de la comunidad de Maray, Moropón, 2026"

DECLARO BAJO JURAMENTO lo siguiente:

I. DECLARACIÓN DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

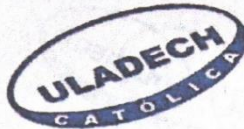
1. Que el proyecto de investigación presentado ha sido elaborado respetando los principios de honestidad, veracidad, rigor metodológico, transparencia y responsabilidad científica, conforme al Reglamento de Integridad Científica de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
2. Que los datos, resultados, fuentes bibliográficas, instrumentos y procedimientos metodológicos declarados en el proyecto son auténticos y verificables, y no han sido fabricados, falsificados ni manipulados.
3. Que me comprometo a ejecutar la investigación conforme a lo aprobado por el Comité de Ética de la Investigación (CEI), absteniéndome de realizar modificaciones sustanciales sin la autorización previa correspondiente.
4. Que respeto y respetaré los derechos de autor, la propiedad intelectual y las normas de citación académica vigentes, evitando toda forma de plagio, autoplagio o apropiación indebida.
5. Que conozco que cualquier infracción a los principios de integridad científica será evaluada conforme al Reglamento de Integridad Científica y demás normativa institucional aplicable.

II. DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERÉS

6. Que declaro haber evaluado la existencia de conflictos de interés reales, potenciales o aparentes que pudieran influir en el diseño, ejecución, análisis o difusión de los resultados de la investigación.
7. En relación con el proyecto de investigación señalado:
 NO PRESENTO conflictos de interés.
 SI PRESENTO conflicto de interés.
8. Que me comprometo a informar oportunamente al Comité de Ética de la Investigación cualquier situación sobreviniente que pudiera constituir un conflicto de interés durante el desarrollo de la investigación.

III. DECLARACIÓN FINAL

9. Que la información consignada en la presente declaración jurada es verdadera, completa y fidedigna, y que soy consciente de las responsabilidades administrativas, académicas y legales que se derivan de una declaración falsa u omisión deliberada.



10. Que autorizo al Comité de Ética de la Investigación y a las instancias competentes de la universidad a verificar la información declarada, en el marco de sus funciones.

Lugar y fecha: comunidad de Maray 26 de enero del 2026.

Firma del declarante:

Nombres y apellidos: Hermelinda Zurita Young

DNI: 43087730

Nota: La presente Declaración Jurada deberá ser registrada obligatoriamente en el Módulo de Investigación Científica (MOIC) y constituye requisito indispensable para la evaluación ética del proyecto por parte del Comité de Ética de la Investigación.

Anexo 7. Formato de consentimiento informado



FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3,4 y 5 años de la institución educativa de la comunidad de maray, morropon,2026,

INVESTIGADOR RESPONSABLE: HERMELINDA ZURITA YOUNG

INSTITUCIÓN: institución educativa de la comunidad de Maray

1. INVITACIÓN A PARTICIPAR

Se le solicita autorizar la participación voluntaria de su menor hijo(a) en el presente proyecto de investigación. Antes de tomar una decisión, es importante que lea detenidamente la información. Si tiene alguna duda o requiere mayor aclaración puede realizar las preguntas que considere necesarias antes de otorgar su autorización.

2. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo de la presente investigación es: Determinar el efecto de la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa de la comunidad de Maray, Morropón, 2026.

3. PROCEDIMIENTOS: Si usted autoriza la participación de su menor hijo(a). Su niño (a) participará en ocho (8) talleres de 45 minutos dentro del horario escolar. Se aplicará un pretest al inicio y un posttest al finalizar, con el fin de evaluar la motricidad gruesa

4. RIESGOS Y MOLESTIAS POTENCIALES: La participación de su menor hijo(a) no representa riesgos físicos ni psicológicos, ya que la investigación se desarrollará dentro del aula y en el horario escolar habitual.

BENEFICIOS: La participación de su menor hijo (a) no generará ningún beneficio económico directo. Sin embargo, los resultados de la investigación contribuirán a mejorar la motricidad gruesa en su menor hijo (a).

5. CONFIDENCIALIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES: La información que se obtenga de su menor hijo (a) durante el desarrollo de la investigación será tratada de manera confidencial y se utilizará únicamente con fines académicos y científicos. Sus datos personales serán protegidos conforme a la Ley N.º 29733 – Ley de Protección de Datos Personales. Los resultados serán presentados de forma global, sin revelar la identidad de los estudiantes.

6. LA PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA Y DERECHO A RETIRO: La participación de su menor hijo (a) es completamente voluntaria. Usted puede negarse a autorizar su participación o retirarlo (a) del estudio en cualquier momento, sin que ello genere ningún tipo de sanción o perjuicio académico.

7. CONSULTAS Y CONTACTO: Si tiene preguntas sobre el estudio o sobre los derechos de su menor hijo (a) como participante, puede comunicarse con el Investigador responsable: Hermelinda Zurita Young Con teléfono N° 927925146 y Correo electrónico: lindayoung2012@hotmail.com

8. DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO: He leído la información proporcionada, me han aclarado las dudas, por lo que autorizo voluntariamente la participación de mi menor hijo (a) en el presente proyecto de investigación.

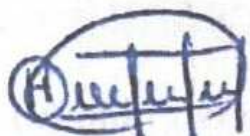
Nombre del padre/madre o apoderado (a)
.....

Documento de identidad:.....

Firma del padre/madre o apoderado (a):

Comunidad de Maray, de febrero del 2026

Firma del investigador responsable:



MOTRICIDAD GRUESA - POST TEST

Codigo del Estudiante	SOCIODEMOGRAFICAS					Dimensión 1: Equilibrio			Dimensión 2: Locomoción			Dimensión 3: Estabilidad			Nivel de las dimensiones				Nivel de la Variable			
	Fecha	Codigo del estudiante	Sexo	Edad	Sección	I - 1	I - 2	I - 3	I - 4	I - 5	I - 6	I - 7	I - 8	I - 9	Total	Nivel	Total	Nivel	Total	Nivel	Total	Nivel
001	13/03/2026	E01	M	3 años	Única	3	3	3	2	3	3	3	2	3	9	Logro	8	Logro	8	Logro	25	Logro
002	13/03/2026	E02	F	3 años	Única	3	2	3	3	3	2	3	1	3	8	Logro	8	Logro	7	Proceso	23	Logro
003	13/03/2026	E03	M	4 años	Única	3	3	2	3	2	2	3	3	3	8	Logro	7	Proceso	9	Logro	24	Logro
004	13/03/2026	E04	M	5 años	Única	2	2	3	2	3	2	3	3	1	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	21	Proceso
005	13/03/2026	E05	F	4 años	Única	2	3	3	3	3	2	3	3	2	8	Logro	8	Logro	8	Logro	24	Logro
006	13/03/2026	E06	M	4 años	Única	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	Logro	9	Logro	9	Logro	27	Logro
007	13/03/2026	E07	M	3 años	Única	2	3	3	2	3	3	3	1	3	8	Logro	8	Logro	7	Proceso	23	Logro
008	13/03/2026	E08	M	5 años	Única	3	1	3	3	3	2	1	3	2	7	Proceso	8	Logro	6	Proceso	21	Proceso
009	13/03/2026	E09	M	5 años	Única	3	2	2	2	3	1	3	3	3	7	Proceso	6	Proceso	9	Logro	22	Logro
010	13/03/2026	E10	F	4 años	Única	3	3	2	3	2	3	3	3	3	8	Logro	8	Logro	9	Logro	25	Logro
011	13/03/2026	E11	F	5 años	Única	3	2	3	2	1	3	1	3	3	8	Logro	6	Proceso	7	Proceso	21	Proceso
012	13/03/2026	E12	M	3 años	Única	3	3	2	2	3	2	3	2	1	8	Logro	7	Proceso	6	Proceso	21	Proceso
013	13/03/2026	E13	M	4 años	Única	3	3	3	3	3	1	3	3	3	9	Logro	7	Proceso	9	Logro	25	Logro
014	13/03/2026	E14	M	5 años	Única	2	3	2	3	3	3	3	3	3	7	Proceso	9	Logro	9	Logro	25	Logro
015	13/03/2026	E15	M	4 años	Única	3	3	1	1	3	3	1	3	3	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	21	Proceso
016	13/03/2026	E16	F	3 años	Única	3	2	3	3	3	3	3	3	3	8	Logro	9	Logro	9	Logro	26	Logro
017	13/03/2026	E17	M	4 años	Única	3	3	3	3	3	1	2	1	1	9	Logro	7	Proceso	4	Inicio	20	Proceso
018	13/03/2026	E18	M	5 años	Única	3	2	2	3	3	3	3	3	3	7	Proceso	9	Logro	9	Logro	25	Logro
019	13/03/2026	E19	M	3 años	Única	3	3	3	3	3	3	3	3	3	9	Logro	9	Logro	9	Logro	27	Logro
020	13/03/2026	E20	M	3 años	Única	2	3	3	3	3	3	3	3	3	8	Logro	9	Logro	9	Logro	26	Logro

Escala	Valores
Inicio	1
Proceso	2
Logro	3

CATEGORÍA DIMENSIÓN	
Logro	[8 - 9]
Proceso	[6 - 7]
Inicio	[3 - 5]

CATEGORÍA DE VARIABLE	
Logro	[22 - 27]
Proceso	[16 - 21]
Inicio	[9 - 15]

POST-TEST		
Categoría	%	N°
Logro	70.0%	14
Proceso	30.0%	6
Inicio	0.0%	0
TOTAL	100.0%	20

Nº	SOCIODEMOGRAFICAS				Efecto de Estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa								TOTAL
	CODIGO DEL ESTUDIANTE	SEXO	GRADO	SECCIÓN	TALLER 01	TALLER 02	TALLER 03	TALLER 04	TALLER 05	TALLER 06	TALLER 07	TALLER 08	
1	E01	M	3 años	Única	1	1	2	2	2	2	3	1	14
2	E02	F	3 años	Única	2	3	1	3	2	1	3	3	18
3	E03	M	4 años	Única	2	1	3	2	3	1	3	3	18
4	E04	M	5 años	Única	2	1	1	1	3	2	2	2	14
5	E05	F	4 años	Única	2	2	1	1	3	3	2	2	16
6	E06	M	4 años	Única	2	1	1	3	1	3	2	3	16
7	E07	M	3 años	Única	2	1	1	3	2	2	3	3	17
8	E08	M	5 años	Única	1	1	1	1	2	3	3	3	15
9	E09	M	5 años	Única	2	1	2	1	1	3	3	3	16
10	E10	F	4 años	Única	2	1	2	1	3	2	3	3	17
11	E11	F	5 años	Única	2	2	1	1	3	3	1	2	15
12	E12	M	3 años	Única	2	1	1	1	3	2	1	2	13
13	E13	M	4 años	Única	2	1	1	1	2	3	1	3	14
14	E14	M	5 años	Única	2	2	1	1	1	3	3	3	16
15	E15	M	4 años	Única	2	1	1	3	1	3	3	3	17
16	E16	F	3 años	Única	1	3	1	3	1	3	3	2	17
17	E17	M	4 años	Única	2	1	3	2	1	3	3	2	17
18	E18	M	5 años	Única	2	2	2	3	1	1	2	3	16
19	E19	M	3 años	Única	2	1	3	2	3	1	2	3	17
20	E20	M	3 años	Única	1	1	3	2	3	1	2	3	16

VALORES	
Logro	3
Proceso	2
Inicio	1

Talleres planificados

TALLER 1 "Participamos en la carrera de sacos respetando reglas"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 4 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (10 minutos)	<u>Asamblea:</u> <ol style="list-style-type: none">1. La docente saluda cordialmente y da la bienvenida a los niños y niñas2. Los niños se sientan en semicírculo en el patio3. Motivación: la docente dice: "Hoy vamos a competir como en las fiestas de nuestra comunidad de Maray". Se realizan movimientos coordinados de brazos y desplazamientos suaves como activación inicial.4. Para la recuperación de saberes previos se pregunta: ¿Quién ha observado una carrera tradicional? ¿Qué debemos hacer para no perder el equilibrio? ¿Por qué es importante respetar las reglas?5. Normas del taller: esperar su turno, no empujar a mi compañero de lado y escuchar las indicaciones de la profesora.
DESARROLLO (25 minutos)	<u>Expresividad motriz:</u> <ol style="list-style-type: none">1. La docente organiza a los niños en el patio e indica movimientos progresivos: caminar, correr suavemente y saltar con ambos pies siguiendo indicaciones.2. Los niños participan activamente en la dinámica grupal, atendiendo instrucciones y manteniendo disposición constante.

	<p>Actividad central: Carrera de sacos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente presenta el costal y explica las reglas del juego <ul style="list-style-type: none"> • Ingresar ambos pies dentro del costal. • Sujetarlo correctamente. • Esperar la señal de salida. • Respetar el turno asignado. <p>Durante la ejecución, los estudiantes realizan el recorrido por turnos.</p> <p>En esta fase se desarrollan explícitamente los indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en juegos grupales, al integrarse voluntariamente y completar el recorrido. • Sigue reglas básicas del juego, al respetar turnos, consignas y límites del espacio. <p>La docente registra la observación en la escala de valoración.</p> <p><u>Relajación:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente guía ejercicios de respiración profunda y estiramientos de brazos y piernas. 2. Los estudiantes siguen las indicaciones colectivas, manteniendo orden y respeto durante esta fase final del desarrollo. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente entrega hojas y crayolas e indica que dibujen el juego realizado. 2. Los estudiantes representan su experiencia y comentan brevemente su participación, reforzando la conciencia sobre el respeto de reglas y el trabajo grupal.
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p><u>Retroalimentación:</u></p> <p>La docente realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Participamos todos en el juego? - ¿Respetamos las reglas?

Se refuerzan las conductas observadas y se concluye el taller.



ESCALA DE VALORACIÓN

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	-Salta con ambos pies sin perder el equilibrio. -Camina sobre una línea recta sin caer ni salirse.		
1.	X		
2.		X	
3.		X	
4.		X	
5.		X	
6.		X	
7.		X	
8.	X		
9.		X	
10.		X	
11.		X	
12.		X	
13.		X	
14.		X	
15.		X	
16.	X		
17.		X	
18.		X	
19.		X	
20.	X		

TALLER 2 Juego "El rey manda" para interacción y respeto de reglas

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 5 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
<p style="text-align: center;">INICIO (10 minutos)</p>	<p><u>Asamblea:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda y da la bienvenida a los estudiantes. 2. Los estudiantes se sientan en semicírculo en el patio, en un espacio previamente delimitado. 3. Motivación: la docente comunica: "Hoy jugaremos 'El rey manda'. Para jugar bien necesitamos escuchar, respetar reglas e interactuar con nuestros compañeros sin empujarnos". 4. Recuperación de saberes previos: ¿Qué significa seguir reglas en un juego? ¿Cómo interactuamos con nuestros compañeros sin incomodarlos? 5. Normas del taller: escuchar la consigna completa, respetar turnos, mantener distancia, no empujar y detenerse cuando la docente lo indique.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (25 minutos)</p>	<p><u>Expresividad motriz:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente guía una activación breve con consignas colectivas, modelando cada acción: <ul style="list-style-type: none"> • Caminata controlada en diferentes direcciones. • Caminata sobre una línea recta marcada en el suelo (mirada al frente, brazos ligeramente abiertos).

- Pausas cortas con postura estable (quietos 3 segundos) para control del equilibrio.

2. Actividad central: Juego tradicional "El rey manda"

Indicadores de la variable independiente a desarrollar en esta fase (se evalúan durante el juego):

- Interactúa con sus compañeros durante la actividad.
- Sigue reglas básicas del juego.

Procedimiento

1. La docente explica la dinámica: una persona (docente o estudiante) da órdenes, pero solo se cumplen cuando empieza con la frase "El rey manda...".
2. Se precisan reglas operativas del juego:
 - Ejecutar únicamente la consigna cuando se diga "El rey manda".
 - Mantener el espacio personal (no chocar, no empujar).
 - Respetar el orden y escuchar en silencio.
3. Consignas motrices orientadas al equilibrio:
 - "El rey manda caminar sobre la línea recta sin salirse".
 - "El rey manda detenerse con un pie adelante y mantener postura".
 - "El rey manda avanzar despacio sin chocar con el compañero".
4. Organización: se alternan turnos para que algunos estudiantes asuman el rol de "rey" (bajo supervisión), promoviendo interacción respetuosa.

Relajación:

1. La docente guía respiraciones profundas y estiramientos suaves:

	<ul style="list-style-type: none"> • Inhalar por nariz 3 segundos y exhalar por boca 3 segundos (3 repeticiones). • Estiramiento de brazos y piernas manteniendo postura estable. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente entrega hoja y crayones. 2. Consigna: dibujar el momento en que siguieron la regla "El rey manda" y caminaron sobre la línea sin caerse, incluyendo a un compañero cerca (interacción). 3. Dos o tres estudiantes comentan brevemente su dibujo (1 idea).
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p><u>Retroalimentación:</u></p> <p>La docente guía una reflexión breve:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué regla fue la más importante para que el juego funcione? • ¿Cómo interactuamos con los compañeros sin empujar ni chocar? • ¿Quién logró caminar sobre la línea manteniendo estabilidad? <p>Se refuerzan conductas observadas y se registra el nivel alcanzado en la escala de valoración.</p>



ESCALA DE VALORACIÓN

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	-Mantiene el equilibrio en un solo pie durante 5 segundos. -Camina sobre una línea recta sin caer ni salirse.		
1.	X		
2.			X
3.	X		
4.	X		
5.		X	
6.	X		
7.	X		
8.	X		
9.	X		
10.	X		
11.		X	
12.	X		
13.	X		
14.		X	
15.	X		
16.			X
17.	X		
18.	X		
19.		X	
20.	X		

TALLER 3 Desarrollamos la locomoción a través del juego "La rayuela"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 6 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (10 minutos)	<p><u>Asamblea:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda y organiza a los estudiantes en semicírculo. 2. Presenta el juego tradicional "La rayuela" y comunica el propósito del taller: realizar desplazamientos variados manteniendo coordinación. 3. Recuperación de saberes previos: ¿Cómo debemos saltar en la rayuela? ¿Qué partes del cuerpo usamos para correr correctamente? 4. Se establecen normas: respetar turnos, no invadir el espacio del compañero y seguir la secuencia del juego.
DESARROLLO (25 minutos)	<p><u>Expresividad motriz:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente dirige ejercicios preparatorios: Carrera suave coordinando brazos y piernas en trayecto corto. Saltos alternando pies en el lugar. 2. Actividad central: Juego "La rayuela"

	<p>Indicador de la variable independiente que se desarrolla y evalúa en esta fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta desplazamientos variados durante el juego <p>Procedimiento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente dibuja la rayuela en el suelo con cuadros numerados. 2. Explica la secuencia de desplazamiento: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lanzar la ficha al primer cuadro. ○ Avanzar saltando en un pie cuando corresponde. ○ Saltar con ambos pies en cuadros dobles. ○ Regresar sin perder coordinación. 3. Los estudiantes realizan el recorrido por turnos. <p><u>Relajación:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Respiraciones profundas y estiramientos de miembros inferiores, enfatizando control postural. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Los estudiantes dibujan el recorrido de la rayuela y representan cómo realizaron los saltos alternados.
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p><u>Retroalimentación:</u></p> <p>Preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Pudiste alternar los pies sin perder coordinación? • ¿Cómo coordinaste brazos y piernas al correr? <p>La docente registra el nivel alcanzado en la escala de valoración.</p>

ESCALA DE VALORACIÓN



N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	- Corre coordinando brazos y piernas de manera continua. - Salta alternando los pies sin perder la coordinación.		
1.	X		
2.	X		
3.			X
4.	X		
5.	X		
6.	X		
7.	X		
8.	X		
9.		X	
10.		X	
11.	X		
12.	X		
13.	X		
14.	X		
15.	X		
16.	X		
17.			X
18.		X	
19.			X
20.			X

TALLER 4 "Coordinamos movimientos amplios mediante la carrera de sacos adaptada"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 9 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (10 minutos)	<p><u>Asamblea:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda y organiza a los estudiantes en semicírculo. 2. Presenta el propósito del taller: mejorar la coordinación de movimientos amplios del cuerpo mediante un juego tradicional adaptado. 3. Recuperación de saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo coordinamos brazos y piernas al correr? ○ ¿Qué debemos hacer para no tropezar con obstáculos? 4. Se establecen normas: respetar turnos, mantener distancia y escuchar las indicaciones.
DESARROLLO (25 minutos)	<p><u>Expresividad motriz:</u></p> <p>La docente dirige ejercicios preparatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera continua en trayecto corto coordinando brazos y piernas. • Desplazamientos laterales y en zigzag entre conos. <p>Actividad Central: Carrera de sacos con obstáculos</p>

	<p>Indicador de la variable independiente que se desarrolla y evalúa en esta fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordina movimientos amplios del cuerpo. <p>Procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente organiza un circuito con pequeños obstáculos (conos o marcas). 2. Explica la secuencia: <ul style="list-style-type: none"> ○ Correr hasta el punto de inicio del circuito. ○ Ingresar al costal correctamente. ○ Avanzar sorteando obstáculos mediante saltos coordinados. ○ Mantener control corporal hasta la meta. 3. Los estudiantes realizan el recorrido por turnos. <p><u>Relajación:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ejercicios de respiración profunda y estiramientos de miembros inferiores y superiores, favoreciendo la recuperación muscular. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes dibujan el circuito realizado, incluyendo los obstáculos y su desplazamiento.
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Lograste coordinar brazos y piernas al correr? • ¿Cómo evitaste chocar con los obstáculos? <p>La docente registra el nivel alcanzado en la escala de valoración.</p>

ESCALA DE VALORACIÓN



N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	<ul style="list-style-type: none"> - Corre coordinando brazos y piernas de manera continua. - Se desplaza sorteando obstáculos manteniendo el control corporal. 		
1.		X	
2.			X
3.		X	
4.	X		
5.	X		
6.			X
7.			X
8.	X		
9.	X		
10.	X		
11.	X		
12.	X		
13.	X		
14.	X		
15.			X
16.			X
17.		X	
18.			X
19.		X	
20.		X	

TALLER 5 Fortalecemos la estabilidad corporal mediante el juego "El puente y el río"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 10 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (10 minutos)	<p><u>Asamblea:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda y organiza a los estudiantes en semicírculo. 2. Presenta el juego "El puente y el río", explicando que deberán mantener control corporal al desplazarse y cambiar de posición. 3. Recuperación de saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo mantenemos el cuerpo firme cuando estamos de pie? ○ ¿Qué debemos hacer para agacharnos sin perder el equilibrio? 4. Se establecen normas: respetar turnos, mantener distancia y seguir indicaciones.
DESARROLLO (25 minutos)	<p><u>Expresividad motriz:</u></p> <p>La docente guía ejercicios preparatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permanecer de pie con postura erguida durante 5 segundos. • Agacharse y levantarse de manera controlada. • Realizar giros suaves manteniendo estabilidad. <p>Actividad central: Juego "El puente y el río"</p> <p>Indicador de la variable independiente que se desarrolla y evalúa en esta fase:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mantiene el equilibrio durante la actividad motriz. <p>Procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se delimitan líneas en el suelo que simulan "puentes". 2. Los estudiantes deben caminar sobre la línea (puente). 3. Cuando la docente dice "río", deben agacharse sin salirse de la línea. 4. Cuando indica "puente", deben ponerse de pie y continuar avanzando. <p><u>Relajación:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ejercicios de respiración profunda y estiramientos suaves de miembros inferiores, manteniendo postura estable. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes dibujan el "puente" y representan el momento en que cambiaron de posición sin perder el equilibrio.
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Pudiste mantenerte firme sobre el puente? • ¿Cómo hiciste para agacharte sin perder estabilidad? <p>La docente registra el nivel alcanzado en la escala de valoración.</p>

ESCALA DE VALORACIÓN



N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene la postura corporal al permanecer de pie o en posición estática. - Cambia de posición corporal (agacharse, levantarse, girar) de forma controlada. 		
1.		X	
2.		X	
3.			X
4.			X
5.			X
6.	X		
7.		X	
8.		X	
9.	X		
10.			X
11.			X
12.			X
13.		X	
14.	X		
15.	X		
16.	X		
17.	X		
18.	X		
19.			X
20.			X

TALLER 6 Cooperamos y controlamos nuestro cuerpo en el juego "Traslado cooperativo"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 11 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
<p style="text-align: center;">INICIO (10 minutos)</p>	<p><u>Asamblea:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda y organiza a los estudiantes en semicírculo. 2. Presenta el propósito del taller: trabajar en equipo manteniendo el control corporal. 3. Recuperación de saberes previos: <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué significa cooperar? ○ ¿Cómo mantenemos el equilibrio cuando lanzamos o recibimos una pelota? 4. Normas: respetar turnos, escuchar consignas y ayudar al compañero sin empujar.
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (25 minutos)</p>	<p><u>Expresividad motriz:</u></p> <p>Ejercicios preparatorios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permanecer de pie con postura estable durante 5 segundos. • Lanzar y recibir una pelota en parejas manteniendo equilibrio. <p>Actividad central: Juego "Traslado cooperativo"</p> <p>Indicadores de la variable independiente que se desarrollan y evalúan en esta fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperar con sus compañeros durante el juego.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Responde a consignas colectivas. <p>Procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se organizan equipos de dos o tres estudiantes. 2. Cada equipo debe trasladar una pelota hasta la meta sin sujetarla con las manos (usando antebrazos o espalda, según indicación). 3. Deben coordinar movimientos y mantener postura estable durante el traslado. 4. Al llegar, uno de los integrantes lanza la pelota a otro compañero manteniendo equilibrio. <p><u>Relajación</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Respiraciones profundas y estiramientos suaves, enfatizando control corporal y calma grupal. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes dibujan el momento en que trabajaron en equipo trasladando la pelota.
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo ayudaste a tu compañero? ● ¿Pudiste mantener el equilibrio al lanzar o recibir la pelota? <p>La docente registra el nivel alcanzado en la escala de valoración.</p>

ESCALA DE VALORACIÓN



N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene la postura corporal al permanecer de pie o en posición estática. - Lanza y recibe una pelota sin perder la estabilidad corporal. 		
1.		X	
2.	X		
3.	X		
4.		X	
5.			X
6.			X
7.		X	
8.			X
9.			X
10.		X	
11.			X
12.		X	
13.			X
14.			X
15.			X
16.			X
17.			X
18.	X		
19.	X		
20.	X		

TALLER 7 Nos desplazamos con control en el juego "Policías y ladrones"

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 12 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (10 minutos)	<p><u>Asamblea:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. La docente saluda y organiza a los estudiantes en semicírculo.2. Presenta el juego "Policías y ladrones", explicando que deberán desplazarse con control corporal respetando consignas.3. Recuperación de saberes previos:<ul style="list-style-type: none">○ ¿Cómo debemos correr para no chocar con otros?○ ¿Qué debemos hacer cuando escuchamos una señal de alto?4. Normas del taller: no empujar, respetar el espacio del compañero y detenerse cuando la docente lo indique.
DESARROLLO (25 minutos)	<p><u>Expresividad motriz:</u></p> <p>La docente dirige desplazamientos preparatorios:</p> <ul style="list-style-type: none">• Carrera suave coordinando brazos y piernas.• Desplazamiento en zigzag entre conos.• Detención inmediata ante la señal sonora. <p>Actividad central: "Policías y ladrones"</p>

	<p>Indicadores de la variable independiente que se desarrollan y evalúan en esta fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde a consignas colectivas. • Demuestra control corporal en interacción con otros. <p>Procedimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se divide al grupo en policías y ladrones. 2. A la señal de inicio, los ladrones corren evitando ser tocados. 3. Los policías deben desplazarse con control para atrapar sin empujar. 4. Cuando la docente da la señal de "alto", todos deben detenerse inmediatamente. <p><u>Relajación:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Respiraciones profundas y caminata lenta hasta regular la frecuencia respiratoria. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes dibujan el momento en que lograron correr y detenerse sin chocar con sus compañeros.
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p>Retroalimentación:</p> <p>Preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te detuviste cuando escuchaste la señal? • ¿Cómo evitaste chocar con tus compañeros? <p>La docente registra el nivel alcanzado en la escala de valoración.</p>

ESCALA DE VALORACIÓN



N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	<ul style="list-style-type: none"> - Corre coordinando brazos y piernas de manera continua. - Se desplaza sorteando obstáculos manteniendo el control corporal. 		
1.			X
2.			X
3.			X
4.		X	
5.		X	
6.		X	
7.			X
8.			X
9.			X
10.			X
11.	X		
12.	X		
13.	X		
14.			X
15.			X
16.			X
17.			X
18.		X	
19.		X	
20.		X	

TALLER 8 *Gymkana integradora de juegos tradicionales*

I. DATOS INFORMATIVOS

- **Institución Educativa:** Comunidad de Maray - Morropón
- **Edad:** 3, 4 y 5 años
- **Duración:** 45 minutos
- **Fecha:** 13 de marzo del 2026



II. SECUENCIA DEL TALLER

SECUENCIA DIDACTICA	PROCESOS DIDÁCTICOS
INICIO (10 minutos)	<p><u>Asamblea:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La docente saluda y organiza a los estudiantes en semicírculo. 2. Explica que realizarán una gymkana donde combinarán varios juegos trabajados en sesiones anteriores. 3. Se recuerda la importancia de participar activamente y cooperar con el equipo. 4. Normas: respetar turnos, colaborar con el grupo, mantener control corporal y escuchar indicaciones.
DESARROLLO (25 minutos)	<p><u>Expresividad motriz:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saltos con ambos pies manteniendo equilibrio. • Agacharse y levantarse de forma controlada. • Giros suaves sin perder estabilidad. <p>Actividad central: Gymkana integradora</p> <p>Indicadores de la variable independiente que se desarrollan y evalúan en esta fase:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en juegos grupales.

	<ul style="list-style-type: none"> • Coopera con sus compañeros durante el juego. <p>Circuito organizado en tres estaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estación 1: Saltos con ambos pies dentro de aros hasta llegar a la meta. 2. Estación 2: Desplazamiento y cambio de posición (agacharse al escuchar señal y continuar). 3. Estación 3: Traslado cooperativo de un objeto hasta la meta. <p>Los estudiantes trabajan en equipos pequeños, rotando por estaciones.</p> <p><u>Relajación:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Respiración profunda y estiramientos guiados, favoreciendo la recuperación física. <p><u>Representación gráfica:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes dibujan la estación que más les gustó y explican cómo trabajaron en equipo.
<p>CIERRE (10 minutos)</p>	<p><u>Retroalimentación:</u></p> <p>Preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo trabajaron en equipo? • ¿Lograron saltar y cambiar de posición sin perder el equilibrio? <p>La docente realiza el registro final en la escala de valoración, permitiendo posteriormente la comparación con el pretest.</p>



ESCALA DE VALORACIÓN

N° / ALUMNOS	DESEMPEÑOS		
	<ul style="list-style-type: none"> - Salta con ambos pies sin perder el equilibrio. - Cambia de posición corporal (agacharse, levantarse, girar) de forma controlada. 		
1.	X		
2.			X
3.			X
4.		X	
5.		X	
6.			X
7.			X
8.			X
9.			X
10.			X
11.		X	
12.		X	
13.			X
14.			X
15.			X
16.		X	
17.		X	
18.			X
19.			X
20.			X