

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y**  
**SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Tesis**

**Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos, San Jerónimo, 2024**

Asesor:

Mg. Bonifacio Lezano Chiclla

Autores:

Torres Atalaya, Roxsana Elisbet

Pérez Martínez, Katerin

Para optar el Título Profesional de:  
Licenciado en Educación – Nivel Inicial

Andahuaylas – Apurímac – Perú

2025

## Acta de sustentación



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 026

En la ciudad de Andahuaylas, a los 26 días del mes de Agosto del 2025, siendo las 11:30 am horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 104-2025-UTEA-FCJCS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial \_\_\_\_\_, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Dr. Palomino Román Filomón
Dictaminante :	Dra. Reynaga Chavez Rusbita
Replicante :	Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

Tesis  Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Pérez Martínez Katerin  
(Apellidos y Nombres)

Br.: Torres Atalaya Roxsana Elisbet  
(Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación – Nivel Inicial

(Denominación del Título)

Concluido el acto, el Jurado dictaminó que el (la) (los) mencionado(a) (s) bachiller (es) fue (ron) APROBADO (S):

Por: Mayoría  
(Unanimidad o Mayoría) (\*)

Emitiéndose el calificativo final de:

Bachiller (Apellidos y Nombres)	Calificación (**)
Br. Pérez Martínez Katerin	Aprobado
Br. Torres Atalaya Roxsana Elisbet	Aprobado

Siendo las 12:55 pm horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Dr. Palomino Román Filomón  
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Dictaminante: Dra. Reynaga Chávez Rusbita  
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Replicante: Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio  
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

(\*) Mayoría: Dos integrantes del jurado aprueban o desaprueban; Unanimidad: Todos los integrantes del jurado aprueban o desaprueban, Art. 18 RGGAT.  
(\*\*) 0 a 10: Desaprobado, 11 a 15: Aprobado, 16 a 18: Aprobado Notable, 19 y 20: Aprobado con Distinción, Art. 18 RGGAT.

## Reporte de Similitud

Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos, San Jerónimo, 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>21</b> %	<b>19</b> %	<b>10</b> %	<b>12</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes</b> Trabajo del estudiante	<b>5</b> %
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3</b> %
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>4</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2</b> %
<b>5</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>repositorio.utea.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>7</b>	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>8</b>	<b>www.investigarmqr.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1</b> %

## Metadatos

<b>Datos del Autor</b>		
Apellidos y nombres	:	Pérez Martínez, Katerin
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	47398163
URL (ORCID)	:	
Apellidos y nombres	:	Torres Atalaya, Roxsana Elisbet
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	46821555
URL (ORCID)	:	
<b>Datos del Asesor</b>		
Apellidos y nombres	:	Mg. Lezano Chiclla, Bonifacio
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	31033771
URL (ORCID)	:	<a href="https://orcid.org/0000-0001-9377-0861">https://orcid.org/0000-0001-9377-0861</a>
<b>Datos de la Investigación</b>		
Facultad	:	Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales
Escuela Profesional	:	Educación
Línea de Investigación	:	Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años en que se realizó la investigación	:	2023 - 2024
Fuente de financiamiento	:	Autofinanciado
Porcentaje de similitud	:	21 % con depósito
URL de OCDE	:	<a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a>

## Dedicatoria

Este trabajo de estudio es el resultado de un gran esfuerzo y dedicación, realizado por nosotras con mucho cariño; por ello, está especialmente dedicado a quienes han sido parte importante de este proceso

- **Agradecemos profundamente a Dios Todopoderoso**, quien, en su infinita gracia, nos permitió culminar este trabajo de investigación. En cada dificultad nos dio fortaleza, y en los momentos de duda, nos mostró el camino. Gracias a su guía constante, pudimos mantenernos firmes y avanzar con esperanza hacia el cumplimiento de nuestras metas.
- **A nuestros queridos padres, Valerio y Merleni – Mariano y Sofía**, por estar siempre a nuestro lado en cada etapa de este largo recorrido. Agradezco su amor sin condiciones, sus sacrificios silenciosos y creer en nosotras incluso cuando dudábamos. Este logro no es solo nuestro, sino también de ustedes, porque sin su apoyo constante, no habría sido posible.
- A nuestros amados hijos Yeral, Mariana y Mark, por haber sido la inspiración y el motivo para conseguir lo anhelado.
- **A mi esposo Mike**, por estar siempre a mi lado con su perseverancia, paciencia y apoyo incondicional. Gracias por ser mi fuerza en los momentos difíciles y por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Este logro también es tuyo (Roxana)

Las autoras.

## Agradecimientos

Para nosotras en nuestra condición de autoras del presente estudio de investigación, es un honor poder expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que, con su apoyo, comprensión y dedicación, han sido fundamentales en la realización de este trabajo. A continuación, quiero reconocer a quienes me acompañaron y brindaron su valiosa ayuda durante este proceso:

- Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi asesor de tesis, **Mg. Bonifacio Lezano Chiclla**, por su invaluable orientación, apoyo constante y dedicación durante todo este proceso. Su conocimiento y paciencia han sido fundamentales para el éxito de este estudio de investigación.
- Quiero agradecer a mis hijos por su comprensión y adaptación a mis tiempos y horarios. Durante el desarrollo de este trabajo, su paciencia fue clave, ya que el tiempo que les hubiera dedicado se vio ajustado por las exigencias del proyecto.
- A mi esposo, por haber asumido con gran responsabilidad su papel de apoyo incondicional durante todo este proceso.
- A mis colegas de trabajo, especialmente a la Mg. Becky Gómez Castillo, directora de la I.E. Capulí, por su constante apoyo y disposición para hacer posible la realización de esta tesis.

Las autoras.

## Resumen

El estudio se planteó como objetivo principal establecer la asociación Acerca de la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos, San Jerónimo, año 2024. El estudio empleó un diseño no experimental y un nivel correlacional en su metodología cuantitativa. Su muestra, extraída de una población de 214 infantes de la Institución Educativa Inicial No. 277-32 de San Carlos, San Jerónimo, fue seleccionada mediante muestreo intencional no paramétrico, comprendido por 40 Con niños de 4 años, la técnica aplicada fue para levantar la información, los instrumentos utilizados fueron en la ficha de observación para las dos variables de estudio; Como resultado se permitió concluir que los juegos tradicionales se correlacionan positivamente con el mejoramiento de la motricidad gruesa en infantes de la I. E. Inicial No. 277-32 - San Carlos, San Jerónimo, con un coeficiente de correlación de  $\rho = .000$  (Significación asintótica) que típicamente es  $.000 < .050$ , la conexión positiva y de alta calidad (.0898) entre las dos variables indica que el método y los juegos educativos convencionales ayudan a los niños de la Institución de Educación Inicial a avanzar bien en el desarrollo de sus habilidades motoras gruesas. San Jerónimo, No. 277-32 de San Carlos.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, motricidad, desarrollo, niños, locomotriz.

## Abstract

The main objective of the study was to establish the relationship between traditional games and the development of gross motor skills in children of the Early Childhood Educational Institution No. 277-32 - San Carlos, San Jerónimo, year 2024. This research used a non-experimental design, correlational level, basic type, and quantitative route as its approach. A total of 214 pupils from San Carlos, San Jerónimo's Initial Educational Institution No. 277-32 make up its population. A non-parametric intentional sampling technique was used to select a sample of 40 fourth graders. An observation sheet was utilized to collect data for the two variables under investigation; it was concluded that traditional games have a positive relationship with the development of gross motor skills in children from the Institución Educativa Inicial N. 277-32, since the correlation coefficient  $p = .000$  (asymptotic significance) and the usual value of  $\alpha = .05$  show that  $.000 < .050$ .

- San Carlos. No. 277-32 - San Carlos, San Jerónimo, this relationship is positive and high (.0898), which shows that an adequate use of educational strategy traditional games facilitates a good development of gross motor skills in children of the Initial Educational Institution No. 277-32 - San Carlos, San Jerónimo.

**Keywords:** Traditional games, motor skills, development, children,

## Índice

Portada .....	i
Acta de Sustentación .....	ii
Reporte de Similitud .....	iii
Metadatos .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimientos .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract .....	viii
Índice General .....	ix
Índice de Tablas .....	xi
Índice de Figuras .....	xii
Índice de Anexos.....	xiii
<b>I. Introducción</b> .....	14
<b>II. Problema de Investigación</b> .....	16
2.1. Descripción y formulación del problema .....	16
2.2. Objetivos .....	20
2.2.1. Objetivo general.....	20
2.2.2. Objetivos específicos .....	20
2.3. Justificación e importancia.....	20
2.4. Hipótesis .....	21
2.5. Variables .....	22
<b>III. Marco teórico</b> .....	25
3.1. Antecedentes del problema .....	25
3.2. Bases Teóricas.....	32
3.3. Definición de Términos .....	44
<b>IV. Metodología</b> .....	47
4.1. Tipo y nivel de investigación .....	47
4.2. Ámbito temporal y espacial.....	48
4.3. Población y muestra .....	49
4.4. Instrumentos.....	50
4.5. Procedimientos.....	53
4.6. Análisis de Datos .....	53
4.7. Consideraciones éticas.....	54
<b>V. Resultados y Discusión</b> .....	55

	10
<b>VI. Conclusiones</b> .....	71
<b>VII. Recomendaciones</b> .....	73
<b>VIII. Referencias</b> .....	75
<b>IX. Anexos</b> .....	81

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b> <i>Matriz de operacionalización de la variable uno</i> .....	23
<b>Tabla 2</b> <i>Matriz de operacionalización de la variable dos</i> .....	24
<b>Tabla 3</b> <i>Destrezas la Motricidad Gruesa</i> .....	38
<b>Tabla 4</b> <i>Instrumento para Juegos Tradicionales</i> .....	51
<b>Tabla 5</b> <i>Herramienta utilizada para Motricidad Gruesa</i> .....	51
<b>Tabla 6</b> <i>Cuadro especialistas que validaron el instrumento</i> .....	52
<b>Tabla 7</b> <i>Cuadro que muestra la confiabilidad medida con el Alfa de Cronbach</i> .....	52
<b>Tabla 8</b> <i>Cuadro de frecuencias de la dimensión Educativa</i> .....	55
<b>Tabla 9</b> <i>Cuadro de frecuencias de la dimensión física</i> .....	56
<b>Tabla 10</b> <i>Cuadro de frecuencias de la dimensión emocional</i> .....	57
<b>Tabla 11</b> <i>Cuadro de frecuencias de la dimensión social</i> .....	58
<b>Tabla 12</b> <i>Cuadro de frecuencias vinculada con la variable de juegos tradicionales</i> .....	59
<b>Tabla 13</b> <i>Cuadro de frecuencias de la dimensión locomotriz</i> .....	60
<b>Tabla 14</b> <i>Cuadro de frecuencias de la dimensión no locomotriz</i> .....	61
<b>Tabla 15</b> <i>Cuadro de frecuencias de la variable 2 motricidad gruesa</i> .....	62
<b>Tabla 16</b> <i>Análisis de normalidad</i> .....	65
<b>Tabla 17</b> <i>Análisis del contraste de la hipótesis general</i> .....	66
<b>Tabla 18</b> <i>Comprobación de la hipótesis específica 1</i> .....	67
<b>Tabla 19</b> <i>Comprobación de la hipótesis específica 2</i> .....	68

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> <i>Gráfico de barras en el ámbito educativo</i> .....	55
<b>Figura 2</b> <i>Diagrama de barras correspondiente de la dimensión física</i> .....	56
<b>Figura 3</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión emocional</i> .....	57
<b>Figura 4</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión social</i> .....	58
<b>Figura 5</b> <i>Gráfico de barras de la variable juegos tradicionales</i> .....	59
<b>Figura 6</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión locomotriz</i> .....	60
<b>Figura 7</b> <i>Gráfico de barras de la dimensión no locomotriz</i> .....	61
<b>Figura 8</b> <i>Gráfico de barras de la variable 2 motricidad gruesa</i> .....	63

## Índice anexos

<b>Anexo 1</b> Matriz de Consistencia.....	82
<b>Anexo 2</b> Instrumentos para recolección de datos. ....	84
<b>Anexo 3</b> Validez y confiabilidad del instrumento.....	88
<b>Anexo 4</b> Base de Datos.....	91
<b>Anexo 5</b> Panel de fotografías.....	94

## I. Introducción

El fortalecimiento de la motricidad gruesa durante la primera infancia contribuye significativamente al crecimiento y la educación general de los niños. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2020), el crecimiento físico, psicológico y social de una persona depende de sus habilidades motoras gruesas, que incluyen cosas como la velocidad, el salto y el equilibrio. En este contexto, los juegos tradicionales, como manifestaciones culturales y pedagógicas, se han destacado históricamente como herramientas eficaces para promover estas habilidades en entornos educativos.

En el Perú, los juegos tradicionales constituyen un elemento del patrimonio cultural inmaterial y están profundamente arraigados en las comunidades rurales. Investigaciones previas (Rodríguez y López, 2021) han señalado que estas actividades no solo fomentan la interacción social, sino que también estimulan el desarrollo motor en la niñez temprana. Sin embargo, el diseño pedagógico de varias instituciones educativas rurales, como la I. E. Inicial No. 277-32 de San Carlos en San Jerónimo, Andahuaylas, Región Apurímac, muestra un uso restringido de estos enfoques, perjudicando potencialmente el desarrollo motor de los niños.

Este estudio tiene como objetivo investigar si los juegos tradicionales ayudan o no al desarrollo de la motricidad fina de los niños entre las edades de cuatro y cinco años. La razón detrás de esto es que los juegos tradicionales ofrecen un entorno animado e interesante en el que practicar habilidades motoras particulares como la fuerza, el equilibrio y la coordinación. Un diseño no experimental y una metodología cuantitativa permitieron a los investigadores encontrar correlaciones entre las variables sin cambiar las condiciones del estudio.

La relevancia de esta investigación se basa en su aporte al mejoramiento de las prácticas pedagógicas en contextos rurales, donde el rescate y la implementación de los juegos tradicionales podrán convertirse en una técnica clave para potenciar el desarrollo infantil. Además, el estudio busca generar evidencia empírica que permita reforzar el

desarrollo de elementos culturales en el currículo de la educación inicial, en línea con los objetivos de Ley General de Educación (Ley N.º 28044), promueve una educación contextualizada y pertinente para las diversas realidades del país.

## II. Problema de Investigación

### 2.1. Descripción y formulación del problema

Los juegos tradicionales son una excelente manera de que los niños se diviertan mientras desarrollan su motricidad gruesa; mediante estos juegos, los niños pueden practicar habilidades como equilibrio (Transitar en línea recta, brincar sobre la cuerda o trepar en un árbol son algunos ejemplos de juegos que ayudan a mejorar el equilibrio), coordinación (actividades que requieren coordinación ojo- mano y ojo-pie), agilidad (Correr, esquivar obstáculos o atrapar una pelota requieren que los niños sean ágiles y rápidos) y fuerza (Escarlar, trepar o jugar a tirar de la cuerda son juegos que ayudan a desarrollar la fuerza muscular).

En una sociedad en continua transformación como la actual, las demandas y requerimientos de los niños en el contexto del siglo XXI han cambiado y se diferencian. Son distintas a las de tiempos anteriores, pues en la actualidad se pone un mayor énfasis en atender al niño o la niña y mediante el juego, los niños pueden experimentar y satisfacer sus requerimientos en todos los aspectos, ya sean físicos, emocionales o vinculados con el progreso de su aprendizaje, de esta manera desarrollar su motricidad y confianza. Actualmente la tecnología tiene efectos positivos y negativos en el desarrollo integral reprimiendo algunas habilidades comunicativas, disminuyendo el tiempo destinado a interactuar y jugar entre sí.

Así como manifiesta Natividad (2024), la pandemia más reciente, ocurrida en 2020, ahora está impactando el proceso de desarrollo educativo. Los estudiantes de todos los niveles académicos han mostrado un aumento en la adicción a los juegos desde el inicio de la epidemia. Esto se debe a que no pueden salir de casa debido a las restricciones de confinamiento y a que no tienen suficientes oportunidades para interactuar con compañeros de su edad. Muchas personas pasan ahora más tiempo que en el pasado jugando videojuegos, lo que refleja el hecho de que hoy en día son un tipo de entretenimiento popular.

Es fundamental vigilar el tiempo de juego de los niños y buscar otras aficiones, como juegos populares o tradicionales, que promuevan el contacto social, ya que esta actividad podría tener un impacto perjudicial en la educación de los estudiantes.

Según Grados (2024), para el crecimiento y el aprendizaje de un niño las habilidades psicomotoras son importantes puesto que incluyen la coordinación de las capacidades motoras y cognitivas en un solo movimiento. Las actividades físicas como atrapar, trepar y mantener el equilibrio son comunes en estos juegos, que ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras. Fortalecer los músculos, mejorar la coordinación y perfeccionar las habilidades motoras finas y gruesas son todos los beneficios de participar en estos ejercicios. Debido a que a menudo se realiza en grupos, lo que anima a las personas a conocerse y vivir en armonía, también ayuda con el desarrollo social, así como emocional. A través del juego, los niños adquieren habilidades sociales que incluyen compartir, cooperar, esperar su momento y resolver disputas. También experimentan una amplia gama de emociones, desde la euforia después de un triunfo hasta la fortaleza cuando se enfrentan a reveses.

La realidad educativa de Apurímac refleja una lucha constante por superar las barreras estructurales, económicas y culturales. Aunque existen esfuerzos por mejorar, es fundamental que las políticas públicas se adapten a la diversidad y las necesidades específicas de la región. Es así que, en el contexto local, (Pérez y palomino, 2019) indican que los juegos tradicionales son determinadas en ciertas épocas del año, se desvanecen por un tiempo y luego regresan, trayendo consigo los valores, costumbres y características de diferentes regiones. Los juegos tradicionales ayudan a moldear a los niños al despertar su interés, facilitar su desarrollo físico e intelectual y mejorar sus habilidades cinestésicas, que incluyen el equilibrio, la orientación, el movimiento, la fuerza, la velocidad, la resistencia y el equilibrio.

En el ámbito local, existen juegos tradicionales, cuya practica está quedando está en el olvido, puesto que los niños prefieren los juegos en línea, apartándose de otros niños que se divierten y fortalecen su motricidad juntos.

Aunque, los juegos tradicionales en ciertos lugares están experimentando transformaciones, alineándose a otras culturas, significando la pérdida de la identidad cultural. igualmente hay niños que sienten timidez al participar en los juegos tradicionales, como consecuencia de falta de identidad y optan por participar en otros tipos de juegos que no implican el uso del desarrollo en la motricidad gruesa, como ocurre en los juegos por celular.

En la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, del distrito de Andahuaylas, se han identificado relacionados con juegos tradicionales en infantes de cuatro años. En ocasiones, los niños se comportan de forma agresiva o violenta contra sus compañeros durante el recreo, lo que forma parte de la educación física y del objetivo de la sesión. Es decir, los niños suelen recurrir a rabietas, patadas, puñetazos y golpes cuando pierden o fracasan en juegos como la canica, la pesca o la rayuela. El Decreto Supremo N.º 004-2018-MINEDU tipifica dicha conducta como un delito violento con potencial de poner en peligro la vida y la salud humana; de manera similar, la orden pertinente abarca casos de abuso cuando las lesiones corporales han resultado de negligencia, descuido o negación de necesidades fundamentales.

De igual modo, este decreto supremo N.º 004-2018-MINEDU señala estándares adicionales para la convivencia escolar y la presenta como una red de relaciones interpersonales que forman una comunidad educativa; todos participan en ello porque es algo en lo que todos trabajan todos los días. Como resultado, llevarse bien en la escuela debería ser un esfuerzo democrático que priorice el desarrollo integral de niños y al mismo tiempo esté guiado por el respeto a los derechos humanos y la diversidad. Según el diagnóstico situacional en la I.E.I. N.º 277-32 San Carlos del distrito del distrito de San Jerónimo, se ha registrado la poca participación de los padres de familia en la formación de sus hijos, aunque, es necesario el seguimiento en su educación. gran parte de los niños siente temor a entablar una conversación y más aún desarrollar actividades físicas, se sienten inseguros para relacionarse con otros niños o personas, se observa en ellos cierta timidez; varios no logran expresar con facilidad sus sentimientos y emociones.

El motivo que impulsó la realización de la investigación fue el escaso progreso de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de educación inicial de la I. E. N.º 277-32 San Carlos. La problemática radica en la falta de estimulación adecuada y oportuna y ello obedece a las diferentes causas entre las que sobresalen la ausencia de innovación en las prácticas pedagógicas, la limitada disponibilidad de herramientas, materiales y recursos educativos, así como escasa realización de acciones motoras gruesas. Los principales efectos podrían ser la carencia de coordinación, el bajo equilibrio al ejecutar acciones motrices y la insuficiente realización de destrezas motoras (correr, saltar y otras).

Considerando la relevancia en el avance de la motricidad gruesa, la cual se adquiere en las primeras etapas de infancia, mejorar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, que comienzan en la infancia y continúan hasta la adolescencia, con un enfoque en desarrollar la capacidad de saltar, lanzar o encestar una pelota. En consecuencia, este estudio sugiere los siguientes métodos:

## **2.2. Formulación del problema de investigación**

### **2.2.1. Problema General**

¿De qué manera se relacionan los juegos tradicionales con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024?

### **2.2.2 Problemas Específicos**

¿De qué manera se relacionan los juegos tradicionales con el desarrollo de la motricidad gruesa locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024?

¿De qué manera se relacionan los juegos tradicionales con el desarrollo de la motricidad gruesa no locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024?

## **2.3. Objetivos**

### **2.3.1. Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.

### **2.3.2. Objetivos específicos**

- Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.
- Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa no locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.

## **2.4. Justificación e importancia**

### **Conveniencia de la investigación**

La finalidad del presente trabajo es investigar si los juegos tradicionales como estrategia educativa, viene cumpliendo con los objetivos pedagógicos establecidos de manera adecuada, así como también poder determinar, cuáles son los factores para que los niños de 4 años desarrollen eficientemente la motricidad gruesa.

En consecuencia, este estudio sentará las bases para futuros estudios sobre el mismo tema, ya que uno de los propósitos es determinar si el uso de los juegos tradicionales como herramienta didáctica ayuda o no a que los niños de cuatro años desarrollen una mayor motricidad gruesa, ya que de esta manera se podrá verificar si estas estrategias cumplen con su objetivo.

### **Valor Social de la Investigación**

El resultado del estudio servirá a los discentes de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024; el propósito de este examen teórico es

determinar la eficacia de varios enfoques de instrucción para fomentar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, así como el nivel de éxito en la superación de los obstáculos para dicho crecimiento.

#### Implicancias Prácticas de la Investigación

El éxito de los cuatro años de I.E. los estudiantes dependen de la implementación oportuna y precisa de los resultados del estudio, lo que debería conducir a una aceleración significativa del ya impresionante ritmo de crecimiento motor grueso. Número 277-32 Ubicado en San Carlos y San Jerónimo: 2024.

#### Valor Teórico de la Investigación

El propósito de esta investigación es abordar un vacío de conocimiento examinando qué tan bien se pueden utilizar los juegos tradicionales para mejorar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en estudiantes de cuatro años o más. Los hallazgos podrían informar un plan para mejorar los métodos de enseñanza utilizados en la I.E. No. 277-32 San Carlos de San Jerónimo en 2024.

#### Utilidad Metodológica de la Investigación

El uso de metodologías y/o herramientas en este estudio proporcionará un marco para futuras investigaciones sobre el tema, garantizando la adquisición de datos completos, suficientes y precisos.

## 2.5. Hipótesis

### 2.5.1. *Hipótesis general*

Los juegos tradicionales guardan una relación importante con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.

### 2.5.2. *Hipótesis específicas*

- Los juegos tradicionales están estrechamente vinculados con el progreso de la motricidad gruesa locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.
- Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el desarrollo

de la motricidad gruesa no locomotriz en los niños de 4 años de la  
Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.

## **2.6. Variables**

### **Variable 1:**

Juegos tradicionales

### **Variable 2:**

desarrollo de la motricidad gruesa

### Matriz de operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Cuadro de Operacionalización de la variable 1*

Variables	Dimensiones	Indicadore	Ítems	Escala de medición
<p><b>Juegos tradicionales</b></p> <p>Son actividades lúdicas transmitidas de generación en generación que tienen un carácter espontáneo, libre y recreativo, conectando a los participantes con su entorno cultural y social. (Ñaupas, p.145 2023)</p>	<p><b>Dimensión 1:</b> Educativa ayuda a los niños a pensar de manera innovadora, desarrollar su creatividad e imaginación y encontrar nuevas formas de resolver desafíos comunes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Atiende instrucciones</li> <li>▪ Explora materiales</li> <li>▪ Reconoce objetos</li> <li>▪ Participa en actividades</li> </ul>	<p>Ítem 1 – 4</p>	Ordinal
	<p><b>Dimensión 2:</b> Física Mejora las habilidades motoras permite tomar el control del cuerpo. Mediante una cuidadosa coordinación de movimientos, el joven puede completar los objetivos del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Corre sin dificultad</li> <li>▪ Salta con equilibrio</li> <li>▪ Atrapa objetos</li> <li>▪ Se mueve con coordinación</li> </ul>	<p>Ítem 5 – 9</p>	
	<p><b>Dimensión 3:</b> Emocional Facilita la expresión de sentimientos que al niño le pueden resultar difíciles de articular verbalmente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sonríe con facilidad.</li> <li>▪ Expresa emociones</li> <li>▪ Comparte con otros</li> <li>▪ Controla pequeñas frustraciones.</li> </ul>	<p>Ítem 10 – 13</p>	
	<p><b>Dimensión 4:</b> Social El sentido de sí mismo de un niño se desarrolla junto con su conciencia sensorial de su entorno físico y cultural inmediato. Además de aprender las reglas del juego y el concepto de ganar y perder, el joven también adquiere valiosas habilidades sociales al compartir y cooperar con los demás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Comparte con sus compañeros</li> <li>▪ Saluda y se despide</li> <li>▪ Coopera en juegos grupales</li> <li>▪ Espera su turno</li> </ul>	<p>Ítem 14 – 18</p>	

*Nota.* Operacionalización de la variable Juegos tradicionales

Tabla 2

Cuadro de Operacionalización de la variable 2

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Nivel de medición
<p><b>Motricidad gruesa</b></p> <p>Según Herrera y Fabián (2022), la motricidad gruesa involucra tanto el desarrollo neuromuscular como el control dinámico y estático del cuerpo, siendo clave para actividades físicas y la interacción con el entorno. Además, un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa favorece habilidades como el equilibrio dinámico, la coordinación óculo-manual y la noción espacio-temporal, lo cual impacta directamente en el desarrollo integral del niño</p>	<p><b>Dimensión 1:</b> Destrezas Locomotrices</p> <p>Mocha et al., (2018) define las destrezas locomotrices de la motricidad gruesa como aquella que implica al sistema locomotor, es decir, la regulación y el equilibrio de los movimientos que implican los grandes grupos musculares del cuerpo.</p>	<p>1.1 Andar</p> <p>1.2 Correr</p> <p>1.3 Saltar</p>	<p>Ítem</p> <p>1 – 7</p>	
	<p><b>Dimensión 2:</b> Destrezas Locomotrices</p> <p>Incluye las habilidades del niño para moverse y orientarse en el espacio. Es decir, el dominio y manejo del cuerpo en el espacio. (Cajamarca Encalada, 2018).</p>	<p>1.4 Galopar</p> <p>1.5 Desplazarse</p> <p>1.6 Rodar</p> <p>1.7 Trepar</p>	<p>2.1 Balancearse</p> <p>2.2 Inclinarsse</p> <p>2.3 Girar</p> <p>2.4 Empujar</p> <p>2.5 Retroceder</p> <p>2.6 Colgarse</p> <p>2.7 Equilibrarse</p>	<p>Ítem</p> <p>7 – 14</p>

*Nota.* Variable desarrollo de la motricidad gruesa

### III. Marco teórico

#### 3.1. Antecedentes del problema

##### Internacional

Bazán y Illescas (2022), en el estudio: un juego que se ha transmitido de generación en generación en Ecuador para ayudar a niños de todas las edades (de cuatro a cinco años) a perfeccionar sus habilidades motoras gruesas. El juego se basa en la importancia de estas habilidades para los alumnos de segundo año de primaria y utiliza los juegos tradicionales como herramienta didáctica. El estudio busca determinar cómo las formas convencionales de ocio favorecen el desarrollo de habilidades motoras en niños preescolares y primarios. La metodología sugerida toma una postura fenomenológica hermenéutica como herramienta de investigación y adopta una orientación cualitativa dentro del marco constructivista. Opera a nivel descriptivo. Los datos se recolectaron mediante la guía de entrevista y observación. Once estudiantes y un educador de primera infancia de la escuela sirvieron como muestra del estudio. "Eduardo Aspiazú Estrada" ubicada en la Comuna Palmar. a partir de los resultados obtenidos, se recomienda que los niños realicen regularmente actividades de ocio que mejoren sus habilidades motoras, particularmente en el control, ejecución y coordinación de sus movimientos. Las investigaciones sugieren que los juegos tradicionales pueden tener un efecto positivo en este desarrollo.

Carranza et al. (2024), en el estudio Los juegos tradicionales fortalecen la motricidad gruesa infantil, favoreciendo el desarrollo físico y mental, e interesando a investigadores sobre sus efectos. Es más, brindan una oportunidad única de fomentar este crecimiento de una manera divertida y atractiva. En este contexto, este fenómeno ha sido analizado objetivamente mediante técnicas cuantitativas. Este estudio tiene como objetivo utilizar la prueba t de Student de variables independientes para ver si existe una correlación entre la intervención en tipos de ocio más tradicionales y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los niños. Los hallazgos de este estudio pueden tener consecuencias significativas para la creación de programas y actividades de instrucción que fomenten el desarrollo físico

saludable de los niños al ampliar nuestra comprensión de cómo las actividades de juego convencionales impactan el progreso motor de los niños.

Lloor et al. (2024), en su estudio *Juegos tradicionales como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial II*. La problemática abordada se centra en el limitado desarrollo de las habilidades relacionadas con la motricidad gruesa. **Propósito:** Elaborar un plan para incentivar el crecimiento de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años que asisten al nivel de Educación Inicial del colegio “Natividad Delgado de Alfaro” del 2022 al 2023 utilizando como estímulo los juegos tradicionales. **Materiales y métodos:** La técnica de la investigación incluyó una combinación de razonamiento inductivo y deductivo, razonamiento lógico, análisis y síntesis, así como razonamiento basado en la historia. La muestra la constituyeron dos docentes del subnivel Inicial II, veintiocho tutores o padres de familia y veintiocho alumnos de cuarto grado. **Hallazgos:** Se identificó que los niños presentan habilidades de motricidad gruesa en proceso de desarrollo e incipientes, y que los docentes no aplican estrategias educativas que favorezcan su fortalecimiento. Como respuesta, se ideó un plan de tres etapas; el método de estimulación estuvo compuesto por siete actividades basadas en la teoría de juegos; y siete expertos consideraron que el plan era bastante pertinente. **Conclusiones:** debido a que los bebés aprenden una amplia gama de importantes habilidades motoras gruesas a través del juego, muchas de las actividades de ocio convencionales sugeridas pueden encontrar un hogar en el aula.

Plaza et al. (2024), en el estudio *Juegos tradicionales para fomentar la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años*, los juegos tradicionales ayudan a los niños (de 2 a 3 años) a mejorar sus habilidades motoras gruesas, lo que a su vez ayuda con su equilibrio, coordinación y desarrollo físico y mental en general. El estudio, que utilizó un enfoque cualitativo, recopiló datos sobre las habilidades motoras de los niños a través de hojas de observación y entrevistas con profesores. Los resultados mostraron que incluso si los docentes saben que el desarrollo de la motricidad gruesa es importante, el CDI Horizonte de Oportunidades no tiene los recursos para enseñarlo. En esta etapa de la infancia, el desarrollo de los niños, en particular su capacidad motora gruesa, se beneficia enormemente

de la participación en actividades de ocio tradicionales.

Santana (2023), en la investigación La influencia de los juegos tradicionales andinos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de educación inicial, el objetivo principal del método era descubrir con qué frecuencia los juegos tradicionales andinos afectaban las habilidades motoras gruesas de los alumnos de secundaria, lo mismo que reacciona ante un método cuantitativo de diseño de investigación en términos de su amplitud explicativa, datos obtenidos de estudios de campo longitudinales, propósito aplicado y diseño cuasiexperimental. Para el procedimiento de fundamentación teórica se utilizó la técnica analítico-sintética, que consiste en analizar variables desde ideas amplias hacia ideas más particulares o viceversa. El estudio utilizó la Prueba de Coordinación General para niños KTK, que evalúa el grado de coordinación motora gruesa a través de cuatro tareas: saltos laterales, saltos con una sola pierna, transposiciones laterales y equilibrio de retaguardia. La población de muestra estuvo compuesta por 54 estudiantes del subnivel de educación preparatoria de la Unidad Educativa Atahualpa. Para confirmar que los juegos tradicionales andinos tenían un efecto sobre las habilidades motoras gruesas. Los resultados mostraron diferencias significativas ( $P < 0,05$ ) entre los períodos de intervención PRE y POST.

### **Antecedentes nacionales**

Orbegoso (2024), buscaron determinar el efecto de las actividades recreativas frecuentes en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años del colegio San Francisco de Asís de Chiclayo en el año 2022. Los problemas de movilidad, manipulación y coordinación llevaron a un estudio cuantitativo en formato preexperimental. A cada participante se le entregó una hoja de observación para completar antes y después de cada una de las 10 sesiones de los juegos estándar. En comparación con el 73% antes de la intervención, las habilidades motoras de los niños mejoraron significativamente en un 93%. Los estudios han demostrado que jugar juegos clásicos con niños es una excelente manera de mejorar sus habilidades motoras.

Roque y Tintaya (2023), en su estudio Juegos lúdicos tradicionales para fortalecer la motricidad gruesa en niños de una entidad educativa de Pasco, corresponde a una investigación con un enfoque cuantitativo y diseño descriptivo, realizada empleando una muestra de 18 niños de tres años. Los hallazgos mostraron una mejora de 32,89 puntos desde el promedio previo a la prueba de 102,27 hasta el promedio posterior a la prueba de 135,16, los datos analizados en el programa SPSS v.26 demostraron una mejora considerable en las habilidades motoras gruesas. En conclusión, los resultados muestran que el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los niños se ve afectado positiva y significativamente por el ejercicio recreativo frecuente.

Guevara y Mendoza (2022), en el estudio Actividades lúdicas tradicionales y el progreso de la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I. E. Inicial N.º 665 Señor de Mayo – 2022. El estudio encontró que entre los niños de cinco años del I.E.I. N° 665 Señor de Mayo - 2022, la correlación entre la dinámica del juego convencional y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas fue sólida y estadísticamente significativa. Quedó claro que el 80% de los 20 jóvenes estudiados alcanzaron niveles excelentes en ambas categorías cuando se utilizó una técnica cuantitativa y un diseño correlacional. La motricidad gruesa de los niños se desarrolla mejor cuando practican juegos tradicionales, según el coeficiente Rho de Spearman (0,779;  $p=0,000$ ).

Huincho (2023), durante su investigación Métodos de juego convencionales como forma de Después de identificar a niños que tenían problemas para desarrollar su motricidad gruesa, investigadores de la UDEA se propusieron mejorar estas habilidades en niños de 5 años del I.E.I. N° 148 en Lircay-Angaraes. Entonces, el objetivo principal era aprender cómo las actividades recreativas habituales de los niños de cinco años. El estudio utilizó una técnica cuantitativa y un diseño preexperimental, indicando que fue aplicada. Los hallazgos demostraron una fuerte relación entre la participación de los participantes en actividades de ocio convencionales y la mejora de sus habilidades motoras gruesas ( $p=0,000<0,05$ ). Por tanto, es razonable suponer que las capacidades motoras gruesas de los recién nacidos mejoran mediante el uso de juegos convencionales en el aula.

Lozano (2022), en su estudio “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén”, desarrollado en la UCV, El objetivo de este estudio descriptivo-propositivo fue examinar los efectos de las actividades de ocio y juegos tradicionales sobre la motricidad gruesa de niños que asisten a una institución de educación inicial de Jaén. La estrategia de investigación utilizada fue un diseño no experimental con enfoque cualitativo. Se administraron instrumentos a 42 estudiantes para recopilar datos sobre indicadores de competencia relacionada con la ubicación, habilidades de procesamiento y almacenamiento, y conjuntos de habilidades. Los hallazgos revelan que el 76,2% de estudiantes se ubica en el grupo medio. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes tienen habilidades motoras gruesas intermedias. Además, la mayoría de los estudiantes solo tienen una comprensión limitada del manual del juego mientras crean sus ejercicios de motricidad gruesa, por lo que es seguro decir que su familiaridad con los juegos convencionales es modesta. Ayude a los niños a desarrollar sus habilidades motoras gruesas mediante el uso de estrategias de juego probadas en el tiempo.

Pacheco y Mendoza (2022), en el estudio el juego y la motricidad gruesa en niños de niños de 4 y 5 años del nivel inicial socos Eden N° 475 – 31 Ocobamba, Apurímac- 2021; se sugirió que se analizara a los estudiantes de la escuela primaria en los grados cuarto y quinto para identificar temas relacionados con el componente motor grueso del juego. Ocobamba, Apurímac, Soccus Edén N° 475 - 31 - 2021. El estudio incluyó a 31 recién nacidos de la comunidad y 30 infantes de la muestra; cada grupo utilizó dos hojas de observación con 20 preguntas. La investigación se realizó utilizando métodos elementales o básicos, como la correspondencia y el cuestionario no pragmático; estas láminas se consideraron muy confiables ya que ya habían pasado las pruebas pertinentes en investigaciones anteriores; Después de trabajar con los datos combinados, se determinó que. La primera comparación para HG muestra una correlación moderada ( $r = 0.483$ ) y un vínculo directo ( $p = 0.031 < 0.05$ ), lo que lleva a la siguiente conclusión: existe una alta correspondencia directa continua entre el juego y el aspecto motor grueso.

Ccahuana y Cuarez (2021), en su estudio El juego tradicional como herramienta educativa

en una I.E.B. del distrito de Rocchacc, Chincheros – Apurímac; desarrollado en la USIL, El objetivo es describir en detalle cómo una escuela intercultural bilingüe de la zona de Rocchacc de la provincia de Chincheros y región de Apurímac utiliza los juegos tradicionales como herramienta de enseñanza. Analizar e interpretar datos relacionados con el tema de investigación está en el centro de la técnica cualitativa y etnográfica que se utilizó en este estudio. La muestra la constituyeron instructores de juegos tradicionales; Se les informó sobre los objetivos del estudio y se les pidió permiso antes de participar. En primer lugar, la importancia de los juegos tradicionales como portadores de valores, características sociales y culturales y conocimientos ancestrales ha sido reconocida por las instituciones educativas. En segundo lugar, facilita la comunicación entre los niños, que incluye la expresión abierta de emociones y sentimientos y la conexión con los compañeros. En tercer lugar, los juegos tradicionales son beneficiosos para el aprendizaje de niñas y niños tanto dentro como fuera del aula, así como para los esfuerzos pedagógicos de los profesores. En consecuencia, el futuro del valor de estos juegos depende de todos nosotros.

Cuellar (2022) en el estudio “Juegos tradicionales y su relación con los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa de Apurímac, 2021”, creado en la Universidad Central de Venezuela (UCV), examina cómo el conocimiento de los estudiantes ha crecido a través del uso de juegos clásicos en el aula, suscitando la siguiente indagación: ¿Cómo pueden las formas tradicionales de ocio impactar las oportunidades de aprendizaje temprano de los bebés en una escuela de Apurímac? El objetivo es conocer en qué medida los juegos tradicionales afectan el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de una I. E. Apurímac 2021. Es una investigación correlacional que emplea un método cualitativo; los datos fueron procesados estadísticamente mediante un instrumento aplicado a 33 estudiantes, lo que permitió su análisis e interpretación. En conclusión, se evidenció que, Según la investigación, el rendimiento académico temprano de los niños de una escuela de Apurímac se ve afectado favorablemente por los juegos tradicionales (2021), mostrando una correlación positiva significativa (Spearman = 0,512). Se sugiere a los docentes incluir estas actividades en el plan curricular para potenciar el desarrollo académico

de los estudiantes.

Huamani y Taípe (2021) estudio titulado juegos activos para estimular el estudio se centró en la motricidad gruesa de niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Abancay, 2019. El objetivo principal era descubrir qué papel desempeñan los juegos activos de estos niños en la mejora del desarrollo de sus habilidades motoras gruesas. Esta es una investigación aplicada que toma una muestra no probabilística de 26 estudiantes. Los hallazgos indican que, para mejorar las características de coordinación general, equilibrio y coordinación visomotora relacionadas con la investigación, se incluyeron talleres de juego activo en el diseño preexperimental. Utilizando una lista de cotejo como herramienta de evaluación, encontramos que el 80,8% de los niños se encontraban en la etapa de inicio de aprendizaje y el 19,2% en el nivel de proceso. Esto se determinó observando los marcadores que miden el crecimiento de las habilidades motoras gruesas; tras la realización de los seminarios de juegos activos. Obtenemos el producto final. Se observó un aumento sustancial en los niveles de habilidades motoras gruesas cuando el 42,3% de los participantes alcanzaron el nivel de realización después de colocar el nivel de proceso. Confirmando la premisa de la investigación, los investigadores encontraron que las actividades de ocio físicamente activas promovían el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en un nivel de significancia de 0,000, que es menos de 0,05 (con un 95 % de confianza y un margen de error del 5 %).

Quispe y Ticona (2022) en su trabajo de Estudio sobre La investigación titulada \*\*\*“Los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 216 Moyocorral, San Francisco”. El objetivo era examinar cómo los juegos clásicos pueden ayudar a los estudiantes a llevarse mejor en el aula. Ese sistema se basaba en la teoría constructivista del conocimiento., en un diseño descriptivo con un \*\*enfoque cualitativo\*\* que recopila datos de profesores y estudiantes a través de \*\*observación\*\* y \*\*entrevista\*\*. Según los hallazgos, jugar juegos tradicionales con regularidad promueve el trabajo en equipo, la comprensión, la empatía y la resolución amistosa de disputas, fomentando una atmósfera de cooperación y participación

activa entre los estudiantes en el aula. Finalmente, los juegos tradicionales son una manera maravillosa de enseñar a los niños de 5 años valiosas lecciones de vida, habilidades sociales y la importancia de los valores saludables, al mismo tiempo que crean un ambiente escolar agradable. El objetivo principal de la investigación de Solano Tamburco (2021) en la UNAMBA es demostrar cómo el uso de juegos tradicionales como forma de instrucción puede fomentar un desarrollo social saludable en niños de cinco años. En la investigación, que utilizó un diseño y metodología preexperimental, se matricularon 66 alumnos de edades comprendidas entre 3 y 5 años. De ellos, se seleccionaron 19 estudiantes, todos de 5 años, porque presentaban desafíos en la convivencia escolar, Además del protocolo estándar de los Juegos, este grupo de niños también tuvo evaluaciones previas y posteriores a la prueba utilizando un instrumento de lista de verificación respaldado por observaciones, Los resultados mostraron que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial No. 216 Moyocorral San Francisco Solano-Tamburco tuvieron mucho mejor convivencia escolar luego de utilizar juegos tradicionales, lo que corrigió el comportamiento de la variable dependiente, De manera similar, estos ejercicios redujeron la conducta antisocial al fomentar actitudes positivas como la tolerancia, el respeto y el trabajo en equipo.

## **3.2. Bases Teóricas**

### ***3.2.1. Teorías relacionadas a la variable juegos tradicionales***

Según Sánchez et al. (2020), Se destaca que las lúdicas habituales representan una necesidad que el niño percibe de manera inconsciente, de esta manera expresan placer, su identidad y proyecta lo que desea ser. De acuerdo con Vigotsky, el juego desempeña un papel esencial en el progreso mental, pues permite al niño perfeccionar sus capacidades de manera espontánea, libre y divertida, sin percibir el esfuerzo que implica aprender.

Los juegos tradicionales son expresiones culturales creadas por los antepasados para disfrutar en su tiempo libre, cuando aún no existía la tecnología moderna. Transmitidos de generación en generación, estos juegos brindan alegría y fomentan en los niños la atención, la concentración y la participación activa, haciendo que se sientan seguros, autónomos e

incluidos, pues todos intervienen y disfrutan del juego sin exclusiones.

La tradición se asocia con las costumbres propias de una región o localidad, cuyas actividades se realizan en determinadas épocas y mantienen reglas constantes al practicarse. Estas perduran en el tiempo gracias a los abuelos, quienes transmiten sus saberes y experiencias a las nuevas generaciones. En este sentido, los juegos ancestrales constituyen un componente de esa herencia cultural.

Perú es una de las naciones latinoamericanas de mayor importancia histórica y tiene un rico patrimonio cultural que se remonta a los incas, los famosos conquistadores sudamericanos. La dinámica cultural de los juegos tradicionales peruanos es lo que la diferencia de otros juegos; sin embargo, las características específicas que definen cada juego se reducen en última instancia a las tradiciones y costumbres regionales. Los juegos tradicionales del Perú son conocidos por su energía y las valiosas lecciones que enseñan a los jóvenes (Huertas, 2022).

Considerando según las definiciones anteriores, los juegos tradicionales desempeñan un papel esencial en la mejora infantil, pues fortalecen habilidades y destrezas, además de satisfacer necesidades mediante la actividad lúdica. Estos juegos constituyen recursos fundamentales para fomentar las habilidades sociales y se mantienen vigentes al transmitirse de manera transmitida de generación en generación, de padres a hijos.

Para Piaget, la perspectiva activa que los juegos y los juguetes se reconocen los recursos valiosos en la estimulación y el progreso psicomotor, sensoriomotor, del razonamiento del lenguaje en el estudiante, allanaría el camino para que Piaget construyera inmediatamente su teoría estructuralista del juego a partir de la investigación del funcionamiento interno del cerebro de los niños. Piaget Integró los recursos lúdicos para el proceso de pensamiento en la niñez, señalando que el juego se distingue por la incorporación de aspectos del contexto real para no someterse a restricciones que implica su adaptabilidad (Chacón, Bustos, Camaño y Cardoso, 2021).

Balart (2020) de acuerdo al modelo, Lograr competencia emocional a través de la empatía requiere equilibrar los niveles intelectuales de escucha atenta y comprensión con niveles emocionales y conductuales de asertividad. La persona empática desarrolla la habilidad intelectual de experimentar las emociones del otro, lo que le permite comprender las razones de su conducta y le brinda la capacidad de entablar un diálogo con un enfoque de interacción favorable para ambos, valorando las ideas y sentimientos de cada uno y promoviendo acuerdos que beneficien mutuamente.

Una teoría crucial en este contexto es examinar los criterios de interacción motora. Los juegos tradicionales pueden clasificarse en psicomotores, caracterizados por la ausencia de compañeros u oponentes que se opongan a la finalización de una tarea, o sociomotores, que incluyen interacciones motoras con otros jugadores. Los juegos sociomotores pueden clasificarse en tres tipos: a) cooperativos (participantes que apoyan la consecución de un objetivo común); b) de oposición (participantes que obstaculizan la consecución del objetivo designado); y c) de cooperación-oposición (participantes que ayudan a alcanzar una meta mientras otro grupo se opone activamente) (Muñoz et al. 2021).

Los juegos tradicionales constituyen recursos que facilitan al niño relacionarse y comunicarse con su entorno social y cultural, siendo un componente fundamental de su vida. Mediante estos, el niño manifiesta libremente sus emociones, sentimientos, hábitos y tradiciones, favoreciendo el avance global de las habilidades cognoscitivas.

### **3.2.2. Concepto**

Cañon y Zapata (2020), las actividades ancestrales son instrumento que permite al infante establecer relaciones con la realidad más próxima, a medida que aprenden a interactuar con los adultos y sus compañeros de clase conforme a un conjunto de roles y estándares sociales. Fomenta una amplia gama de actividades, con énfasis en la diversión y el entrenamiento que se complementa con restricciones. El niño aprende sobre el mundo y cómo interactuar con él a través del juego, lo que lo expone a nuevas experiencias y fomenta su curiosidad.

### 3.2.2.1 Funciones de los juegos tradicionales.

Mediante el juego se puede explicar el desarrollo del niño. Por esta razón, Arango y Leyva (2018) describe las funciones que tiene el juego en la etapa infantil:

- **Educativa:** El juego fomenta el pensamiento creativo, el juego imaginativo y las habilidades de resolución de problemas del niño, todo lo cual es importante para su éxito futuro.
- **Física:** Es el crecimiento corporal (estatura, peso), la maduración biológica y, muy importante, el desarrollo motor.
- **Social:** Los niños aprenden sobre su entorno social y cultural y su mundo físico a través del juego. El joven aprende a compartir y colaborar con los demás, así como a respetar las reglas y aceptar el hecho de que puede ganar o perder.

### 3.2.2.2 Juegos tradicionales en la I. E. I.– Jardín N.º 277-32 San Carlos

La comunidad educativa de San Carlos, forma parte importante del quehacer educativo, dentro del cual los maestros de niños de 3, 4 y 5 años sugieren fuertemente que se utilicen actividades recreativas tradicionales para ayudar a los bebés a desarrollar sus habilidades motoras gruesas. Esto se debe a que estas actividades son una gran herramienta para facilitar el desarrollo de estas habilidades a través de:

- Saltar
- Correr
- Seguir reglas
- Solucionar inconvenientes
- Manejar su cuerpo

Las actividades ancestrales que más se practica en la institución de formación aplicada, tenemos:

- ✓ La rayuela

- ✓ La soga o salto de cuerda
- ✓ La escondida o escondite
- ✓ El trompo
- ✓ La taba
- ✓ Las canicas
- ✓ Saltar a la cuerda con rimas
- ✓ Carrera de sacos
- ✓ El pañuelo

### **3.2.3. Motricidad gruesa 2 (V.D)**

Este variable es fundamental para el crecimiento físico y mental de los alumnos, ya que implica la capacidad de realizar movimientos amplios y coordinados que involucran a los principales grupos musculares del cuerpo, y les permite realizar tareas cotidianas como caminar, desplazarse corriendo, brincar, escalar y arrojar objetos.

#### **3.2.3.1 Concepto**

El concepto de motricidad gruesa se desarrolla desde la perspectiva señalada por diversos autores, con la finalidad de exponer al lector sobre la diversidad de definiciones y sus diferencias.

La motricidad viene ser habilidad vinculada al progreso de la tendencia o las actividades, ya sea la ejecución de gestos precisos fundamentales para la preparación y adquisición de aprendizajes (Vélez Sornoza & Triviño Sabando, 2022). La motricidad gruesa adquiere una sensación de ritmo, equilibrio y control global, es decir, control corporal dinámico, así como habilidades visomotoras, que son necesarias para actividades como el control corporal estático, que incluye cosas como la respiración y la relajación, así como tareas como la tonalidad (Jiménez Valles y Romero Castillo, 2019).

Según Herrera et al. (2021), La capacidad de mover el cuerpo, ya sea a gran o pequeña escala, se conoce como habilidad motriz. Tener la capacidad de mover las partes del cuerpo con gran precisión y coordinación se conoce como habilidades motoras finas, y es fundamental durante la etapa preescolar porque contribuye al desarrollo de habilidades necesarias para la escritura y otras actividades que requieren destreza manual. Este desarrollo se considera clave para el éxito en las primeras etapas de aprendizaje.

Mover los brazos, las piernas y otras partes del cuerpo para realizar tareas como gatear, sentarse, caminar y correr es el énfasis principal de las habilidades motoras gruesas (Katzkowicz & Querejeta, 2020), así como para realizar acciones motrices como saltar, lanzar y atrapar (Mariscal Mendoza & Mendoza Bravo, 2022). Como resultado, es fundamental darse cuenta de que fomentar el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños pequeños es crucial para su éxito general en la vida.

En consecuencia, la dependencia de la estimulación permite el crecimiento continuo de las capacidades motoras gruesas. La Tabla 3 proporciona un desglose de las muchas habilidades, incluidas las locomotoras y no locomotoras, que forman parte de las habilidades motoras gruesas. Es importante recordar que el desarrollo integral de los niños depende de la estimulación temprana a través de actividades divertidas. Ayuda al crecimiento físico, psicológico, social y cognitivo. Al integrar el juego como parte esencial del aprendizaje, se están sentando las bases para una vida adulta saludable y exitosa.

**Tabla 3***Habilidades de la Motricidad Gruesa*

<b>Destrezas de la Motricidad Gruesa</b>	
Locomotoras : Implican al sistema Locomotor	No Locomotoras: Dominio y manejo del cuerpo en el espacio
Andar	Balancearse
Correr	Inclinarse
Saltar	Girar
Galopar	Empujar
Desplazarse	Retroceder
Rodar	Colgarse
Trepar	Equilibrarse

*Nota.* elaboración Propia.

**3.2.3.2 Dimensiones de la Motricidad Gruesa****3.2.3.3 Locomotoras**

Para Mocha et al. (2018) la motricidad gruesa necesita el control y la coordinación de actividades que incluyen los vastos grupos musculares del cuerpo, es algo que juega un papel crucial en el desarrollo general de los niños. Muchos aspectos del desarrollo infantil se ven afectados por su importancia, incluidos los siguientes:

- **Desarrollo físico:** La adquisición de grandes habilidades motoras promueve el desarrollo físico al fortalecer los músculos, desarrollar la resistencia y fomentar la formación de la coordinación motora. Gracias a esto, los niños pueden realizar actividades físicas, lo cual es excelente para su salud.
- **Habilidades motoras básicas:** El desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los niños (la capacidad de caminar, correr, saltar, trepar y lanzar) es crucial para su éxito en la escuela, las actividades extracurriculares y la vida cotidiana.
- **Coordinación bilateral:** la motricidad gruesa también contribuye al

desarrollo de la coordinación bilateral, esto implica poder sincronizar los movimientos del lado izquierdo y derecho simultáneamente. La capacidad de hacer esto es fundamental para dominar habilidades más complicadas como escribir, cortar y abotonar.

- **Equilibrio y postura:** Mantener una postura erguida y ejecutar tareas que requieren estabilidad, como estar de pie, sentarse correctamente y practicar deportes, requiere un buen equilibrio y una buena postura, que se mejoran mediante un buen desarrollo en las actividades cotidianas.
- **Inmerso en actividades sociales:** la variable de estudio hace que sea más sencillo para los niños participar en actividades y juegos grupales, lo que a su vez les ayuda a participar más activamente con sus compañeros de clase. Jugar físicamente ayuda a los niños a trabajar juntos como equipo y fortalece sus habilidades interpersonales.
- **Desarrollo cognitivo:** Las mejoras en el control motor y la capacidad para realizar determinadas tareas físicas se asocian con ganancias en la capacidad intelectual. La concentración, la memoria y la función cognitiva general mejoran con el ejercicio físico regular.
- **Autonomía:** El correcto desarrollo de la motricidad gruesa brinda a los niños mayor independencia y autonomía para realizar sus actividades diarias, facilitando que exploren su entorno con mayor eficacia y participen en las tareas cotidianas con seguridad y confianza. Esto resalta la importancia de fortalecer estas habilidades desde temprana edad para favorecer su crecimiento integral.
- **Promoción de un modo de vida más proactivo:** Promover el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños pequeños prepara el escenario para una vida sana y activa en los años posteriores. Existen efectos positivos a largo plazo sobre la salud física y mental relacionados con el ejercicio regular.

Estas habilidades comprenden destrezas como:

- Andar
- Correr
- Saltar
- Galopar
- Desplazarse
- Rodar
- Trepar

#### **3.2.3.4 No locomotrices**

Son movimientos que los niños realizan sin desplazarse, enfocándose en mantener el equilibrio, la postura y el control de su cuerpo, aspectos clave para su coordinación y desarrollo motor integral (Gallahue y Donnelly, 2003).

El proceso de movimiento del cuerpo comienza durante la gestación y se vuelve más fuerte a medida que se desarrolla el sistema neurológico; Una de las manifestaciones más destacadas del desarrollo durante la infancia es la respuesta motora (Apcho Montes, 2024). Según Mocha Bonilla et al. (2018), la motricidad gruesa durante la niñez es crucial porque ayuda a desarrollar las capacidades necesarias para realizar hábitos y movimientos motores.

Estas destrezas comprenden:

- Balancearse
- Inclinarsse
- Girar
- Empujar
- Retroceder
- Colgarse

- Equilibrarse

### **3.2.4. Enfoques de la relación de la variable 1 y variable 2**

#### **3.2.4.1 Enfoque de juegos tradicionales**

El enfoque de los juegos tradicionales resalta su importancia como herramienta educativa y cultural para el crecimiento completo y equilibrado de los niños. Según las investigaciones recientes, como las de Castro y Maygua (2021), los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo completo de los niños. Las destrezas promueven como el trabajo en equipo, la convivencia pacífica y el respeto mutuo, a la vez que preservan el patrimonio cultural al transmitir prácticas de generación en generación.

Además, se destaca que los juegos tradicionales pueden integrarse en programas escolares para fortalecer valores, habilidades sociales y aprendizajes significativos. Al ser utilizados en entornos educativos, estas actividades fomentan tanto el desarrollo físico como el aprendizaje interdisciplinario y la resolución de conflictos, lo que los convierte en una estrategia pedagógica valiosa en múltiples contextos.

Es fundamental resaltar según, Castro y Maygua (2021), que el enfoque de los juegos tradicionales es importante porque actúa como una herramienta didáctica para promover el desarrollo psicomotor en niños y niñas, especialmente durante la primera infancia. Estos juegos no solo estimulan habilidades motrices gruesas y finas, sino que también favorecen la socialización, el trabajo en equipo, y el fortalecimiento de valores culturales que se transmiten de generaciones permanentes.

Además, las lúdicas tradicionales aprovechan el entorno y los recursos locales, haciéndolos accesibles y efectivos en el contexto educativo. Esto les permite ser herramientas inclusivas y significativas para el aprendizaje, contribuyendo al desarrollo integral de los niños y al fomento de una educación

culturalmente relevante

#### **3.2.4.2 Perspectiva multicultural de los juegos tradicionales**

El enfoque multicultural vienen ser actividades habituales resalta cómo estas acciones contribuyen al desarrollo social, cultural y educativo de las comunidades al integrar aspectos únicos de diferentes culturas. Según Sigüencia y Tito (2023), los juegos tradicionales desde una perspectiva interculturales brindan a los estudiantes la oportunidad de divertirse al mismo tiempo que aprenden, sino también fortalecer las relaciones sociales y la identidad cultural. Estos juegos fomentan el aprendizaje sobre las tradiciones y valores de distintas comunidades, promoviendo una mayor integración y entendimiento entre culturas diversas.

Asimismo, desde el punto de vista pedagógico, los juegos tradicionales son utilizados como estrategias para preservar y fortalecer la identidad cultural, especialmente en contextos educativos. Pincay Soriano (2023) subraya que la inclusión de estos juegos en las aulas permite consolidar valores culturales y sociales, facilitando que los estudiantes comprendan y aprecien las raíces de sus comunidades y de otras culturas. De esta manera, se fomenta la transmisión de conocimientos ancestrales y se enriquece el aprendizaje con un enfoque inclusivo y diverso.

#### **3.2.4.3 Enfoque de los Organizadores del Desarrollo propuesto por Myrtha Chokler.**

Los enfoques de los Organizadores del desarrollo, de Myrtha Chokler (2021) se centra en elementos fundamentales que estructuran y sostienen el desarrollo infantil durante sus primeras etapas de vida. Según Chokler, los organizadores del desarrollo son aspectos que facilitan que el niño se relacione con su entorno de forma segura y significativa, facilitando la adquisición de habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales.

### **Tipos de Organizadores del Desarrollo:**

1. **Organizadores del cuerpo:** Se refieren al reconocimiento y uso del propio cuerpo. Incluyen habilidades motoras gruesas y finas, equilibrio, y percepción sensorial.
2. **Organizadores espaciales:** Ayudan al niño a comprender el espacio que lo rodea, incluyendo conceptos de tamaño, orientación y distancia.
3. **Organizadores temporales:** Permiten desarrollar nociones del tiempo, como antes, después y la secuencia de eventos, fundamentales para establecer rutinas y planificar acciones.

Chokler también subraya la importancia del **orden simbólico**, que se basa en el uso del lenguaje y la comunicación para interpretar y representar el entorno. Este orden proporciona a los niños herramientas para construir su realidad, expresar emociones y pensamientos, y establecer relaciones sociales.

Según Benítez y Cuadros (2021), la teoría de la organización del desarrollo infantil hace énfasis en la relevancia de la estimulación temprana durante la infancia temprana. La teoría se centra en cómo los procesos cognitivos, afectivos y expresivos pueden ser potenciados a través de intervenciones pedagógicas adecuadas, basadas en una estimulación que favorezca el progreso global de los niños.

Los autores proponen que el desarrollo infantil debe ser comprendido como un proceso multidimensional que incluye el desarrollo cognitivo, motor y emocional. En este contexto, la estimulación temprana tiene un rol fundamental al promover la actividad neuronal y las conexiones entre neuronas, lo que facilita el aprendizaje y El progreso en aptitudes centrales, como el lenguaje, la motricidad y la resolución situaciones.

#### 3.2.4.4 Teoría según Piaget.

Según Jean Piaget, el padre de la psicología, entre sus múltiples logros en este campo de estudio se encuentra el relacionado con las habilidades psicomotrices de los jóvenes. Según sus investigaciones, el desarrollo motor de los niños es la base sobre la que se sustenta su crecimiento cerebral. El desarrollo cognitivo de los bebés se correlaciona con su conjunto de habilidades psicomotoras, el desarrollo cognitivo de los estudiantes depende en gran medida de sus capacidades psicomotoras, tanto finas como gruesas. En consecuencia, desde el inicio de su formación hasta los siete años aproximadamente, toda la educación es de psicomotricidad. Esto se debe a que los niños adquieren conocimientos a través de sus interacciones y acciones con su entorno. Definición de Términos

- **Aprendizaje:** Es un proceso de cambio que permite a la persona adquirir conocimientos y habilidades mediante la experiencia y la práctica, favoreciendo su adaptación y desarrollo continuo
- **Comunicación.** Es el intercambio de ideas y sentimientos que favorece la comprensión y la convivencia entre las personas.
- **Control emocional:** Es la capacidad que tiene una persona para reconocer, manejar y expresar adecuadamente sus emociones, manteniendo el equilibrio ante distintas situaciones y favoreciendo una convivencia armoniosa con los demás.
- **Capacidades.** Son las potencialidades o habilidades que posee una persona para aprender, actuar y adaptarse en diferentes situaciones, permitiéndole desarrollarse y alcanzar sus metas
- **Desarrollo:** Es un proceso continuo de crecimiento y transformación en el que la persona fortalece sus habilidades, conocimientos y valores, avanzando hacia un mejor bienestar y realización personal.

- **Empatía.** Es la capacidad de una persona para ponerse en el lugar de los demás, comprender sus sentimientos y perspectivas, y actuar con respeto y sensibilidad ante lo que el otro experimenta.
- **Juego.** Es una actividad espontánea que favorece el aprendizaje y la expresión emocional de los niños, impulsando su desarrollo físico, social y cognitivo.
- **Juegos cooperativos:** Vienen ser actividades en las que los participantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, promoviendo la colaboración, el respeto y la unión entre los niños mientras se divierten y aprenden a convivir.
- **Inteligencia emocional:** Es la capacidad de ser consciente de, etiquetar y controlar las emociones propias y de otras personas, y utilizar este conocimiento para construir relaciones saludables.
- **Relaciones interpersonales.** Es la capacidad de transmitir ideas e información de una persona a otra y al mismo tiempo recibir esas ideas e información.
- **Regla.** Son normas o acuerdos que orienta el comportamiento de las personas para mantener el orden, el respeto y la buena convivencia dentro de un grupo o comunidad.
- **Socialización.** Es el proceso mediante el cual las personas aprenden a convivir, compartir y relacionarse con los demás, incorporando valores, normas y comportamientos que les permiten integrarse en la sociedad.
- **Motivación:** Fuerza interior que impulsa a una persona a actuar o esforzarse para alcanzar sus metas, mantener el interés y superar los desafíos que se le presentan.
- **Juegos Tradicionales.** Actividades recreativas que se transmiten de generación en generación, y que permiten a los niños divertirse, aprender valores y fortalecer la convivencia, manteniendo vivas las costumbres y la cultura de una comunidad
- **Motricidad fina.** Habilidad que permite realizar movimientos precisos y coordinados con las manos y los dedos, facilitando actividades como dibujar,

escribir o manipular objetos pequeños en la vida diaria.

- **Motricidad gruesa.** Habilidad para ejecutar movimientos amplios y globales con el cuerpo, como elevar una pierna o mover un brazo. Estas destrezas implican la participación de los músculos más importantes de las extremidades y del tronco, los cuales requieren una coordinación adecuada y el buen funcionamiento del sistema óseo, muscular y nervioso.
- Los **niños.** Son seres humanos a los inicios de la infancia, generalmente comprendidas desde el nacimiento hasta la adolescencia. Esta fase es difícil para el avance biopsicosocial. Durante este periodo, los niños atraviesan diversas etapas de crecimiento en las que se desarrollan habilidades motoras, lenguaje, aprendizaje social y afectivo, y adquieren una comprensión progresiva del mundo que los rodea.

Desde el punto de vista **biológico**, los niños experimentan cambios rápidos en su crecimiento físico y en la maduración de su cerebro, lo que les permite adquirir habilidades progresivas como caminar, hablar, resolver problemas y establecer relaciones interpersonales. Por lo tanto, los niños son personas en proceso de formación, con un potencial significativo para el aprendizaje y el desarrollo, y su bienestar y educación son esenciales para su futuro y el de la sociedad.

- **Institución educativa.** Es un establecimiento que proporciona enseñanza formal a individuos, generalmente en un contexto organizado y bajo la dirección de profesionales en educación. El propósito principal de una institución educativa es brindar conocimientos y habilidades en diversas áreas del saber, tales como ciencias, matemáticas, lenguas, artes, etc.

## IV. Metodología

### 4.1. Tipo y nivel de investigación

El estudio es de tipo básico, enfocado en trabajos y estudios que se realizan principalmente con el propósito de adquirir nuevos saberes sobre los principios de los fenómenos y hechos observables, sin intención de aplicar o utilizar dichos conocimientos de manera específica (Rengel y Giler, 2018).

El alcance correlacional en investigación, según Supo (2020), se refiere a aquellos estudios cuyo objetivo es identificar y medir la relación entre dos o más variables, sin que el investigador manipule ninguna de ellas. Este tipo de estudio se enfoca en observar cómo varían las variables de manera conjunta, permitiendo identificar patrones de asociación entre ellas, pero sin llegar a inferir causas directas. A través de métodos estadísticos, como el coeficiente de correlación, se puede determinar si existe una relación significativa entre las variables, aunque este tipo de investigación no permite concluir causalidad, solo asociación. Este enfoque es útil para obtener información sobre relaciones existentes en situaciones donde no es posible o ético intervenir de manera experimental.

### 4.2. Diseño de investigación

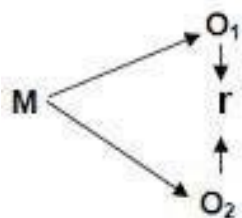
La investigación es de diseño no experimental, es decir no interviene ni se manipulan las variables, únicamente se limita a la observación de los fenómenos para determinar sus características.

El **diseño no experimental**, según Ñaupas (2023), se refiere a un tipo de investigación en la que no se manipulan las variables de estudio, sino que se observa la relación entre ellas tal como se presentan en el entorno natural. En este diseño, los investigadores se enfocan en estudiar fenómenos tal como ocurren en su contexto, sin intervenir de forma activa para modificarlos. Este tipo de diseño es comúnmente utilizado cuando no es posible realizar experimentos debido a limitaciones éticas, prácticas o metodológicas, y es particularmente útil para

investigaciones correlacionales o descriptivas

Es de enfoque cuantitativo transversal, debido a que la recopilación de los datos requeridos para el estudio se efectúa en un único momento y periodo determinado (Arias, 2019).

Al ser de nivel relacional, estas investigaciones buscan determinar el nivel de asociación o relación que existe en dos o más variables o categorías en una muestra (Ñaupas, 2023), estableciendo medidas de asociación usando el Chi Cuadrado o correlación como la correlación de Pearson. El modelo de investigación se explica con el presente esquema:



Donde:

M: Muestra

O1: Juegos Tradicionales

O2: Motricidad gruesa

r: Relación entre las variables

#### 4.3. **Ámbito temporal y espacial**

El estudio tuvo como delimitación temporal el año 2024, es decir, la información se recopiló de los infantes de cuatro años pertenecientes a la I.E. N.º 277-32.

El presente trabajo de investigación tendrá como delimitación espacial área de influencia de los estudiantes de la I. E. Inicial N.º 277-32 - San Carlos. La investigación que se propone, abarcó geográficamente en la Provincia de Andahuaylas, Distrito de San Jerónimo, por lo tanto, su alcance es local.

Es un problema educativo - social, porque participan niños de 4 años de edad ya que se enfoca en la realidad peruana.

El trabajo examina conceptualmente dos fenómenos: los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, variables que requieren investigación por su importancia en el desarrollo de los niños y niñas del distrito de Sa Jerónimo y la provincia de Andahuaylas.

#### **4.4. Población y muestra**

##### **4.4.1. Población**

La investigación incluyó a 214 niños de cuatro años de edad de la Institución Educativa Inicial No. 277-32 San Carlos, ubicada en la zona de Andahuaylas. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), la población hace referencia al grupo de elementos a los que se dirige el estudio en curso.

##### **4.4.2. Muestra**

Para la investigación se seleccionó un prototipo de 40 niños de 4 años de edad, quienes conforman el grupo etario específico sobre el cual se pretende examinar el vínculo entre los juegos tradicionales y el progreso de la motricidad gruesa.

Para la selección de los participantes, este estudio utilizó una estrategia de muestreo no probabilístico intencionado o de conveniencia, en la que el investigador seleccionó cuidadosamente a los participantes según criterios predeterminados. Según Hernández y Mendoza (2019), una muestra representa un subconjunto de la población, seleccionada con el fin de obtener información relevante que pueda ser generalizable o explicativa respecto al fenómeno de estudio.

La elección de esta muestra se justifica porque posibilita medir directamente el efecto de los juegos ancestrales en el desarrollo de la motricidad gruesa en una etapa clave del crecimiento infantil, como es la primera infancia. Además, el número de participantes es adecuado para aplicar los instrumentos de evaluación y realizar intervenciones pedagógicas sin comprometer la calidad del análisis ni la viabilidad del estudio

#### **4.4.3. Muestreo**

Para determinar la muestra se aplicó el método no probabilístico, específicamente el de conveniencia o intencional, que selecciona la muestra según los criterios establecidos por el investigador (Arias, 2019). Para la realización del estudio se considerarán 40 estudiantes del aula de 4 años I.E. N.º 277-32 San Carlos, de Andahuaylas.

#### **4.5. Instrumentos Técnicas**

En el presente estudio se utilizó la técnica de observación. según Supo (2022), una "técnica" en el contexto de la investigación científica se refiere a los procedimientos o métodos específicos que se utilizan para recolectar, analizar y procesar los datos. Estas pueden incluir encuestas, entrevistas, observación directa, análisis documental, entre otras. Además, las técnicas deben ser seleccionadas de acuerdo con los objetivos del estudio y el enfoque metodológico adoptado.

#### **Instrumentos**

La investigación utilizó Ficha de observación para la aplicación de los variables, según Sampieri y Mendoza (2018), esta consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir.

**Tabla 4***Herramienta de evaluación de juegos tradicionales*

<b>INSTRUMENTO PARA JUEGOS TRADICIONALES</b>	
Autor	Bach. Torres Atalaya, Roxsana Elisbet Bach. Pérez Martínez, Katerin
Ítems	14 interrogaciones estructuradas
Codificación	1, 2, 3
Calificación	Nivel inicial, intermedio, logrado
Administración y duración	Se aplica de forma individual sin necesidad de supervisión, en un tiempo de 10 minutos
Validez y fiabilidad	La validación fue ejecutada por las responsables, mediante la Técnica de validación por expertos. y evaluaciones proporcionadas por los jueces, se sometió el instrumento a análisis con la prueba binomial y el coeficiente estadístico Alpha de Cronbach, concluyéndose que el instrumento es confiable para su aplicación

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 5***Instrumento para Motricidad Gruesa*

<b>INSTRUMENTO PARA MOTRICIDAD GRUESA</b>	
Autor	Bach. Torres Atalaya, Roxsana Elisbet Bach. Pérez Martínez, Katerin
Ítems	14 preguntas cerradas
Codificación	1, 2, 3
Calificación	Nivel inicial, intermedio, logrado
Administración y duración	Se aplica de forma individual sin necesidad de supervisión, en un tiempo de 10 minutos
Validez y fiabilidad	Responsables de la ejecución: las tésistas. A través de la Técnica de validación por expertos y evaluaciones realizadas por los jueces, el instrumento fue sometido a análisis utilizando la prueba binomial y el coeficiente Alpha de Cronbach, concluyéndose que es confiable para su aplicación.

*Nota.* Elaboración propia

#### 4.5.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos

Los instrumentos elaborados en esta investigación fueron correctamente validados, aplicados y considerados confiables, permitiendo medir las diversas manifestaciones de los juegos tradicionales y la motricidad fina.

##### La validez

La validez del instrumento fue representada por la capacidad de medición sobre sus variables decir que mide lo que realmente intenta medir. Este procedimiento se llevó a cabo por tres expertos en materia de investigación, quienes a continuación se indica

**Tabla 6**

*Cuadro de expertos validadores del instrumento*

Grado	Nombres y Apellidos (metodólogos)	Resultado (Juicio)
Mg.	Gómez Castillo, Becky	Es Válido
Mg.	Altamirano Aguirre, Flor	Es Válido
Mg.	Inca Vásquez, Luzmila	Es Válido

*Nota.* elaboración propia

##### La confiabilidad

El análisis de confiabilidad del instrumento, fue determinado utilizando una prueba piloto, habiéndose obtenido el resultado para el coeficiente Alfa de Cronbach, cuyos resultados para la escala de Likert se muestra en la siguiente tabla informativa:

**Tabla 7**

*Registro de la consistencia interna según el Alfa de Cronbach*

Coeficiente	Relación
0.00 a 0.20	Reprobable
0.30 a 0.50	Depreciación Ligera
0.50 a 0.70	Medianamente
0.70 a 0.80	Probabilidad alta
0.80 a 1.00	Muy alta

*Nota.* Coeficiente de Alfa de Cronbach

Analizando las 14 preguntas del instrumento que se aplicó como “Prueba Piloto” a 40 niños en la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos, San Jerónimo, se obtuvo como resultados el Alfa de Cronbach igual a 0.822 lo que indica una confiabilidad del instrumento muy alta, por lo tanto, el instrumento es fiable para el presente trabajo de investigación.

#### **4.6. Procedimientos**

La revisión de la validez y confiabilidad del instrumento se realiza antes de llevar a cabo el procesamiento estadístico real. La codificación y tabulación se realizan utilizando Excel cuando la evaluación de confiabilidad se completa con los datos. Las tablas que muestran estadísticas de frecuencia y la interpretación de estas representaciones visuales forman la base del análisis descriptivo.

El segundo paso es utilizar el análisis inferencial para comprobar si la hipótesis es correcta; es decir, para ver si la afirmación que hicimos sobre las relaciones de las variables es correcta. Después de ingresar los datos recopilados de los instrumentos en el software estadístico SPSS versión 26, utilizamos el estadístico rho de Spearman para determinar el nivel de asociación y significancia entre las variables de investigación.

#### **4.7. Análisis de Datos**

Según Ñaupas (2020), es un proceso esencial en la investigación que implica la recolección, organización, y evaluación de los datos obtenidos con el fin de extraer conclusiones relevantes. Este análisis se realiza a través de métodos estadísticos, cualitativos o mixtos, dependiendo del tipo de investigación y los objetivos del estudio. Su función principal es interpretar y presentar los datos de manera que aporten claridad sobre las hipótesis planteadas, permitiendo la validación o refutación de las mismas. El uso adecuado de técnicas de análisis garantiza la precisión y la validez de los resultados obtenidos en cualquier investigación.

#### **4.8. Consideraciones éticas**

El estudio fue realizado respetando de manera rigurosa los principios éticos que guían toda investigación en el ámbito educativo, especialmente cuando involucra la participación de niños y niñas en edad temprana.

En primer lugar, se garantizó que la participación de los 40 niños de 4 años fuera completamente voluntaria, previa autorización mediante consentimiento informado firmado por sus padres o tutores legales. Este documento incluyó información clara y sencilla sobre los objetivos del estudio, las actividades a realizar, los posibles beneficios, así como el respeto al bienestar, la seguridad y la privacidad de los menores.

Asimismo, se veló en todo momento por el respeto a la dignidad, integridad y derechos de los participantes, asegurando que las actividades propuestas no representaran ningún tipo de riesgo físico, emocional ni psicológico. Las sesiones con juegos tradicionales fueron diseñadas bajo un enfoque lúdico y pedagógico, adaptadas conforme a las características individuales de los menores, promoviendo un ambiente de respeto, alegría y participación activa.

Otro aspecto importante fue la confidencialidad de la información. Los datos recogidos fueron tratados con total reserva y únicamente con fines académicos. En ningún momento se revelaron nombres ni información que pudiera identificar a los participantes. Para el análisis y presentación de resultados, se utilizaron códigos y descriptores generales que preservan la anonimidad.

Finalmente, la investigación se desarrolló en coordinación con la dirección de la institución educativa, garantizando que todas las acciones estuvieran alineadas con las normas internas y el bienestar de la comunidad escolar.

## V. Resultados y Discusión

### 5.1. Resultados descriptivos

#### Resultados descriptivos de la variable 1 – Dimensión 1: Educativa

Tabla 8

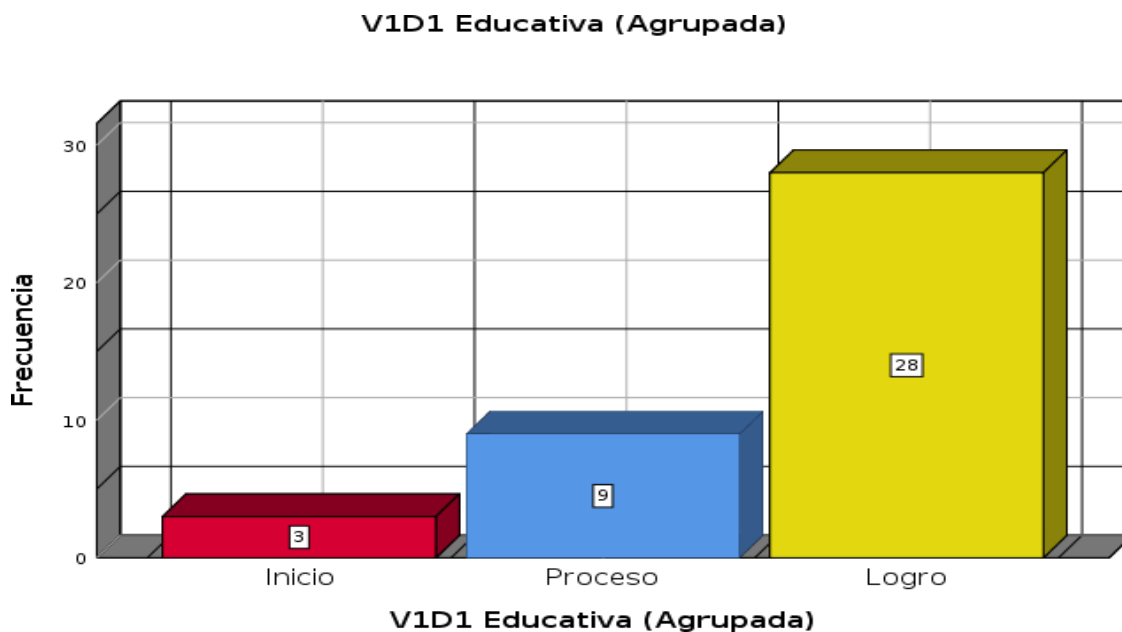
*Cuadro de frecuencias del componente Educativa: V1D1 Educativa (Agrupada)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje real	Tasa acumulada
Válido	Inicio	3	7,5	7,5	7,5
	Proceso	9	22,5	22,5	30,0
	Logro	28	70,0	70,0	100,0
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de componente educativa de los menores de 4 años

Figura 1

*Gráfico de barras de la categoría educativa: Nivel de la categoría educativa*



En la tabla 8 y figura 1 se aprecia que el 70 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos se ubican en el nivel logrado de la dimensión educativa, el 22,5 % en proceso y el 7,5 % en inicio. Esto quiere decir que la mayoría de los niños logran el nivel de logro en la dimensión educativa de juegos tradicionales.

### Resultados Descriptivos de la Dimensión 2 - Variable 1: Física

**Tabla 9**

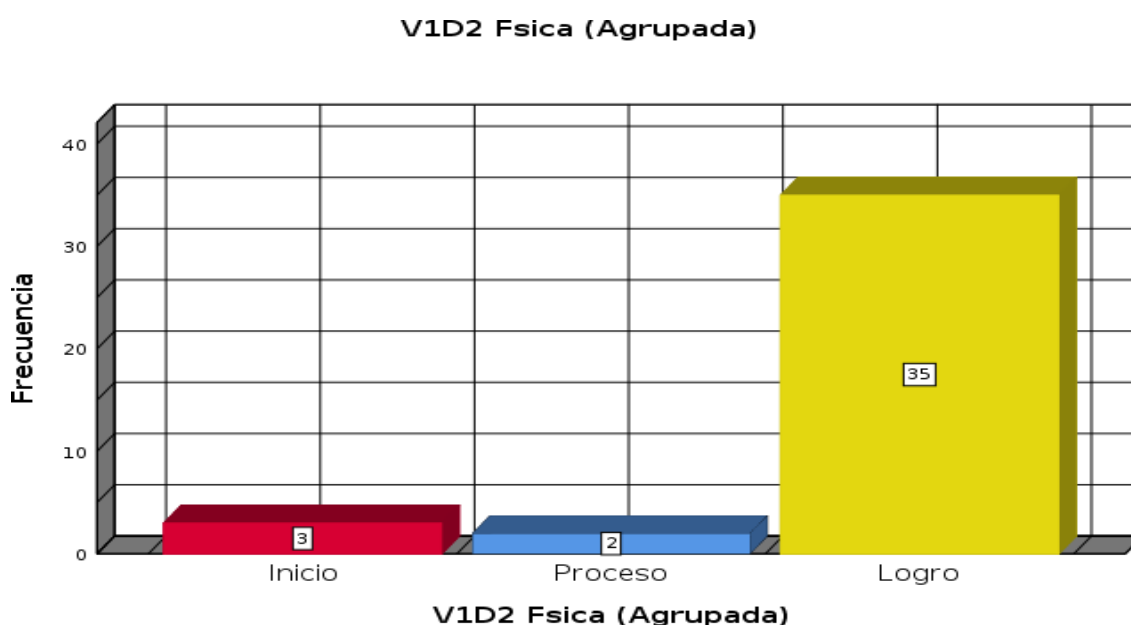
*Cuadro de frecuencias de la dimensión física: V1D2 Física (Agrupada)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje consolidado
Válido	Inicio	3	7,5	7,5	7,5
	Proceso	2	5,0	5,0	12,5
	Logro	35	87,5	87,5	100,0
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de la categoría educativa

**Figura 2**

*Gráfico de barras de la dimensión física*



*Nota.* Nivel de la dimensión física de los niños de 4 años

En la tabla 9 y figura 2, se aprecia que el 87,5 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos se ubican en el nivel logrado de la dimensión física, 7,5 % en inicio y 5,0 % en proceso. Esto nos dice que la mayoría de los niños logran el nivel de logro en la dimensión física de juegos tradicionales.

### Resultados descriptivos variable 1 – Dimensión 3: Emocional

**Tabla 10**

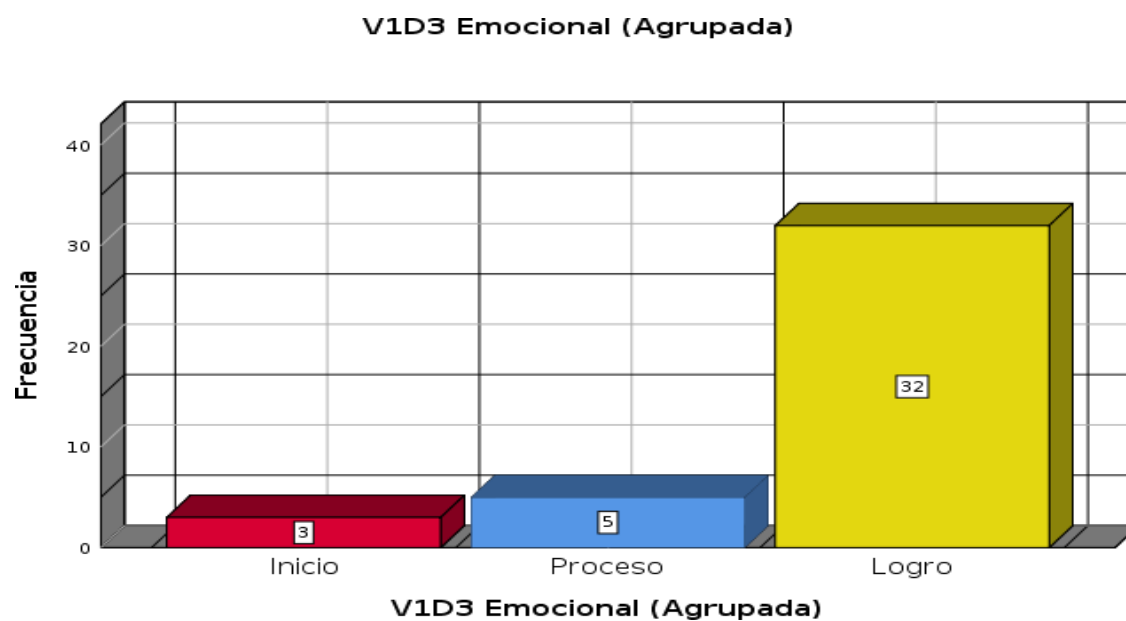
*Cuadro de frecuencias de la dimensión emocional: V1D3 Emocional (Agrupada)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje consolidado
<b>Válido</b>	Inicio	3	7,5	7,5	<b>7,5</b>
	Proceso	5	12,5	12,5	<b>20,0</b>
	Logro	32	80,0	80,0	100,0
	<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de la dimensión emocional

**Figura 3**

*Gráfico de barras de la dimensión emocional*



*Nota:* Nivel de la dimensión emocional de los niños de 4 años

En la tabla 10 y figura 3, se aprecia que el 80 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos se ubican en el nivel logrado de la dimensión emocional, 12.5 % en proceso y 7.5 % en inicio. Esto revela que la mayoría de los niños logran el nivel de logro en la dimensión emocional de juegos tradicionales.

### Resultados descriptivos de la variable 1 – Dimensión 4: Social

**Tabla 11**

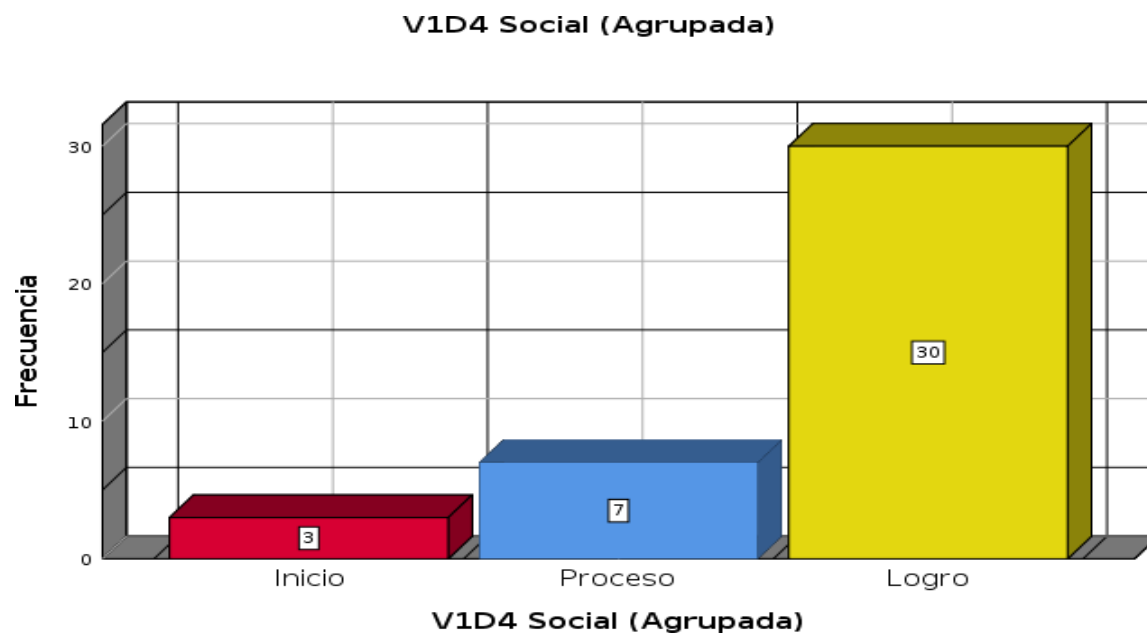
*Cuadro de frecuencias de la dimensión social: V1D4 Social (Agrupada)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje consolidado
Válido	Inicio	3	7,5	7,5	7,5
	Proceso	7	1,5	17,5	25,0
	Logro	30	75,0	75,0	100,0
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de la dimensión social

**Figura 4**

*Las barras de la dimensión social*



*Nota.* Nivel de la dimensión social de los niños de 4 años.

En la tabla 11 y figura 4, se aprecia que el 75 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos se encuentra en el nivel logrado de la dimensión social, el 17,5 % en proceso y el 7,5 % en inicio. Esto nos dice que la mayoría de los niños alcanza el nivel de logro en la dimensión social de juego.

### Resultados descriptivos de la variable 1: Juegos tradicionales

**Tabla 12**

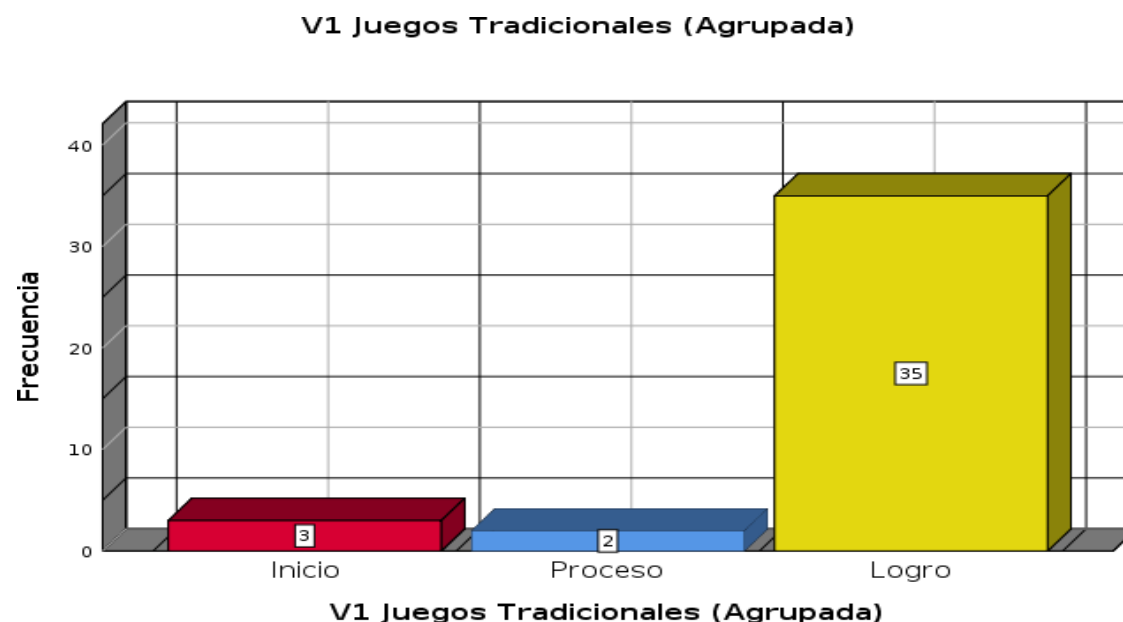
*Cuadro de frecuencias de la variable juegos tradicionales: V1 Juegos Tradicionales (Agrupada)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje consolidado
Válido	Inicio	3	7,5	7,5	7,5
	Proceso	2	5,0	5,0	12,5
	Logro	35	87,5	87,5	100,0
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100.0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de la variable juegos ancestrales

**Figura 5**

*Gráfico de barras de la variable juegos tradicionales*



*Nota.* Nivel de la variable juegos tradicionales de los niños de 4 años.

En la tabla 12 y figura 5, se aprecia que el 87.5 % de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos se ubican en el nivel logrado en la variable En los 'juegos tradicionales', el 7.5 % se encuentra en inicio y el 5.0 % en proceso, evidenciando que la mayoría de niños alcanza el nivel logrado en la variable 'juegos tradicionales'.

### Resultados descriptivos de la variable 2 – Dimensión 1: Locomotriz

**Tabla 13**

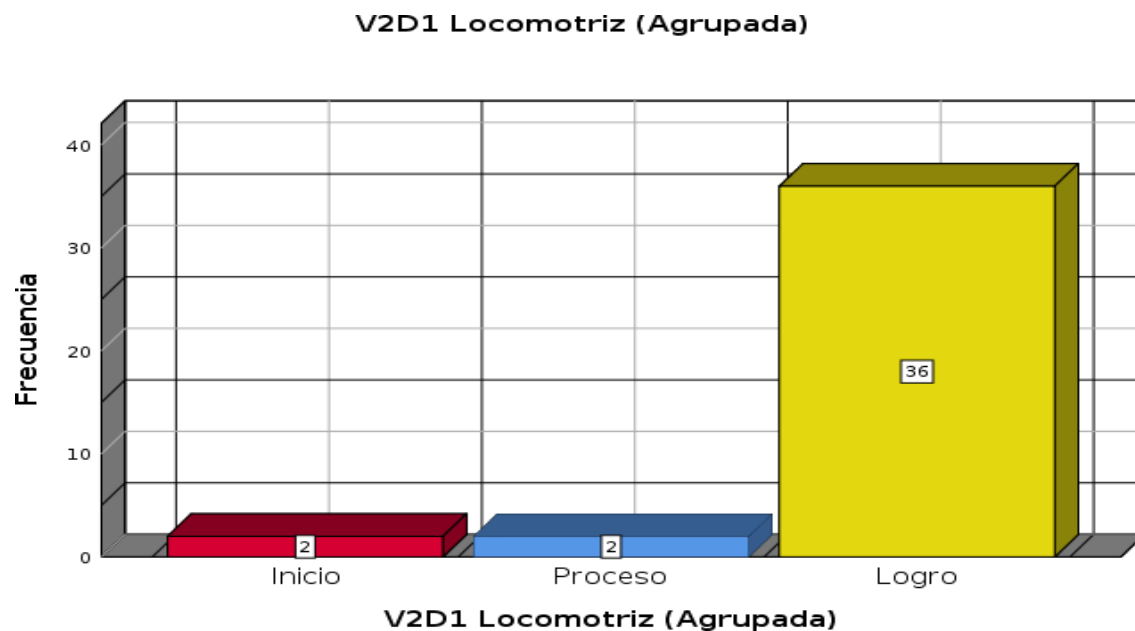
*Cuadro de frecuencias de la dimensión locomotriz: V2D1 Locomotriz (Agrupada)*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje consolidado
Válido	Inicio	2	5,0	5,0	5,0
	Proceso	2	5,0	5,0	10,0
	Logro	36	90,0	90,0	100,0
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de la dimensión locomotriz

**Figura 6**

*Gráfico de barras de la dimensión locomotriz*



*Nota.* Nivel de la dimensión locomotriz de los niños de 4 años.

En la tabla 13 y figura 6, se aprecia que el 90% de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-32 - San Carlos se encuentra en el nivel logrado de la dimensión locomotriz, 5% en inicio y 5% en proceso. Esto nos dice que la mayoría de los niños logran el nivel de logro en la dimensión locomotriz de la motricidad gruesa.

### Resultados descriptivos de la variable 2 – Dimensión 2: No locomotriz

**Tabla 14**

*Cuadro de frecuencias de la dimensión no locomotriz: V2D2 No Locomotriz (Agrupada)*

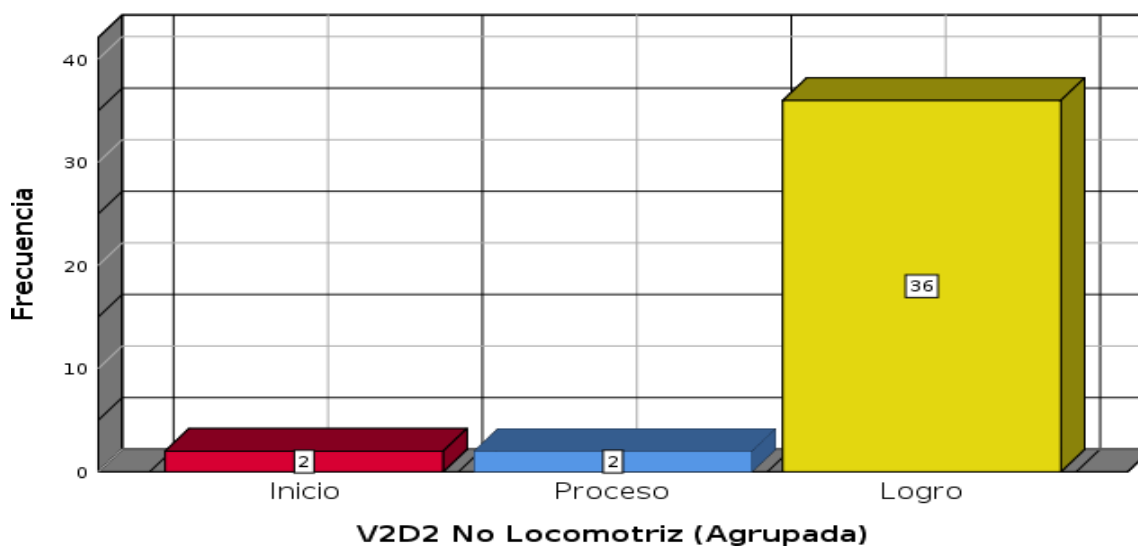
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje consolidada
Válido	Inicio	2	5,0	5,0	5,0
	Proceso	2	5,0	5,0	10,0
	Logro	36	90,0	90,0	100,0
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de la dimensión no locomotriz

**Figura 7**

*Gráfico de barras de la dimensión no locomotriz*

**V2D2 No Locomotriz (Agrupada)**



*Nota.* Nivel de la dimensión no locomotriz de los niños de 4 años

Como se muestra en la tabla 14 y figura 7, la mayoría de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial No. 277-32 - San Carlos se encuentran en el nivel de realización no locomotriz, con un pequeño porcentaje en el inicio y unos pocos en el proceso. Esto indica que la mayoría de los niños logran desarrollar sus habilidades motoras gruesas en áreas distintas a la locomoción.

### Resultados descriptivos de la variable 2 – Dimensión 2: Motricidad gruesa

**Tabla 15**

*Cuadro de frecuencias de la variable 2 motricidad gruesa: V2 Motricidad Gruesa (Agrupada)*

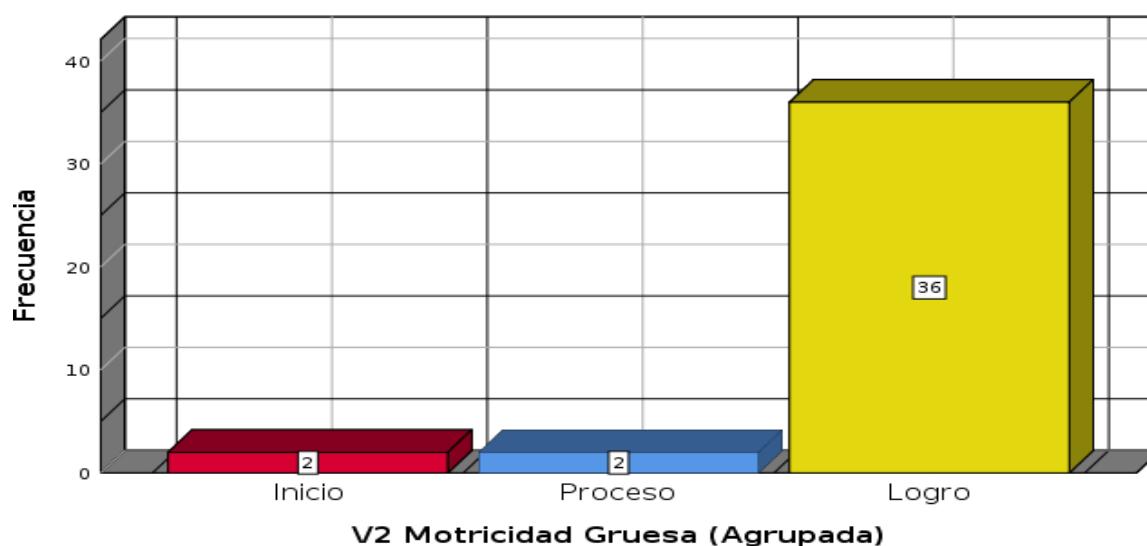
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje consolidada
Válido	Inicio	2	5,0	5,0	5,0
	Proceso	2	5,0	5,0	10,0
	Logro	36	90,0	90,0	100,0
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

*Nota.* Nivel de la variable 2: motricidad gruesa

**Figura 8**

*Gráfico de barras de la variable 2 motricidad gruesa*

#### V2 Motricidad Gruesa (Agrupada)



*Nota.* Nivel de la variable motricidad gruesa de los niños de 4 años.

La Figura 8 y la tabla 15 muestran que el 90% de los niños de 4 años de Institución Educativa Inicial No. 277-32 - San Carlos han alcanzado el nivel de dominio en la competencia “motora gruesa”. La mitad se encuentran en las etapas iniciales, mientras que la otra mitad se encuentra en la etapa intermedia. Esto sugiere que la mayoría de los niños han logrado desarrollar las habilidades de motricidad gruesa esperadas para su edad.

## **5.2. Contraste de hipótesis**

### **5.2.1. Prueba de normalidad**

Para realizar el contraste de hipótesis, en primer término, se ha determinado el estadístico. Y la prueba de normalidad, según (Hernández Sampieri et al. 2020), es una técnica estadística empleada para evaluar si los datos de una muestra se distribuyen normalmente. Esta prueba es fundamental en el análisis estadístico porque muchas técnicas estadísticas paramétricas (como la prueba *t*, ANOVA o regresión lineal) asumen que los datos siguen una distribución normal. Estas pruebas verifican si las diferencias entre la distribución de los datos observados y una distribución normal esperada son estadísticamente significativas. En el caso, si los datos no cumplen con la normalidad, es posible que se necesiten transformaciones o métodos estadísticos no paramétricos para analizarlos.

Cuando se realiza una investigación cuantitativa, a menudo se supone la distribución normal. Antes de utilizar estadísticas inferenciales, es fundamental comprobar si los datos se ajustan a esta distribución. si lo hacen, se podrá definir el siguiente paso en el proceso estadístico (Sánchez, 2023).

Según Sánchez (2023), Se emplea la prueba estadística de Shapiro-Wilk cuando la cantidad de datos es pequeño o igual a 50, para comprobar si se distribuyen normalmente. Aplicando el enfoque del valor *p*, lo comparamos con un número crítico; si es mayor, rechazamos la hipótesis nula.

**Tabla 16***Prueba de normalidad (Test de normalidad)*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1 Juegos Tradicionales (Agrupada)	,514	40	,000	,393	40	,000
V2 Motricidad Gruesa (Agrupada)	,522	40	,000	,346	40	,000

a. Ajuste de significancia según Lilliefors

*Nota.* Resultado del estadístico Shapiro Wilk

Según Hernández et al. (2020) el p-valor de 0,000, al ser menor que 0,05 para los datos de la variable juegos tradicionales, muestra que los datos no siguen una distribución normal, lo que lleva a, la comprobación de la hipótesis se realizará utilizando el estadístico Rho de Spearman.

Es así que, el Rho de Spearman es un coeficiente de correlación no paramétrico que mide la relación entre dos variables ordinales o continuas mediante el análisis de sus rangos, en lugar de los valores originales. Este método es ideal cuando los datos no cumplen con los supuestos necesarios para el valor de correlación de Pearson, como la normalidad en la distribución. El valor del Rho de Spearman varía entre -1 y 1, donde:

- **+1** indica una correlación positiva perfecta.
- **-1** indica una correlación negativa perfecta.
- **0** significa que no hay correlación.

Se calcula asignando rangos a las observaciones de cada variable y evaluando las diferencias entre esos rangos. Es especialmente útil para muestras pequeñas o datos que contienen valores atípicos, ya que no se ve afectado de forma significativa por estos factores.

### 5.2.2. Contraste de hipótesis general

Es un procedimiento dentro de la investigación científica que consiste en probar o verificar si una hipótesis planteada inicialmente es compatible con los datos obtenidos mediante la recolección de información. Este proceso implica comparar los resultados empíricos con las expectativas derivadas de la hipótesis, utilizando métodos estadísticos para determinar si se acepta o rechaza. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2020)

#### Hipótesis general

- H1: Los juegos tradicionales influyen en la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.
- H0: Los juegos ancestrales no se asocia con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.

**Tabla 17**

#### Contraste de la hipótesis general

		Correlaciones		
			V1 Juegos Tradicionales (Agrupada)	V2 Motricidad Gruesa (Agrupada)
Rho de Spearman	V1 Juegos Tradicionales (Agrupada)	Coefficiente de correlación	1,000	,898**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	40	40
	V2 Motricidad Gruesa (Agrupada)	Coefficiente de correlación	,899**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	40	40

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01 (Bilateral)  
 Nota: Resultados estadístico Rho de Spearman

En la tabla 17 se obtuvo un Rho de Spearman de 0,898, las variables están fuertemente correlacionadas positivamente según los datos, con un nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$ . El hecho de que los juegos convencionales, cuando se juegan correctamente, promueven el desarrollo de las habilidades motoras gruesas da crédito a la idea del investigador.

### 5.2.3. Contraste de hipótesis específica

#### Hipótesis específica 1

- H1: Los juegos tradicionales tienen una fuerte conexión con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.
- H0: Los juegos tradicionales no muestran una relación significativa con el desarrollo de las habilidades motoras gruesas locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.

**Tabla 18**

*Contraste de la hipótesis específica 1: Correlaciones*

V1 Juegos Tradicionales (Cooperativa)				
<b>Rho de Spearman</b>	<b>V1 Juegos Tradicionales (Agrupada)</b>	<b>Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)</b>	<b>1,000</b>	<b>.899**</b>
		<b>N</b>	<b>40</b>	<b>40</b>
	V2D1 Locomotriz (Agrupada)	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	,000	,899** 1,000
		<b>N</b>	<b>40</b>	<b>40</b>

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0.01 (Bilateral)

*Nota:* Resultados estadístico Rho de Spearman z (Agrupada)

En la tabla 18, se obtuvo un Rho de Spearman de 0,899, se puede concluir que la hipótesis del investigador de que la implementación adecuada de los juegos tradicionales promueve el desarrollo del aspecto locomotor de las habilidades motoras gruesas, está respaldada por la correlación positiva sustancial entre las variables ( $0,000 < 0,05$ ).

### Hipótesis específica 2

- H1: Los juegos tradicionales se relaciona significativamente con el desarrollo de la motricidad gruesa no locomotriz en los niños de 4 años de la Institución Educativa N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.
- H0: Los juegos tradicionales no se relaciona significativamente respecto al fortalecimiento de la motricidad gruesa no locomotriz en los niños de 4 años de la I. E. N.º 277-32 San Carlos, San Jerónimo, 2024.

**Tabla 19**

*Contraste de la hipótesis específica 2*

<b>Correlaciones</b>				
			V1 Juegos Tradicionales (Agrupada)	V2D2 No Locomotriz (Agrupada)
Rho de Spearman	V1 Juegos Tradicionales (Agrupada)	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	1,000 . 40	,897** .000 40
	V2D2 No Locomotriz (Agrupada)	Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,899** ,000 40	1,000 . 40

\*\* . El valor obtenido indica una relación significativa de las variables al nivel 0,01 (bilateral).  
Nota: Valor de test de correlación de Spearman

La tabla 19, se obtuvo un Rho de Spearman de 0,897, con base en los resultados, el investigador puede concluir que los juegos tradicionales, cuando se usan adecuadamente, mejoran el desarrollo de las habilidades motoras gruesas no locomotoras, ya que existe una fuerte correlación positiva entre las variables ( $0,000 < 0,05$ ).

### **Discusión de resultados**

En cuanto a la hipótesis general, existe una fuerte correlación positiva de .899 entre el juego tradicional y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa No. 277-32, con un nivel de significancia bilateral de 0.00, menor a  $p = 0.05$ . En un contexto internacional, este hallazgo es consistente con investigaciones anteriores, similar hallazgo encontró Bazán y Illescas (2022), los hallazgos mostraron que el juego convencional de los niños tiene un efecto en sus habilidades motoras gruesas, lo que significa que jugar con juguetes regularmente es una buena manera de desarrollar dichas habilidades; se coincide con Santana Padilla (2023), quien encontró correlación entre las variables estudiadas.

Resultados similares se hallaron a nivel nacional, como los de Orbegoso Quispe (2024), quien concluyeron que los niños de 5 años del colegio San Francisco de Asís de Chiclayo se beneficiaron de tácticas y actividades de juego convencionales a la hora de desarrollar sus habilidades motoras gruesas - 2022, del mismo modo concuerda con (Roque Agustín y Tintaya Ramírez, 2023) en su investigación, que encontró que los niños de 3 años del jardín de infantes Quinoa en Pasco, 2022, mejoraron sus habilidades motoras gruesas cuando se utilizó la técnica de juegos convencionales.

Resultados que concuerdan con los hallados a nivel regional, con la investigación realizada por Pacheco Castro y Mendoza Huayhua (2022) quienes descubrieron una conexión directa entre el juego y el componente motor grueso en estudiantes de 4 y 5 años del primer programa de formación del Soccos Edén No. 475 - 31 Ocobamba, Apurímac - 2021; así como, Ccahuana Illisca y Cuarez Sauñe (2021), Según sus conclusiones, tanto

los niños como las niñas, así como los educadores, pueden beneficiarse de los juegos tradicionales como medio para mejorar su aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Por ello, están en manos de todos que estos juegos sigan siendo valorados; y finalmente concuerda con Cuellar Boluarte (2022), quien concluye que una vinculación directa entre las dos variables.

## VI. Conclusiones

El propósito de este estudio fue investigar la conexión entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de cuatro años de edad que asistían a la Institución Educativa No. 277-32 San Carlos de San Jerónimo en el año 2024. Las investigaciones con niños de esta edad han demostrado que las actividades clásicas como correr, saltar la cuerda y la rayuela les ayudan a desarrollar fuerza, equilibrio y coordinación en sus músculos.

Los niños de cuarto grado de la Institución Educativa N° 277-32 San Carlos de San Jerónimo, 2024, tuvieron correlacionadas sus habilidades motoras gruesas con los juegos tradicionales, según hallazgos. Si el grado de significancia es  $0,000 < 0,05$  y el coeficiente Rho de Spearman es 0,898, entonces se puede inferir que las dos variables están fuertemente correlacionadas positivamente. Por tanto, es razonable suponer que los juegos convencionales ayudan a los niños en edad preescolar a desarrollar y perfeccionar sus habilidades motoras gruesas.

Los resultados del año 2024 muestran que las capacidades locomotoras gruesas de los niños de 4 años de la Institución Educativa No. 277-32 San Carlos de San Jerónimo se correlacionan con los juegos tradicionales. Según el coeficiente Rho de Spearman (0,899) y el nivel de significancia ( $0,000 < 0,05$ ), las dos variables están fuertemente relacionadas positivamente entre sí. Se da a entender que los juegos tradicionales ayudan a los jóvenes a desarrollar sus habilidades locomotoras gruesas.

El desarrollo de habilidades motoras gruesas no locomotoras en niños de 4 años de la institución está altamente correlacionado con los juegos tradicionales 267-82-San Carlos, San Jerónimo, 2024 Distrito Educativo; se determinó que el valor Rho de Spearman fue .897, lo que indica una asociación negativa media entre las variables, con un umbral de significancia de  $0,000 < 0,5$ . Según los hallazgos, los juegos tradicionales están asociados con la mejora de las habilidades motoras

gruesas no locomotoras, lo que permite deducir que estos juegos promueven enormemente el adecuado desarrollo de las capacidades motoras no locomotrices en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa. Dirección del sitio: 277-32 San Carlos, San Jerónimo.

## VII. Recomendaciones

- La Institución educativa debe fortalecer la inclusión de juegos ancestrales en la rutina diaria de la niñez, ya que estos no solo forman parte de nuestra identidad cultural, sino que también son herramientas valiosas para estimular la motricidad gruesa de una forma natural y entretenida.
- A los docentes, integrar de manera regular los juegos tradicionales como la soga, la rayuela, el ula ula o el "lobo, lobo, ¿estás ahí?" durante las actividades al aire libre. Estos juegos no solo mantienen vivas nuestras costumbres, sino que permiten a los niños moverse con libertad, mejorar su coordinación y fortalecer su motricidad gruesa de forma lúdica.
- A los docentes de aula con carácter institucional implementar y planificar momentos específicos dentro del horario escolar para el juego físico, donde se fomente el salto, la carrera, el equilibrio y el uso de todo el cuerpo. Al acompañar estas actividades con canciones o dinámicas propias de nuestra cultura, se enriquece la experiencia y se favorece el crecimiento integral de los niños y las niñas.
- Se recomienda a los docentes fomentar la elaboración de materiales educativos utilizando recursos reciclables del entorno, promoviendo así la creatividad, el cuidado del ambiente y la revalorización de los juegos tradicionales.
- A los integrantes de padres de familia a participar activamente en actividades con juegos tradicionales en casa y en espacios comunitarios, como parte del crecimiento de sus hijos. Compartir momentos jugando a la soga, las rondas o el trompo no solo fortalece los lazos familiares, sino que también permite que los niños fortalezcan sus habilidades motoras esenciales mientras disfrutan y se divierten y aprenden junto a sus seres queridos.
- Se sugiere a la UGEL impulsar estrategias que promuevan la elaboración y uso de materiales educativos con elementos reciclables propios del entorno local, incentivando su práctica en las instituciones educativas. Esta iniciativa permitirá

fortalecer la preservación de los juegos tradicionales y, al mismo tiempo, favorecerá El progreso de las destrezas motrices gruesas en los niños, respetando y valorando su contexto cultural y natural.

## VIII. Referencias

- Apcho Montes, E. (2024). *Motricidad gruesa en niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma De Ayala”—Ayacucho, 2019*  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35355>
- Arango, M., y Leyva, R. (2018). *Habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Particular «El Shaddai» de san clemente-Pisco 2016.*  
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/b3b16e5c-7756-4665-a9eb-755087f824c1>.
- Arias, F. (2019). *Cómo hacer tesis doctorales y trabajos de grado*. Episteme.
- Balart M, 2020. La empatía: La clave para conectar con los demás. [https://www.gref.org/nuevo/articulos/art\\_250513.pdf](https://www.gref.org/nuevo/articulos/art_250513.pdf)
- Bazán Tomalá, J. D., y Illescas García, G. A. (2022). *El juego tradicional para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años.*  
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/8620>
- Benítez Telles, A., y Cuadros Moreira, L. (2021). *Guía didáctica de estimulación cognitiva*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3107>.
- Cañon, R. y Zapata M. (2020), *Juegos Tradicionales*. Edic. séptima. Universidad de los Llanos. <https://repositorio.unillanos.edu.co/entities/publication/534fae4c-0738-4944-ba29-8ec27b78f980>
- Carranza-Zambrano, L. D., Ayala, K. S., y Castillo-Salazar, D. R. (2024). Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa REICOMUNICAR*. ISSN 2737-6354., 7(13 Ed. esp.), 33-44.  
<https://doi.org/10.46296/rc.v7i13edespab.0237>.
- Castro, F., y Maygua, V. (2021). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica* - Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

- Ccahuana Illisca, C. K., y Cuarez Sauñe, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una IEB en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac* [Pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/05ddfa0d-fd4c-4bbb-8685-3beef0cb8c26>
- Chacón, J., Bustos, M., Camaño, L., y Cardoso, P. (2021). Título del estudio o investigación relacionada con desarrollo infantil. *Nombre de la revista o repositorio*, volumen(número), páginas. <https://doi.org/xxxxxx>
- Chokler, M. (2021). *Los organizadores del desarrollo infantil: Una mirada desde el enfoque psicomotriz*. Buenos Aires: Paidós.
- Cuellar Boluarte, H. (2022). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021*.
- Gallahue, D. L., y Donnelly, F. C. (2003). *Desarrollo motor: Aprendizaje de la motricidad en niños y adultos* (5.ª ed.). McGraw-Hill.
- Guevara, G. M. S., y Mendoza, H. D. (2022). Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. *Revista Observatorio del deporte*, 36-49. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27582>.
- Grados Huaman, F. A. (2024). Desarrollo psicomotor y su impacto en el aprendizaje infantil [Tesis de licenciatura, Universidad Continental]. Repositorio Continental. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12994/XXXX>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2020). *Metodología de la investigación* (7ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Hernández Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (3ª ed.). Grupo Editorial Patria.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2020). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7ª ed.). McGraw-Hill

Education.

- Herrera, I. C. B., Parado, J. C. B., y Aburto, L. L. G. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30), 1.
- Huamani Huamani, M., y Taipe Malqui, R. (2021). *Juegos activos para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02*
- Huertas, R (2022). MiniManual.com. Obtenido de <https://minimanual.com/juegostradicionales-del-peru/>.
- Huincho Antonio, Y. (2023). *Juegos tradicionales como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 Años de la IEI N° 148, Lircay-Angaraes*. <https://repositorio.udea.edu.pe/entities/publication/9ecc8dda-4b1f-428a-af58-8a6401ec03dc>.
- Jiménez Valles, G. Y., y Romero Castillo, C. P. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>.
- Katzkowicz, N., y Querejeta, M. (2020). Efectos de la asistencia temprana a centros de cuidado y educativos en el desarrollo infantil: Evidencia para Uruguay. *Revista Desarrollo y Sociedad*, 84, 181-219. <https://doi.org/10.13043/DYS.84.5>
- Loor, M. A. P., De la Peña Consuegra, G., y Acosta, J. M. Z. (2024). Juegos tradicionales como estrategias de estimulación para favorecer la motricidad gruesa en los niños de la Educación Inicial II. *Maestro y Sociedad*, 21(1), 258-275. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6364>
- Lozano Aguilar, D. N. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Jaén* [Pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/101139>
- Mariscal Mendoza, C., y Mendoza Bravo, K. L. (2022). Actividades físicas para el mejoramiento de la motricidad gruesa en los estudiantes. *Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria*, 8, 111-

120. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2926>

Mocha Bonilla, J. A., Ortiz Ortiz, P. G., Zapata, E. G., y Cárdenas Zúñiga, A. V. (2018). efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i2.73>

Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Pic, M., Sáez de Ocáriz, U., y Serna Bardavío, J. (2021). Los juegos tradicionales y los estados emocionales en Educación Secundaria y Bachillerato. *Revista de psicología del deporte*, 30(1), 64-70.

Natividad, T. (2024). *Déficit de atención y su influencia en el aprendizaje del área de comunicación*. Repositorio Institucional Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.12941/XXXX>

Ñaupas, H. (2020). *Análisis de datos en investigación educativa: Métodos y enfoques*. Recuperado de <https://www.humbertonaupas.com>.

Ñaupas, H. (2023). *Diseño no experimental en investigación educativa: Metodología y aplicaciones*. Recuperado de <https://www.humbertonaupas.com>.

Orbegoso Quispe, D. E. (2024). *Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de Asís Chiclayo–Lambayeque 2022.* 109. [https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20\\_500.13032/35485](https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20_500.13032/35485)

Pacheco Castro, R., y Mendoza Huayhua, I. J. (2022). *El juego y la motricidad gruesa en escolares de 4 y 5 años del nivel inicial Socos Eden N° 475–31 Ocobamba, Apurímac-2021* [Pregrado, Universidad José Carlos Mariátegui]. 20.500.12819

Plaza, V. M. C., Cedeño, A. M. R., y Campoverde, M. M. P. (2024). Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años: Traditional games for the development of gross motor skills in children 2 to 3 years old.

*Boletín Científico Ideas y Voces*, ág-18. <https://doi.org/10.60100/bciv.v4iE2.131>

Pincay Soriano, M. A. (2023). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para

- afianzar la identidad cultural en educación primaria. Repositorio Editorial RELE. Recuperado de <https://repositorio.redrele.org/handle/24251239/331>.
- Pérez Vásquez, R. E., y Palomino Barrientos, E. (2019). *Rescatemos los juegos tradicionales en niños de educación primaria*. Repositorio Institucional. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1616>
- Quispe Collavino, M., y Ticona Valdíglesias, K. L. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la convivencia escolar en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 216 Moyocorral San Francisco Solano Tamburco, 2021* <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1137>.
- Rengel, W., y Giler, M. (2018). *Publicar Investigación Científica* (Primera). Marabierto.
- Rodríguez, A., y López, B. (2021). Título del artículo sobre interacción social. *Revista Científica de Educación*, 15(3), 45-60. <https://doi.org/xxxxxxx>.
- Roque Agustín, F. I., y Tintaya Ramírez, F. (2023). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una institución educativa, Pasco 2022*. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/7323c462-0322-4421-8c10-0ca712716542>
- Sánchez, C. A. (2023). *Las pruebas de normalidad*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23329.48483>
- Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (1ra Ed.). McGraw-Hill
- Sánchez, J., Domínguez, M., y López, R. (2020). Las actividades lúdicas habituales como necesidad inconsciente en el desarrollo integral del niño. *Revista de Investigación en Educación Infantil*, 18(2), 75-89. <https://doi.org/10.1234/riei.v18i2.2020>
- Santana Padilla, J. J. (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de Educación Inicial* [B.S. thesis, Carrera de Educación Inicial]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/38992>.
- Siguencia, R. A., y Tito, S. I. (2023). *Juegos tradicionales y populares desde el enfoque intercultural como constructo de relaciones sociales en los estudiantes de segundo*

de bachillerato. [Tesis de Maestría]. Universidad de Otavalo. Recuperado de <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/handle/52000/1253>.

Supo, F. (2022). *Metodología de la investigación científica: Fundamentos teóricos y procedimentales* (Ed. actualizada). Editorial Altiplano EIRL.

Supo, J. (2020). *Niveles y tipos de investigación en el proceso científico: Estrategias metodológicas*. Recuperado de <https://www.slideshare.net>

Vélez Sornoza, L. M., y Triviño Sabando, J. R. (2022). El desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Alajuela. *Tierra Infinita*, 8(1), 255-265. <https://doi.org/10.32645/26028131.1167>.

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina del repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes