

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



**Tesis**

**Relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la  
Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia  
Americana", Talavera-2024**

Asesor:

Dr. Palomino Román, Filomón

Autoras:

Leguía Ludeña, Flora

Ortega Rivera, Herlinda

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada 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°: 025

En la ciudad de Andahuaylas, a los 25 días del mes de Agosto del 2025, siendo las 11:00 am horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 103-2025-UTEA-FCJCS-EPEJ-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial \_\_\_\_\_, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Mg. Cárdenas Rivera Marino
Dictaminante :	Mg. Quinteros Castro Cesar Julio
Replicante :	Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

Tesis       Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Leguía Ludeña Flora  
(Apellidos y Nombres)

Br.: Ortega Rivera Herlinda  
(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. Leguía Ludeña Flora	Aprobado
Br. Ortega Rivera Herlinda	Aprobado

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

Presidente: Mg. Cárdenas Rivera Marino  
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

  
(Firma)

Dictaminante: Mg. Quinteros Castro Cesar Julio  
(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

Relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia"

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>21%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>20%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>14%</b> PUBLICACIONES	<b>12%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.utea.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagógica Marcos Duran Martel-</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Michigan Technological University</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>10</b>	<b>Solís Solís, Cindy Greisse. "Habilidades Morfosintácticas y su Relación Con el Discurso Narrativo en Niños de 5 y 6 Años de una Institución Educativa Privada de Nivel Inicial de Huancayo en 2022.", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru)</b> Publicación	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>repositorio.ujcm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## Metadatos

<b>Datos del Autor</b>		
Apellidos y nombres	:	Leguía Ludeña, Flora
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	70763814
URL ORCID	:	-
Apellidos y nombres	:	Ortega Rivera, Herlinda
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	71022032
URL ORCID	:	-
<b>Datos del Asesor</b>		
Apellidos y nombres	:	Dr. Palomino Román, Filomón
Tipo de Documento de Identidad	:	DNI
Número de Documento de Identidad	:	31183544
URL ORCID	:	<a href="https://orcid.org/0009-0000-4074-1143">https://orcid.org/0009-0000-4074-1143</a>
<b>Datos de la Investigación</b>		
Facultad		Facultad de Ciencias Jurídicas Contables y Sociables
Escuela profesional		Educación
Línea de investigación		Innovación, Pedagogía e Interculturalidad
Rango de años que se realizó la investigación		2024
Fuente de financiamiento		Autofinanciado
Porcentaje de similitud		21 % con depósito
URL 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**

A Dios, por permitirnos alcanzar nuestra meta en nuestra formación profesional. A nuestro asesor, por su valiosa contribución, que el Señor siempre lo acoja. A nuestros seres queridos, todo su amor y la dedicación que nos brindaron para ser personas de principios y valores.

Flora y Herlinda.

## **Agradecimiento**

A Dios por permitirme alcanzar esta etapa académica. A mi familia que siempre fue mi apoyo e impulso para ser una mejor persona todos los días. A mi alma mater por su altivo aporte en mi formación educativa.

Flora

A mis padres y familiares, que de manera directa e indirecta me han apoyado en mi formación profesional. A mi estimada casa de estudios, a mis maestros y compañeros de aulas, quienes han aportado a mi desarrollo profesional y personal con sus valioso conocimientos y experiencia.

Herlinda

## Resumen

La presente investigación lleva por título: “Relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 “Próceres de la Independencia Americana; Talavera-2024”. teniendo como objetivo investigar el grado de la relación entre los juegos tradicionales y habilidades motrices. El diseño utilizado en el presente trabajo fue correlacional y cuantitativo, Para la recolección de dichos datos, se empleó una observación no participante y una lista de cotejo como instrumentos para marcar conductas de los niños en su entorno natural. Los resultados obtenidos indicaron que la relación estudiada es una correlación positiva y significativa. El p-valor fue de 0.00, menor a 0.05, lo que refiere que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, entonces, existe una relación directa entre dichas variables. El coeficiente rho de Spearman fue de 0.922, lo cual evidencia una relación muy alta. En conclusión, los hallazgos realizados nos permiten afirmar, con un 99% de confianza, que la práctica de juegos tradicionales se ha cada vez más relacionado significativamente con el desarrollo de habilidades motrices en niños de 5 años. Es por ello que los resultados obtenidos en esta investigación se convierten en un importante aporte, en cuanto ponen de manifiesto la necesidad de promover el uso de los juegos tradicionales, como estrategia pedagógica en la matemática inicial, con el objetivo de contribuir al fortalecimiento de la motricidad infantil.

**Palabras claves:** Juegos tradicionales, habilidades motrices, motricidad fina, motricidad gruesa, motricidad cognitiva.

## **Abstract**

The present investigation is titled: "Relationship between traditional games and motor skills in 5-year-old children from the Initial Educational Institution No. 277-5" Heroes of the American Independence; Talavera-2024 ". aiming to investigate the degree of the relationship between traditional games and motor skills. The design used in the present work was correlational and quantitative. For the collection of said data, non-participant observation and a checklist were used as instruments to mark children's behaviors in their natural environment. The results obtained indicated that the relationship studied is a positive and significant correlation. The p-value was 0.00, less than 0.05, which means that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, then, there is a direct relationship between these variables. The Spearman's rho coefficient was 0.922, indicating a very strong relationship. In conclusion, the findings allow us to affirm, with 99% confidence, that the use of traditional games has been increasingly significantly linked to the development of motor skills in 5-year-old children. Therefore, the results obtained in this research constitute an important contribution, as they highlight the need to promote the use of traditional games as a teaching strategy in early mathematics, with the aim of contributing to strengthening children's motor skills.

**Keywords:** Traditional games, motor skills, fine motor skills, gross motor skills, cognitive motor skills.

## Índice

Portada .....	i
Acta de sustentación .....	ii
Reporte de similitud .....	iii
Metadatos .....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento .....	vi
Resumen .....	vii
Abstract.....	viii
Índice General.....	ix
Índice de Tablas.....	xi
Índice de Figuras.....	xii
Índice de Anexos.....	xiii
<b>I. Introducción .....</b>	<b>14</b>
<b>II. Planteamiento del problema .....</b>	<b>16</b>
2.1. Descripción y formulación del problema.....	16
2.2. Objetivos .....	19
2.2.1. Objetivo general .....	19
2.2.2. Objetivos específicos.....	19
2.3. Justificación e importancia .....	19
2.4. Hipótesis.....	21
2.5. Variables .....	21
<b>III. Marco teórico .....</b>	<b>24</b>
3.1. Antecedentes .....	24
3.2. Bases teóricas .....	33

3.3. Definición de términos .....	48
<b>IV. Metodología .....</b>	<b>53</b>
4.1. Tipo y nivel de investigación .....	53
4.2. Ámbito temporal y espacial .....	54
4.3. Población y muestra .....	55
4.4. Instrumentos .....	55
4.5. Procedimientos .....	57
4.6. Análisis de datos .....	57
4.7. Consideraciones éticas .....	58
<b>V. Resultados y discusión .....</b>	<b>59</b>
<b>VI. Conclusiones .....</b>	<b>74</b>
<b>VII. Recomendaciones .....</b>	<b>76</b>
<b>VIII. Referencias .....</b>	<b>78</b>
<b>IX. Anexos .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1</b> Matriz de operacionalización de variables.....	22
<b>Tabla 2</b> Población de estudiantes de la I.E.I N°277-5 “Proceres de la Independencia Americana” de Talavera .....	55
<b>Tabla 3</b> Niveles de logro de los juegos tradicionales en niños de 5 años .....	59
<b>Tabla 4</b> Niveles de logro de habilidades motrices en niños de 5 años .....	60
<b>Tabla 5</b> Niveles de logro de las habilidades motrices finas en niños de 5 años .....	61
<b>Tabla 6</b> Niveles de logro de las habilidades motrices gruesas en niños de 5 años.....	63
<b>Tabla 7</b> Niveles de logro de coordinación-equilibrio en niños de 5 años.....	64
<b>Tabla 8</b> Resultados prueba de normalidad de las variables y dimensiones.....	66
<b>Tabla 9</b> Nivel de correlación entre juegos tradicionales y habilidades motrices .....	67
<b>Tabla 10</b> Nivel de correlación entre juegos tradicionales y habilidades motrices gruesas .....	68
<b>Tabla 11</b> Nivel de correlación entre juegos tradicionales y habilidades motrices finas ...	70
<b>Tabla 12</b> Nivel de correlación entre juegos tradicionales y la coordinación-equilibrio ...	71

## Índice de Figuras

<b>Figura 1</b> <i>Diagrama de los niveles de logro de los juegos tradicionales en niños de 5 años</i> .....	59
<b>Figura 2</b> <i>Diagrama de niveles de logro de habilidades motrices en niños de 5 años</i> .....	60
<b>Figura 3</b> <i>Diagrama de niveles de logro de las habilidades motrices finas en niños de 5 años</i> .....	62
<b>Figura 4</b> <i>Diagrama de niveles de logro de las habilidades motrices gruesas en niños de 5 años</i> .....	63
<b>Figura 5</b> <i>Diagrama de niveles de logro de la coordinación equilibrio en niños de 5 años</i> .....	65

## Índice de Anexos

<b>Anexo 1</b> <i>Matriz de consistencia</i> .....	92
<b>Anexo 2</b> <i>Instrumento de recolección de datos</i> .....	95
<b>Anexo 3</b> <i>Validación de instrumentos</i> .....	99
<b>Anexo 4</b> Bases de datos.....	102
<b>Anexo 5</b> Consentimiento y asentimiento informado.....	107
<b>Anexo 6</b> Sesiones y talleres de aplicación.....	108
<b>Anexo 7</b> <i>Panel fotográfico</i> .....	114

## I. Introducción

La presente investigación titulada “relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024” se realizó con la finalidad de conocer el nivel de correlación que presentan las variables juegos tradicionales y habilidades motrices.

Los juegos tradicionales ha sido durante generaciones una herramienta fundamental en el desarrollo infantil, ya que no solo promueven la diversión y la socialización, sino que también estimulan el desarrollo de habilidades motrices esenciales. Actividades como la cuerda, la rayuela, las rondas o las escondidas permiten a los niños mejorar su coordinación, equilibrio, agilidad y control corporal. Sin embargo, en la actualidad, el desuso de estos juegos debido al avance de la tecnología y los cambios en los estilos de vida ha generado una disminución en las oportunidades de movimiento y ejercicio físico

La presente investigación titulada “Relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 'Próceres de la Independencia Americana', Talavera-2024” se realizó con la finalidad de conocer el nivel de correlación que presentan las variables juegos tradicionales y habilidades motrices. Los juegos tradicionales han sido durante generaciones una herramienta fundamental en el desarrollo infantil, ya que no solo promueven la diversión y la socialización, sino que también estimulan el desarrollo de habilidades motrices esenciales. Actividades como la cuerda, la rayuela, las rondas o las escondidas permiten a los niños mejorar su coordinación, equilibrio, agilidad y control corporal. No obstante, en la actualidad, la falta de práctica de estos juegos, influenciada por el progreso tecnológico y las transformaciones en los estilos de vida, ha reducido las posibilidades de actividad física y movimiento en el día a día.

Esta situación plantea la necesidad de reflexionar sobre la importancia de recuperar los juegos tradicionales como medio efectivo para fortalecer el desarrollo motriz en la

infancia.

El presente estudio titulado “Relación de juegos tradicionales y habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 'Próceres de la Independencia Americana', Talavera-2024” busca determinar el grado de correlación existente entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices.

Por generaciones, los juegos tradicionales han constituido una herramienta esencial en la etapa infantil, siendo no solo una fuente de diversión y socialización, sino también un catalizador para el perfeccionamiento de habilidades motrices clave. Prácticas como la cuerda, la rayuela, las rondas y las escondidas permiten que los pequeños trabajen habilidades como la coordinación, el equilibrio, la agilidad y el control corporal. No obstante, en los últimos años, la disminución en el uso de dichos juegos, motivada por los avances tecnológicos y los cambios en los estilos de vida, ha reducido las oportunidades para el ejercicio físico y el movimiento activo. Esta realidad motiva una reflexión sobre la relevancia de restaurar los juegos tradicionales como herramientas valiosas para fomentar el desarrollo motriz en la niñez.

El estudio se encuentra sistematizado y estructurado por cuatro apartados los que se detallaran a continuación:

En el primer capítulo se presentan el planteamiento de la problemática del estudio, así como la formulación de los problemas, los objetivos, las delimitaciones y las limitaciones. En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico que abarca el contexto ante el estudio, las bases y el marco conceptual. En el tercer capítulo se expone el método de la investigación que incluye las hipótesis, el método, el tipo de investigación, diseño, nivel, operacionalización, población, técnicas, consideraciones éticas y procedimiento estadístico. En el cuarto capítulo se exponen los aspectos administrativos conformado por los recursos, el financiamiento y el cronograma.

## **II. Planteamiento del problema**

### **2.1. Descripción y formulación del problema**

Se observa a menudo en la sociedad actual una tendencia creciente hacia la sustitución de los juegos tradicionales por actividades más modernas y tecnológicas, junto con metodologías educativas estructuradas que podrían no proporcionar los mismos beneficios en el desarrollo motriz (Navea y Tosina, 2020). Esto implica que no se estaría aprovechando el potencial de los juegos tradicionales para fomentar la coordinación, el equilibrio y la fuerza. Sin embargo, investigaciones han evidenciado que estos juegos mejoran las habilidades motrices, así como la capacidad de coordinación mano-ojo (Ginsburg, 2007). Por ello, se requieren estudios recientes que analicen cómo el aumento o la disminución en la práctica de estos juegos tradicionales afecta el desarrollo motriz en niños pequeños.

En los contextos educativos actuales, realizar actividades tradicionales es cada vez menor; es decir, se están reemplazando por tecnologías digitales y enfoques educativos más estructurados cuyo eje principal es el aprendizaje de lectura y escritura. Este tipo de currículo ha generado que los docentes tengan un desconocimiento sobre la aplicación de los juegos, como ocurre en la Institución Educativa Inicial N°277-5 de Talavera. Por ello, surge la preocupación entre los docentes y padres de familia por la poca valoración que se le está dando al desarrollo motor de los infantes, lo que conlleva debilidades y carencias en dicho desarrollo.

Esta investigación subraya la importancia de incorporar juegos tradicionales en el currículo de educación física, ya que no solo promueven la actividad física, sino que también favorecen el desarrollo integral de los niños, mejorando su coordinación motriz y contribuyendo a su bienestar general (Angulo et al., 2023, p. 22). Así mismo, la motricidad gruesa es el desarrollo motor de las extremidades. Se refiere al movimiento amplio que se

realiza con todo el cuerpo o con áreas grandes. La motricidad gruesa es básica para la postura y va íntimamente ligada con el equilibrio y la coordinación dinámica” (Escobar, 2012, p. 25). Todas estas cuestiones están, de alguna manera, vinculadas con el desarrollo de las habilidades motrices, la actividad física y el juego (Tipán et al., 2021).

Por ello, es fundamental que los docentes y otros actores se enfoquen en el fortalecimiento de las habilidades motrices desde la primera infancia. Esto es clave para lograr un buen desarrollo físico, emocional y cognitivo de los niños, ya que en esta etapa de la vida es cuando más rápidamente se desarrollan la motricidad fina y gruesa, las cuales, por supuesto, son cruciales de manera general para la autonomía y buena salud (Ruiz y Aguilar, 2021). Los juegos tradicionales han sido históricamente un medio efectivo para fomentar estas habilidades, integrando elementos de movimiento, coordinación y socialización en un formato lúdico (Acosta et al., 2019).

La relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motrices en niños de 5 años es un tema de creciente interés en el ámbito educativo y de desarrollo infantil. Los juegos tradicionales, que fueron parte de la cultura y la educación de diversas sociedades, ofrecen un contexto lúdico que puede ser fundamental para el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, se ha observado que en muchas instituciones educativas la implementación de estos juegos no se realiza de manera sistemática ni pedagógica, lo que puede limitar su potencial para fomentar habilidades motrices adecuadas en los infantes.

Diversos estudios han evidenciado que los juegos tradicionales pueden influir significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa y fina de los niños. Por ejemplo, se ha comprobado que la práctica de estos juegos no solo mejora las habilidades motrices básicas, como la locomoción y la coordinación, sino que también promueve aspectos sociales y emocionales importantes en el desarrollo infantil (Leytón, 2015; Araujo, 2020). Sin embargo, aún persisten deficiencias en la aplicación de estos juegos en entornos educativos,

lo que sugiere la necesidad de una investigación más profunda que explore cómo se pueden integrar efectivamente en la enseñanza para maximizar sus beneficios.

La problemática radica en que, a pesar de la evidencia que respalda la importancia de los juegos tradicionales muchos educadores, no los consideran como una herramienta pedagógica clave. Esto puede resultar en un desarrollo motriz deficiente en los niños, lo que a largo plazo podría afectar su capacidad para participar en actividades físicas y su bienestar general. Por lo tanto, es crucial investigar la relación específica entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motrices en niños de 5 años, para así proporcionar recomendaciones prácticas que puedan ser implementadas en el currículo educativo. Por estas consideraciones formulo las siguientes interrogantes:

### **Formulación del problema de investigación**

#### ***2.1.1. Problema general***

¿De qué manera se relacionan los juegos tradicionales y las habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024?

#### ***2.1.2. Problemas específicos***

- ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-5 "¿Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024?
- ¿En qué medida se relacionan los juegos tradicionales y las habilidades motoras finas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024?
- ¿En qué medida se relacionan los juegos tradicionales y la coordinación-equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024?

## **2.2. Objetivos**

### **2.2.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024

### **2.2.2. Objetivos específicos**

- Establecer la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024
- Determinar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motoras finas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024
- Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la coordinación-equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024

## **2.3. Justificación e importancia**

La relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motrices en niños de 5 años es un tema de gran interés en el campo de la educación física y el desarrollo infantil. La presente investigación posee justificación teórica, que se fundamenta y afianza en la teoría del juego y en los principios del aprendizaje. Diversos autores explican que los juegos tradicionales, al ser actividades lúdicas que implican movimiento y resolución de problemas, pueden contribuir al desarrollo de habilidades motrices fundamentales como la coordinación, el equilibrio y la destreza (Gallahue y Ozmun, 2006). Además, el juego es considerado un elemento clave en el progreso sustancial del educando, ya que estimula la creatividad, la socialización y la adquisición de conocimientos (Piaget, 1962).

Esta investigación es relevante para docentes y profesionales que trabajan con niños de 5 años, ya que proporciona información sobre la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motrices. Con este conocimiento, los educadores podrán diseñar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje motor de manera efectiva. Además, los juegos tradicionales son económicos y accesibles, lo que los convierte en una herramienta práctica y viable para su implementación en diversos contextos educativos (Lavega et al., 2017).

Tiene justificación metodológica, porque se utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño correlacional que permita establecer la relación entre las variables de estudio. Se emplearán instrumentos válidos y confiables para evaluar las habilidades motrices de los niños, como pruebas de coordinación, equilibrio y destreza (Ulrich, 2000). Además, se recopilarán datos sobre la participación de los niños en juegos tradicionales a través de una lista de cotejo y observaciones. El análisis estadístico de los datos permitirá determinar la fuerza y dirección de la relación entre las variables, así como identificar posibles factores moderadores o mediadores (Hernández et al., 2014). Además, estos instrumentos utilizados pueden servir a investigaciones posteriores similares.

Asimismo, posee una justificación social, porque puede contribuir a la preservación y revitalización de los juegos tradicionales, que en muchos casos están siendo desplazados por actividades más modernas y tecnológicas. Al demostrar los beneficios de las actividades ancestrales para mejorar la motricidad de los niños, se puede fomentar su práctica en las escuelas, familias y comunidades. Además, el rescate de estos juegos puede contribuir a la transmisión de valores culturales y a la cohesión social (Lavega et al., 2017). En un mundo cada vez más globalizado, es importante preservar y valorar las tradiciones lúdicas locales como parte del patrimonio cultural inmaterial.

## 2.4. Hipótesis

### 2.4.1. *Hipótesis general*

Existe una correlación positiva significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277- 5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024

### 2.4.2. *Hipótesis específicas*

- Se establece una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.
- Existe una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y las habilidades motoras finas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.
- Existe una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y la coordinación-equilibrio en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 277- 5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.

## 2.5. Variables

**Variable Independiente:** Juegos tradicionales

### **Dimensiones**

- Social
- Afectivo emocional
- Motora
- Cognitiva

**Variable Dependiente:** habilidades motrices

### **Dimensiones**

- Habilidades motoras gruesas
- Habilidades motoras finas
- Coordinación equilibrio

**Tabla 1***Matriz de operacionalización de variables*

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>V1: Juegos tradicionales</b>	Son aquellos juegos que, desde mucho tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. (Gonzales & Salas, 2021)	Los <b>juegos tradicionales</b> son actividades lúdicas transmitidas de generación en generación, que promueven la interacción social, la actividad en grupos y el desarrollo de destrezas, cognitivas y socioemocionales en los niños durante el proceso educativo.	Dimensión social	- Interacción grupal	Ordinal
				- Comunicación efectiva	Escala de Likert
				- Resolución de conflictos	
				- Liderazgo compartido	
			- Expresión emocional		
			- Autocontrol emocional	No (1)	
			- Autoestima y confianza	Poco (2)	
			Dimensión afectivo emocional	- Empatía	Regular (3)
				- Coordinación general	Cumple (4)
				- Equilibrio y control postural	
- Precisión motriz					
- Resistencia y velocidad					
- Comprensión de reglas					
Dimensión cognitiva	- Estrategia y planificación				
	- Atención y				

---

				concentración	
				- Memoria y aprendizaje	
				- Locomoción básica	
				- Habilidades de lanzamiento y recepción	Ordinal
				- Desplazamientos complejos	
				- Fuerza y resistencia	Escala de Likert
				- Destreza manual	
				- Coordinación visomotora	
				- Grafomotricidad	No (1)
				- Motricidad facial y gestual	Poco (2)
				- Equilibrio estático	Regular (3)
				- Equilibrio dinámico	Cumple (4)
				- Coordinación bilateral	
				- Coordinación óculo-manual y óculo-pedal	

---

**V2 Habilidades motrices**

Las habilidades motrices se definen como las capacidades que permiten al individuo realizar movimientos precisos y controlados, involucrando la coordinación de músculos, huesos y nervios (Salom et al., 2023)

Las **habilidades motrices** son las destrezas que permiten a los niños controlar y coordinar sus movimientos corporales, facilitando la realización de actividades físicas básicas como correr, saltar, lanzar o manipular objetos, contribuyendo así a su desarrollo integral

Dimensión habilidades motoras gruesas

Dimensión habilidades motoras finas

Dimensión coordinación equilibrio

### III. Marco teórico

#### 3.1. Antecedentes

En este apartado se considera el resumen de la literatura científica hallada que guardan similitud con el tema, problemática, objetivos, metodología, etc. de la presente investigación. Los antecedentes tienen como función aterrizar el propio estudio en el contexto de otras investigaciones con temática similar (Carlino, 2021).

##### 3.1.1. A nivel internacional

Pallo (2024) tuvo como objetivo determinar la relación e influencia de la aplicación de juegos en la psicomotricidad en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Iberoamérica” de Ambato, Ecuador. Empleó una metodología con enfoque cuantitativo de nivel explicativo y correlacional, en la que la muestra estuvo conformada por 26 estudiantes. Asimismo, para la recopilación de datos se aplicaron un test y un cuestionario. En los resultados se aprecia que se obtuvo una correlación de Spearman de 0.5 y un p-valor de 0.02, lo que indica que ocurre una influencia. En conclusión, entre las dos variables existe una correlación positiva, lo que implica una relación directamente proporcional.

Castro et al. (2023) desarrollaron un estudio con el objetivo principal de determinar la relación entre las variables habilidades motrices básicas y el aprendizaje del atletismo en niños de 4 a 6 años. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, diseño no experimental, alcance correlacional y de corte transversal, con una muestra conformada por 300 niños de las localidades de Carchi, Esmeraldas, Imbabura y Sucumbíos, en Ecuador. Como resultados, evaluaron las habilidades motrices utilizando un test-retest validado, y las habilidades de aprendizaje del mini atletismo mediante observaciones de movimientos básicos (carrera A-B-C). Los hallazgos revelaron que la mayoría de los niños se encontraba dentro de un nivel normal tanto en habilidades motrices básicas como en la ejecución técnica del mini atletismo. Concluyendo, se confirmó una correlación positiva significativa entre las

habilidades motrices básicas y el aprendizaje del mini atletismo en la muestra estudiada, lo que respalda la hipótesis de que el desarrollo de dichas habilidades incide directamente en la ejecución motora en este deporte en edades tempranas. Donde los estudios han permitido potenciar las habilidades motrices básicas desde edades tempranas es clave para facilitar el aprendizaje de actividades atléticas formativas como el mini atletismo, en especial en contextos educativos de iniciación deportiva

Ruperti y Bravo (2021) en la que se propusieron como objetivo principal establecer la relación entre las habilidades motrices y el desarrollo escolar en niños de 5 a 6 años de la escuela del cantón del Naranjito. Utilizaron una metodología de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, alcance descriptivo correlacional en el que participaron o una muestra de 64 estudiantes, de los que se recopiló información a través de la aplicación de una encuesta y el registro de calificaciones. Resultado, el 59.34 % de los niños alcanzó un nivel adecuado en habilidades motrices en la evaluación objetiva. Según los docentes, el porcentaje fue del 57.05 %, y según los padres del 67.73 %. En cuanto al desarrollo escolar, el 64.1 % de los niños se encontraban en un nivel académico aprobado en las diferentes áreas. Se concluye que existe una relación directa y positiva

Ruperti y Bravo (2021) establecieron como objetivo principal determinar la relación entre las habilidades motrices y el desarrollo escolar en niños de 5 a 6 años de una escuela del cantón Naranjito. Utilizaron una metodología de enfoque cuantitativo, diseño no experimental y alcance descriptivo correlacional, en la que participaron 64 estudiantes. Se recopiló datos mediante encuestas y el registro de calificaciones. Como resultado, el 59.34 % de los niños alcanzó un nivel adecuado en habilidades motrices según la evaluación objetiva. Según los docentes, el porcentaje fue del 57.05 %, y según los padres, del 67.73 %. En cuanto al desarrollo escolar, el 64.1 % de los niños se encontraban en un nivel académico aprobado en las diferentes áreas. Se concluye que existe una relación directa y positiva. entre

el nivel de habilidades motrices y el rendimiento escolar: los niños con mejor desarrollo motriz tendieron a obtener mejores resultados académicos. En consecuencia, los autores sostienen que un alto nivel en funcionalidad motriz favorece significativamente el logro del aprendizaje, lo cual supone un impacto educativo relevante en esta etapa temprana de formación.

Castro y Valdez (2022) En el estudio: los juegos tradicionales durante las clases del ciclo básico, específicamente en la enseñanza de los fundamentos del baloncesto. Así, la investigación buscó relacionar los principios básicos del baloncesto con juegos tradicionales en estudiantes de sexto grado de educación básica, con el fin de comprobar si las actividades lúdicas tradicionales pueden ser una herramienta eficaz en la enseñanza de este deporte. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, método hipotético deductivo, no experimental, de nivel correlacional y transversal. Los resultados mostraron que los estudiantes mejoraron significativamente sus habilidades básicas en baloncesto tras la aplicación de esta metodología lúdica. Las encuestas y evaluaciones evidenciaron una respuesta positiva al uso de los juegos tradicionales, tanto en la motivación como en el aprendizaje técnico de los alumnos. Se concluyó que existe una relación positiva entre la aplicación de juegos tradicionales y el aprendizaje de los fundamentos básicos del baloncesto; los juegos tradicionales demostraron ser una estrategia pedagógica efectiva y motivadora, que facilita el desarrollo técnico y físico de los estudiantes en la iniciación deportiva. Se recomienda incluir estas actividades en los programas de Educación Física para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma más dinámica y significativa. Ordoñez y Granda (2022), quienes se propusieron como objetivo principal determinar la relación entre habilidades motrices y el desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 4 años. Esta investigación tuvo un enfoque cuantitativo, diseño no experimental, de alcance correlacional y transversal, que estuvo constituido por una muestra de 16 niños, 16 padres de familia y 2 docentes, de los

que se recabaron información mediante la aplicación de cuestionarios con preguntas abiertas y guía de observación. En resultados presentaron que los estudiantes tienen dificultades de movimiento y coordinación y por lo tanto falencias las habilidades motoras finas y gruesas. Asimismo, concluyeron afirmando la existencia de una correlación positiva entre las variables estudiadas.

### **3.1.2. A nivel nacional**

Ávalos y Polonio (2022) realizaron un estudio titulado “Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos del Saber, Trujillo”. El objetivo general fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y la psicomotricidad en los niños de 5 años. El enfoque fue cuantitativo y el diseño correlacional, con una muestra de 27 estudiantes, de quienes se recopiló información mediante una lista de cotejo. Los datos fueron procesados mediante SPSS v2019, obteniendo un  $R^2 = 0.127$ , lo que indica que en el 12.7 % de los casos se puede predecir la psicomotricidad en función de los juegos tradicionales. El coeficiente de correlación fue  $R = \sqrt{0.127} \approx 0.356$ , mostrando una relación positiva baja entre ambas variables. Se concluyó que existe una relación positiva baja entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de 5 años. En otras palabras, aunque se encontró asociación entre ambas variables, esta relación es débil y su capacidad de predicción es limitada.

Rafael (2021), motivado por la preocupación de conocer qué tipo de relación se establece entre las dos variables investigadas, tuvo como objetivo general determinar la relación de los juegos tradicionales con las habilidades motoras gruesas en los niños del nivel inicial de la institución educativa 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán Sayán. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo y diseño correlacional, con una muestra de 63 estudiantes. El acopio de datos se realizó mediante una lista de cotejo. Los resultados mostraron que el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0.651. En conclusión, entre

los juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas hay una relación directa positiva considerable.

Rúa (2023) realizada en Huancavelica en el distrito de Lircay con la finalidad de determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de alcance descriptivo correlacional que conto con una muestra de 23 niños del nivel educativo inicial de 4 años de edad. El acopio de datos fue realizado mediante la observación y ficha de observación. Se emplearon técnicas de observación mediante lista de cotejo (30 ítems), medidas de confiabilidad con Kuder-Richardson y prueba T de Student para validar hipótesis al 95 %. Los niños mejoraron sus movimientos corporales: se observó una mejora en el equilibrio unilateral, la orientación derecha-izquierda y el control del salto en un pie. Se concluyó que la aplicación de juegos tradicionales tuvo una relación significativa con la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años. En particular, se evidenció que estos juegos favorecieron un desarrollo adecuado del control corporal, mejorando habilidades dinámicas como el equilibrio, coordinación y orientación espacial

Santisteban (2021) realizada en la región de La Libertad con el objetivo general de determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue descriptiva correlacional. Como resultado, se aplicó una lista de cotejo validada por expertos para registrar el desempeño en juegos tradicionales y motricidad gruesa mediante observación. Se empleó la Rho de Spearman como estadístico correlacional, obteniéndose un coeficiente  $r \approx 0.76$ , lo que indica una correlación alta y significativa entre ambas variables; también se reportaron valores  $r = 0.687$  y  $r = 0.621$  según categorías específicas de medición. Se concluyó que existe una relación significativa, moderada-alta, entre la práctica de juegos

tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, lo cual valida la hipótesis planteada por la investigación. Este hallazgo sugiere que los juegos tradicionales son una estrategia eficaz y recomendada para estimular la motricidad gruesa en la educación inicial.

Cuba (2023), realizada en la región de Lima con el objetivo de establecer la vinculación de la psicomotricidad con los juegos cooperativos, se realizó un estudio correlacional cuantitativo, en el cual se trabajó con 55 niños menores de cinco años. Para el recuento de los juegos cooperativos se empleó una hoja de observación. Según los resultados, el 72.2% de los niños alcanzaron un buen nivel de desarrollo de la psicomotricidad, y el 65.5% de los niños tuvieron un alto nivel en el establecimiento de juegos cooperativos. Asimismo, los resultados inferenciales ( $\text{Sig.} < 0.05$  y  $\text{Rho} = 0.854$ ) permiten concluir que, en el cuartil analizado, los resultados obtenidos en juego y la psicomotricidad indican que el desarrollo de la psicomotricidad se ve favorecido por la participación en juegos cooperativos. Esto indica que los niños que más se involucraron en la práctica de juegos cooperativos, con mayor probabilidad, alcanzaron mejores resultados en psicomotricidad.

Palacios (2024), desarrollada en Lima, tuvo el presente estudio general tiene por finalidad determinar la relación que guardan los juegos tradicionales con el desarrollo de competencias socioemocionales, en niños que cursan los niveles de educación inicial de 4 y 5 años de un centro educativo en Lima Metropolitana. Para este estudio, se plantearon los objetivos desde un enfoque cuantitativo en una de tipo básica, no experimental y correlacional diseño de investigación. Para la recolección de datos, se consideró la técnica de observación con una muestra no probabilística de 4 y 5 años, la cual consistió en 100 niños de una institución educativa ubicada en el distrito de Los Olivos. En total, 2 rúbricas fueron utilizadas como instrumentos de recolección de datos. Mediante el análisis estadístico correlacional fue posible establecer que 54% de los niños observados lograron el nivel

esperado en el dominio de los juegos tradicionales, y 49% de los niños alcanzaron el nivel esperado en la variable socioemocional. En la investigación se pudo establecer qué relación positiva de alta correlación entre juegos tradicionales y el desarrollo de competencias socioemocionales en niños de 4 y 5 años del centro educativo focalizado se registró (Sig. = 0,033 y Rho = 0,745). Se concluye correlación entre estas dos variables, se evidenció en la investigación.

Rojas (2022) generada por el afán de conocer el tipo de vínculo que existe entre las habilidades motrices y los juegos. Tuvo como objetivo general determinar la importancia de los juegos tradicionales en la mejora de la creatividad en los niños de la institución educativa inicial N° 057 Quiprán, Chavín de Parí. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de alcance descriptivo correlacional que contó con una muestra de 45 niños del nivel educativo inicial. El acopio de datos fue realizado mediante una lista de cotejo. En resultados presentó que el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0.725; además, el 42,2% de los niños se establecieron en el nivel previsto y el 40% se ubicaron en el nivel proceso. En conclusión, entre las dos variables hay una relación directa positiva moderada.

Silva (2023) generada por el afán de conocer el tipo de vínculo que existe entre la motricidad fina y los juegos lúdicos. Tuvo como objetivo general determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de dicha institución educativa. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de alcance descriptivo correlacional que contó con una muestra de 25 niños del nivel educativo inicial. El acopio de datos fue realizado mediante la observación y guía de observación. En resultados presentó que el coeficiente Rho de Spearman fue de 0.949. En conclusión, entre las dos variables hay una relación directa positiva fuerte.

Gandulias (2022) generada por el afán de conocer el tipo de vínculo que existe entre juegos motores y motricidad gruesa. Tuvo como objetivo general determinar la relación

entre los juegos motores y la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 430-7 de Yananaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huamán, Ayacucho - 2020. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de alcance descriptivo correlacional, que contó con una población de 67 niños, de la cual se tomó una muestra de 17 niños del nivel educativo inicial. El acopio de datos fue realizado mediante la técnica de la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. En los resultados, se presentó que el coeficiente Rho de Spearman fue de 0.750. En conclusión, entre las dos variables hay una relación directa positiva considerable. Ramon (2022) generó el estudio con el afán de conocer el tipo de vínculo que existe entre las habilidades motrices y los juegos libres. El propósito general fue determinar la relación entre el juego libre y las habilidades motoras gruesas y el juego libre y las habilidades motoras gruesas de niños de 5 años de la Institución Educativa N° 182 San Luis, Amarilis, Huánuco, 2022. La metodología utilizada fue cuantitativa y tuvo un alcance descriptivo. correlacional, que contó con una muestra de 25 niños del nivel educativo inicial. El acopio de datos fue realizado mediante la observación y ficha de observación. En los resultados, se presentó que el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0.670; además, en juegos libres, el 16% de los niños se establecieron en el nivel en proceso y el 12% se ubicaron en el nivel logrado. En conclusión, entre las dos variables hay una relación directa positiva moderada.

### ***3.1.3. A nivel regional y local***

En primer lugar, la tesis de Benites y Palomino (2018) realizada en Abancay con el propósito global es establecer cómo se relaciona y contribuye los juegos tradicionales con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de alcance descriptivo correlacional y preexperimental que contó con una población de 150 y la muestra estuvo constituida por 25 niños. El acopio de datos fue realizado mediante la

observación y la lista de cotejo. En resultados presentó que el nivel de significancia fue menor 0.05 y el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0.76. En conclusión, entre las dos variables existe una correlación positiva que explica que si una aumenta la otra variable también lo hace o viceversa.

Juárez (2021) realizada en la región de Apurímac, Abancay que tuvo como objetivo general de determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N°188 John f. Kennedy distrito de Curahuasi. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo, cuyo diseño fue correlacional, la muestra estuvo constituida por 35 estudiantes, para la recopilación de los datos se utilizó como técnica a la observación y el instrumento fue la lista de cotejo tipo Likert. En resultados presento que el nivel de significancia fue menor que 0.05 y la correlación Rho de Spearman fue de  $r = 0.82$  entre ambas variables. Se finalizo que hay una mejora positiva alta con las dimensiones de investigación.

Quispe y Poma (2024) desarrollada en Huancabamba, Apurímac; cuyo objetivo general fue determinar la relación entre los juegos y la formación de valores en los niños y niñas de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba. El estudio se efectuó con una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo básico, diseño no experimental y nivel correlacional; la muestra estuvo constituida por 31 niños. Como técnica e instrumentos se utilizaron la encuesta y cuestionarios respectivamente. En resultados presento que la significancia fue 0.00 menor que 0.05 y el estadístico Rho de Spearman fue de 0.821. Por lo tanto, se concluyó que existe una relación significativa, positiva y alta entre los juegos y la formación de valores en los niños 5 años de la institución educativa abordada.

Oyola y Vargas (2024) realizada en el distrito de San Jerónimo, Andahuaylas; cuyo objetivo general fue examinar la relación entre los juegos de palabras y el desarrollo oral en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 277-20 Solaris. El estudio se efectuó

con una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo básico, diseño no experimental y nivel correlacional; la muestra estuvo constituida por 41 niños. Como técnica e instrumentos la observación y la ficha de observación respectivamente. En resultados presentó que la significancia fue 0.00 menor que 0.05 y el estadístico Rho de Spearman fue de 0.752. Por lo tanto, se concluyó que existe una relación significativa, positiva y alta entre los juegos y el desarrollo oral en los niños 5 años de la institución educativa abordada.

## **3.2. Bases teóricas**

### ***3.2.1. La teoría constructivista de los juegos tradicionales***

Los multifacéticos Jean Piaget y Lev Vygotsky, impulsores de la teoría del constructivismo, sostienen que el conocimiento se construye activamente cuando el individuo interactúa con su entorno. Aplicando esta teoría al contexto de los juegos tradicionales, podemos decir que los niños aprenden a través de las actividades lúdicas que contienen los juegos transmitidos de generación en generación. Además, (Viguera y Mendoza, 2021), afirma que los juegos tradicionales al ser practicados en grupo, promueven la cooperación, la resolución de problemas y la comunicación efectiva; aspectos fundamentales del aprendizaje constructivista. Por su parte Montoya (2018) añade lo lúdico tradicional hacen al educando explorar y experimentar en un lugar seguro, facilitando así la construcción de conocimientos a través de la experiencia directa y la interacción social.

En resumen, los juegos tradicionales están vinculados con la teoría del constructivismo porque promueve la relación del grupo y la práctica directa en el proceso de aprendizaje mediante las actividades lúdicas.

### ***3.2.2. Teoría evolutiva de Piaget de los juegos tradicionales***

La teoría de Jean Piaget, un pilar en el campo del desarrollo cognitivo, postula que los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Esta construcción se desarrolla en etapas sucesivas, cada una caracterizada por estructuras

mentales distintas (Piaget, 1952). Los juegos, en particular los tradicionales, se erigen como herramientas fundamentales en este proceso, al proporcionar experiencias que estimulan y desafían las capacidades cognitivas en cada etapa evolutiva (Piaget, 1936).

Según Piaget, el juego es más que una simple actividad lúdica; es una forma de conocer y comprender el mundo. El juego simbólico, por ejemplo, propio de la etapa preoperacional, permite a los niños representar mentalmente la realidad, desarrollando así su imaginación y su capacidad de simbolización (Piaget, 1945). Los juegos tradicionales, ricos en simbolismo y representación, ofrecen un terreno fértil para este tipo de juego.

En las etapas posteriores, el juego reglado, caracterizado por la internalización de normas y la cooperación, promueve el desarrollo del pensamiento lógico-matemático y las habilidades sociales (Piaget, 1962). Los juegos tradicionales, con sus reglas establecidas y su carácter social, fomentan estas competencias de manera natural.

Investigaciones recientes han corroborado la pertinencia de la teoría de Piaget en el contexto educativo actual. Hernández (2018) han destacado cómo los juegos tradicionales, al ser culturalmente arraigados y significativos para los niños, facilitan la construcción de aprendizajes significativos y duraderos. Estos juegos actúan como mediadores culturales, transmitiendo valores, conocimientos y habilidades de generación en generación.

García (2020) ha subrayado la importancia de adaptar los juegos tradicionales a los contextos educativos contemporáneos. Al incorporar elementos tecnológicos o temáticos actuales, se puede ampliar el potencial educativo de estos juegos, haciéndolos más atractivos para los niños y niñas del siglo XXI (UNESCO, 2019).

La teoría de Piaget y las investigaciones actuales sugieren que la incorporación de juegos tradicionales en las prácticas pedagógicas puede favorecer: El desarrollo integral del niño, al estimular tanto las dimensiones cognitivas como las socioemocionales. La construcción de aprendizajes significativos y duraderos, al conectar los conocimientos

escolares con las experiencias culturales de los estudiantes. El desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la cooperación, la negociación y el respeto por las reglas. La motivación y el Engagement de los estudiantes, al hacer que el aprendizaje sea más divertido y significativo.

### ***3.2.3. Teoría del juego***

La teoría del juego, con raíces en la psicología evolutiva y la filosofía de la educación, ha experimentado un resurgimiento en las últimas décadas. Esta perspectiva sostiene que el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica fundamental que promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes.

En este sentido, Elliott y Gresham (2017) enfatizan que el juego proporciona un entorno seguro y motivador donde los estudiantes pueden explorar ideas, experimentar con diferentes roles y resolver problemas de manera autónoma. Al jugar, los niños y adolescentes construyen activamente su conocimiento y desarrollan habilidades esenciales para la vida, como la creatividad, la colaboración y la resolución de conflictos.

Desde una perspectiva psicológica, Vygotsky (1978) argumenta que el juego es una actividad intrínsecamente motivadora que activa los sistemas de recompensa del cerebro. Esta activación neuronal favorece la consolidación de la memoria y el aprendizaje a largo plazo. Además, estudios neurocientíficos recientes han demostrado que el juego promueve la plasticidad cerebral y el desarrollo de nuevas conexiones neuronales, lo que a su vez facilita el aprendizaje de habilidades cognitivas más complejas.

### ***3.2.4. Implicaciones pedagógicas del juego***

La teoría del juego tiene importantes implicaciones para la práctica educativa. Dichev y Dicheva (2017) sugiere que los docentes pueden utilizar el juego como una estrategia didáctica para lo siguiente:

Fomentar la participación activa: El juego invita a los estudiantes a involucrarse de

manera activa en el proceso de aprendizaje, lo que aumenta su motivación y compromiso.

**Desarrollar habilidades sociales:** A través del juego cooperativo, los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a resolver conflictos de manera pacífica.

**Promover la creatividad y la innovación:** El juego proporciona un espacio seguro para que los estudiantes experimenten con nuevas ideas y desarrollen soluciones originales a problemas.

**Hacer el aprendizaje más significativo:** Al conectar los contenidos académicos con las experiencias de juego, los estudiantes pueden construir un conocimiento más profundo y duradero.

### ***3.2.5. El juego***

Según Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) "Jugar fortalece el desarrollo cognitivo y social, promueve la integración grupal y la cooperación". A través del juego, se aprende a compartir ideas y recursos, negociar, ceder y aceptar puntos de vista y decisiones diferentes.

#### **3.2.5.1. Características de los juegos**

Según Delgado (2019) el texto indica que el juego tiene las siguientes características: el juego es una actividad que disfruta todo ser humano y que comienza en la infancia y se mantiene en la adultez. Es una forma en la que un niño aprende a interactuar y relacionarse con el mundo que lo rodea. El juego es una actividad que se goza y se practica de forma voluntaria y por ello el niño siente placer y una poderosa satisfacción. Se sostiene que el juego es una actividad de la cual se emanan energías, y es por ello que se cataloga como libre y opcional. El ludismo, como el juego, incorpora movimientos, el uso de la voz, el cuerpo, la imitación y por todo ello se generan aprendizajes en todas las dimensiones del ser humano. El juego es, y debe ser, algo serio, en el sentido que es el medio por el cual se generan

aprendizajes más significativos. Es una actividad que fortalece y desarrolla el aprendizaje; es un medio idóneo para aprender distintas capacidades, desempeños y competencias, ya que a través de la recreación los individuos se encuentran más motivados y dispuestos para enfrentar situaciones difíciles del proceso de aprendizaje.

### **3.2.5.2. Juegos tradicionales**

Según Ferland (2018) actividades tradicionales es una emoción básica en cada una de las actividades que realizan los niños y las niñas, modifica el ambiente físico y social de acuerdo con sus necesidades. En el mismo sentido, el juego, con sus diversiones y sus cambios de papel es un acto social. Este es un medio para ayudar a disminuir el estrés que hay en el salón.

Así misma Sonlleva (2017) que el juego es parte del legado de las sociedades, es por eso que participan en las fiestas, en los rituales folklóricos que se van heredando de generación en generación. Por eso, varias de las canciones y rimas que se usan en los juegos folklóricos provienen de estas tradiciones, y también existen otros juegos lúdicos o tradicionales que se pueden llevar a cabo con materiales simples que tengamos a la mano: chapas, piedras, pañuelos, cuerdas, aros.

MINEDU (2017) los juegos tradicionales se han disfrutado desde hace mucho tiempo hasta la actualidad, aunque con varias modificaciones incluyendo ciertas incorporaciones de occidente. Por último, los juegos folclóricos son las costumbres de cada país, hasta los distritos de los pueblos, es decir, de lo grande a lo pequeño.

### **3.2.5.3. Tipos de juegos tradicionales**

Bantulá y Mora (2017) explican que en términos de juegos tradicionales jugados en Perú (especialmente en el Sur) tenemos: carreras de sacos, un juego de carrera. El material utilizado son sacos. En parejas, los concursantes se alinean detrás de una línea y, a la señal, corren, ganando el que llega a la meta. Trompo; es un juego de competencia, cuyo material

es un trompo de madera o sintético. Se dibuja un círculo de referencia y los participantes tratan de llegar al interior de cada uno. El que esté posicionado en el punto más lejano colocará su tapa dentro del círculo; los otros intentarán quitarla a otro círculo dibujado fuera del círculo. Si fallan, cambiarán de lugar. Chapa chapa o pesca: es un juego de persecución, no requiere ningún material; uno de los jugadores es seleccionado para ser el perseguidor y el resto son los perseguidos, y cuando uno es atrapado, cambian de roles. Mundo o rayuela; juego competitivo, los materiales requeridos son tiza de colores, un azulejo o piedra, los jugadores toman turnos para dibujar cuadros intercalados en el suelo, se dibujan 10 cuadros y se numeran del 1 al 10 con 1 y 2 intercalados, 1 es el cuadro final. Los jugadores se turnarán para lanzar su tejo sobre los cuadros y seguir un orden designado y pasar por los cuadros mientras saltan en un pie en una posición de tijera. Si fallan, pierden su turno. Adivinanzas o watuchis: un jugador describe un acertijo y los otros deben resolverlo basado en su razonamiento y las pistas verbales dadas. Canicas o porotos; juego competitivo, los materiales requeridos pueden ser piedras redondeadas o canicas y variantes regionales del juego están hechas de arcilla o barro. Han aprendido sobre experiencias exitosas.

### **3.2.5.3. Juegos para desarrollar las capacidades motoras gruesas**

#### **Tejo tejo**

Es un juego tradicional infantil diseñado especialmente para preescolares que busca desarrollar su coordinación motora, equilibrio y habilidades físicas básicas. Consiste principalmente en lanzar un objeto (generalmente una bolsa pequeña o pelota suave) hacia un objetivo marcado en el suelo, donde los niños deben intentar acertar o tocar un punto específico. Los niños aprenden a calcular distancias, mejorar su puntería y seguir reglas simples mientras se divierten, siendo un juego que fomenta tanto el desarrollo físico como el social, ya que pueden participar en grupo, turnándose y animándose mutuamente. La simplicidad de sus reglas y la diversión que genera lo convierten en una actividad muy

atractiva para los niños de entre 3 y 5 años, permitiéndoles ejercitar su motricidad de manera lúdica y entretenida.

### **Salta Soga**

Es un juego tradicional infantil muy popular entre preescolares que consiste en saltar sobre una cuerda que se hace girar en el suelo mediante dos personas que la hacen rotar o por un solo participante que la mueve individualmente. Este juego tradicional ayuda a desarrollar la coordinación motora, el ritmo, la coordinación óculo-manual y óculo-pedal, además de fortalecer la resistencia física de los niños. Los preescolares aprenden a calcular el momento preciso para saltar, siguiendo el ritmo de giro de la cuerda, lo que estimula su capacidad de concentración y timing. Es una actividad que fomenta la socialización, ya que los niños pueden jugar en grupo, turnándose para saltar, cantando canciones tradicionales y riéndose mientras mejoran sus habilidades motrices. La simplicidad del juego, combinada con su diversión, lo convierte en una excelente herramienta para el desarrollo físico y social de los niños en edad preescolar.

### **Tumbas latas**

Es un juego tradicional infantil diseñado para preescolares que consiste en apilar algunas latas o botellas vacías de manera vertical y luego intentar derribarlas lanzando una pelota o un objeto similar desde una distancia establecida. Este juego estimula el desarrollo de habilidades motoras como la puntería, la coordinación óculo-manual y el cálculo de distancias y fuerzas, permitiendo a los niños mejorar su precisión y control muscular. Los pequeños aprenden a calcular la trayectoria del lanzamiento, practicar la concentración y experimentar la emoción de derribar los objetivos, lo que aumenta su confianza y motivación. Es un juego sencillo pero muy entretenido que fomenta la participación grupal, ya que los niños pueden turnarse para lanzar, animarse mutuamente y disfrutar de la experiencia compartida, contribuyendo así a su desarrollo social y emocional mientras se

divierten en un ambiente lúdico y seguro.

### **Sacha Pilay**

Es un juego tradicional preescolar originario de comunidades andinas, principalmente de Perú, que consiste en un sencillo pero divertido juego de persecución y escondite. En esta actividad, los niños simulan estar en un bosque (sacha en quechua significa "bosque"), donde uno de ellos hace el papel de "guardián" que debe atrapar a los demás jugadores que se esconden entre árboles o espacios previamente delimitados. El juego estimula la coordinación motora, desarrolla la capacidad de estrategia, mejora los reflejos y la velocidad de reacción de los preescolares, al tiempo que fomenta el trabajo en equipo, la creatividad y la socialización. Los niños aprenden a moverse rápidamente, a estar atentos a su entorno, a seguir reglas simples y a divertirse en grupo, convirtiendo este juego tradicional en una excelente herramienta de desarrollo físico y social para los más pequeños.

### **Chapa chapa**

Es un juego tradicional infantil muy popular entre preescolares que consiste en una versión simplificada de persecución donde un niño designado como "quien la lleva" o "quien chapa" intenta tocar o "atrapar" a los demás jugadores dentro de un espacio delimitado. Este juego desarrolla habilidades motrices fundamentales como la velocidad, la agilidad, los reflejos y la coordinación, permitiendo que los niños mejoren su capacidad de movimiento y su orientación espacial. Los pequeños aprenden a moverse rápidamente, a cambiar de dirección, a esquivar y a ser estratégicos, todo mientras experimentan la emoción de huir o perseguir. Es una actividad que fomenta la socialización, el trabajo en equipo y la interacción grupal, ya que los niños deben seguir reglas simples, respetar turnos y comunicarse entre sí, convirtiéndolo en un juego divertido y fundamental para su desarrollo físico y social.

### **3.2.5.4. Juegos para desarrollar las capacidades motoras finas**

#### **Canicas**

Es un juego tradicional infantil que consiste en lanzar pequeñas esferas de vidrio, arcilla o piedra para golpear otras canicas ubicadas en el suelo, siguiendo reglas sencillas adaptadas para preescolares. Este juego desarrolla la coordinación motora fina, la puntería, la concentración y el cálculo de distancias, permitiendo a los niños mejorar sus habilidades físicas y cognitivas mientras se divierten. Los pequeños aprenden a controlar la fuerza y dirección de sus lanzamientos, a seguir turnos, a respetar reglas básicas y a desarrollar estrategias simples de juego. Las canicas fomentan la socialización, ya que los niños comparten el juego, intercambian canicas, aprenden a ganar y perder, y desarrollan habilidades de interacción grupal. Además, este juego tradicional estimula la creatividad, la motricidad y ofrece un espacio lúdico donde los preescolares pueden experimentar la emoción de la competencia y el compañerismo de manera segura y divertida.

#### **Jugando con arcilla**

Es un juego tradicional y educativo para preescolares que consiste en manipular y moldear este material natural, permitiendo a los niños explorar su creatividad, desarrollar su motricidad fina y estimular su imaginación. Durante esta actividad, los pequeños aprenden a experimentar diferentes texturas, formas y volúmenes, mejorando su coordinación manual, su capacidad de concentración y su expresión artística mientras crean figuras, animales, formas abstractas o réplicas de objetos cotidianos. El juego fomenta el desarrollo sensorial, ya que los niños sienten la textura de la arcilla, aprenden a amasar, estirar, comprimir y dar forma al material, lo que contribuye significativamente a su desarrollo cognitivo y motor. Además, esta actividad permite a los preescolares expresar emociones, trabajar en grupo, compartir materiales y desarrollar habilidades sociales, convirtiéndose en una experiencia lúdica y educativa que estimula múltiples aspectos del desarrollo infantil.

## **Trompo**

Es un juego tradicional infantil que consiste en hacer girar un objeto cónico de madera o plástico (llamado trompo) mediante el lanzamiento de una cuerda enrollada a su alrededor, con el objetivo de mantenerlo girando en el suelo el mayor tiempo posible. Para preescolares, este juego desarrolla habilidades motoras como la coordinación, el equilibrio y la precisión, ya que requiere una técnica específica para enrollar la cuerda y lanzar el trompo correctamente. Los niños aprenden a calcular la fuerza, la dirección y el ángulo del lanzamiento, mejorando su concentración y su capacidad de observación. Además, el trompo fomenta la socialización, permitiendo que los pequeños compitan amistosamente para ver quién logra mantener el trompo girando más tiempo o realizar trucos más complejos, lo que estimula su creatividad, paciencia y habilidades de interacción grupal. Es un juego que conecta a los niños con una tradición lúdica ancestral, transmitiendo cultura y desarrollando múltiples capacidades de manera divertida.

## **Juego de ensartado**

Es una actividad tradicional educativa para preescolares que consiste en pasar cordones, hilos o cuerdas delgadas a través de orificios en diferentes objetos como figuras de madera, cartón o plástico con perforaciones. Este juego desarrolla de manera fundamental la motricidad fina, la coordinación óculo-manual, la concentración y la precisión de los niños, ya que deben introducir un elemento delgado en orificios pequeños con cuidado y precisión. Los preescolares mejoran su destreza manual, aprenden conceptos como secuenciación, formas, colores y desarrollan la capacidad de seguir instrucciones simples mientras realizan una tarea que les resulta divertida y desafiante. Además, el juego de ensartado fomenta la paciencia, la perseverancia y la autoestima, ya que los niños experimentan una sensación de logro al completar cada secuencia o figura, contribuyendo significativamente a su desarrollo cognitivo, motor y emocional en un ambiente lúdico y entretenido.

### **Caminando por la cinta**

Es un juego tradicional de equilibrio para preescolares que consiste en caminar sobre una cinta o línea trazada en el suelo, manteniendo la postura y sin salirse de ella. Esta actividad desarrolla habilidades fundamentales de coordinación motora, equilibrio, control postural y concentración, permitiendo a los niños mejorar su capacidad de mantener estabilidad mientras se desplazan por una superficie estrecha y definida. Los pequeños aprenden a controlar sus movimientos, a calcular sus pasos, a mantener la mirada al frente y a desarrollar confianza en sus habilidades físicas, todo mientras experimentan la diversión de un desafío motor. El juego fomenta la socialización, ya que los niños pueden turnarse, animarse mutuamente y observar las diferentes estrategias de sus compañeros para mantener el equilibrio, convirtiéndose en una actividad lúdica que estimula el desarrollo físico, cognitivo y social de los preescolares de manera entretenida y segura.

#### **3.2.5.5. Juegos para desarrollar las capacidades motoras cognitivas**

##### **Saltando por colores**

Es un juego tradicional para preescolares que consiste en colocar sobre el suelo diferentes superficies o tapetes de colores, donde los niños deben saltar siguiendo instrucciones específicas como "salta al color rojo", "cambia al color azul" o "brinca solo en los colores cálidos". Esta actividad desarrolla múltiples habilidades fundamentales como la coordinación motora gruesa, el reconocimiento de colores, la capacidad de seguir instrucciones, los reflejos y la orientación espacial. Los pequeños aprenden a moverse con agilidad, a prestar atención, a identificar colores y a reaccionar rápidamente a comandos, todo mientras experimentan una actividad lúdica y divertida. El juego fomenta la socialización, permite el trabajo en equipo, estimula la memoria visual y motora, y contribuye al desarrollo físico y cognitivo de los preescolares en un ambiente de juego seguro y entretenido, donde los niños pueden mejorar sus habilidades mientras se divierten saltando

y siguiendo los diferentes desafíos propuestos.

### **Juegos de yaces**

Es un juego tradicional que se practica con pequeñas piedras, semillas o piezas específicas llamadas yaces, las cuales se lanzan al suelo mientras se realiza una serie de movimientos coordinados. Consiste en recoger las piezas siguiendo una secuencia establecida mientras se lanza al aire una de ellas, conocida como "la bola", sin permitir que toque el suelo. Cada ronda aumenta en dificultad, ya que se deben recoger más yaces simultáneamente. Este juego desarrolla habilidades como la destreza manual, la concentración y la coordinación, y es una actividad popular en varias culturas, especialmente entre niños.

### **Juegos de sillas al ritmo de canciones diversas**

Es una actividad recreativa popular en fiestas y reuniones, especialmente entre niños. Consiste en disponer varias sillas en círculo o en fila, con una cantidad menor de sillas que participantes. Mientras suena la música, los jugadores caminan o corren alrededor de las sillas en el sentido indicado. Al detenerse la música de manera inesperada, todos deben intentar sentarse rápidamente en una silla. Quien no logre sentarse queda eliminado del juego, y se retira una silla antes de reiniciar la música.

El juego continúa hasta que quedan solo dos jugadores y una silla, quienes compiten por ocuparla al detenerse la música. La dinámica promueve la atención, la agilidad y la rapidez de reacción, además de crear un ambiente divertido y competitivo. Su simplicidad y adaptabilidad lo hacen ideal para participantes de todas las edades y un clásico en celebraciones.

#### ***3.2.7. El papel del docente en el juego***

Según Bermejo y Blázquez (2016) a los niños se les anima a jugar para propiciar el contexto recreativo y desarrollen juegos de forma independiente y libre. Al proponer y

decidir sobre un tipo de obra de teatro en el aula, los educadores deben considerar ciertas características de los participantes como la: edad, en donde el juego debe adaptarse a los momentos evolutivos en los lugares estratégicos y apropiados. Asimismo, al número de participantes en función a la participación individual, mediano o grandes. También, la diversidad de grupos. De la misma forma las intenciones y objetivos a alcanzar. Tampoco olvidarse de los recursos disponibles tanto materiales, mano de obra, espacio, tiempo. Además, el contexto social y cultural del centro.

En educación, un elemento esencial es la comunidad de aprendices, y el proceso se centra en ellos, por lo que se debe brindarles el material e instrumentos adecuados. Hasta que los niños adquieran gradualmente el conocimiento necesario y el interés por el aprendizaje (Educared, 2014); para ello, los maestros deben ser capaces de motivar a los estudiantes con diversas estrategias en este caso mediante los juegos (Montero, 2017)

### ***3.2.8. Importancia del juego***

El juego es una actividad natural y esencial en la infancia, que va más allá del mero entretenimiento. El juego es una herramienta educativa que permite a los niños aprender y desarrollarse de manera activa y significativa (Vygotsky, 1978). El juego es una herramienta fundamental en el aprendizaje de los niños, ya que les permite desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Los educadores deben reconocer la importancia del juego en el aula e incorporar actividades lúdicas en su práctica educativa (Elliott y Gresham, 2017).

### ***3.2.9. Teoría constructivista de las destrezas motrices***

La tesis del constructivismo como las destrezas motrices hace que la idea de que el aprendizaje motor es un proceso activo y dinámico en el cual los individuos construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Según Inaquiza (2024), esta teoría enfatiza la importancia de la experiencia y la práctica en el desarrollo de habilidades motrices, sugiriendo que los individuos aprenden mejor cuando están involucrados

activamente en actividades que requieren la aplicación de dichas cualidades. Dentro del espacio educativo, el constructivismo propone que los estudiantes deben estar en la dinámica de juegos que sean significativas y relevantes para ellos. Esto permite que los estudiantes construyan su comprensión y habilidades a través de la exploración y la resolución de problemas. Según Álvarez y Vásquez (2024), los docentes deben crear un ambiente de aprendizaje que fomente la experimentación y el descubrimiento, permitiendo a los estudiantes aprender a través de la práctica y la reflexión sobre sus experiencias.

Además, la teoría del constructivismo de las habilidades motrices también destaca la importancia del feedback y la autoevaluación. Según Burgos et al. (2023), el feedback constructivo ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora, lo que les permite ajustar sus estrategias y mejorar su desempeño. La autoevaluación, por otro lado, fomenta la metacognición y la autorregulación, habilidades esenciales para el aprendizaje autónomo y continuo.

En resumen, la teoría del constructivismo de las habilidades motrices sostiene que el aprendizaje motor es un proceso activo y contextualizado, donde la práctica, la experiencia y la reflexión juegan un papel crucial. Los docentes deben facilitar un entorno de aprendizaje que promueva la participación activa y el feedback constructivo para optimizar el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes.

### ***3.2.10. Las habilidades motrices***

En base a los diversos estudios, hemos podido establecer la relevancia de las habilidades motrices (HM) desde una edad temprana, ya que estas contribuyen a desarrollar una competencia motora destacada, promover un estilo de vida saludable, fomentar una mayor capacidad de socialización, entre otros beneficios. Por lo tanto, dada la importancia de estas, procederemos a definir las basándonos en las aportaciones de los autores más fundamentales en este campo.

De acuerdo con Bautista et al. (2019) las HM hace referencia a las capacidades físicas que hacen que los niños tengan la posibilidad de moverse de distintas maneras (habilidades locomotoras) e interactuar con un sinnúmero de elementos en su entorno (habilidades manipulativas). Estas HM son bloques de construcción que permiten un movimiento eficiente y efectivo del niño para poder explorar su entorno y de esta manera conocer el mundo que los rodea (Goodway et al., 2019).

### ***3.2.11. Destreza motora***

Es el óptimo nivel de desarrollo y ejecución de las tareas motrices. Dominio que un individuo muestra a la hora de realizar todo tipo de tareas motrices. La adquisición de una destreza se produce cuando el individuo empieza a acortar la distancia que existe entre un movimiento tal cual lo ejecuta y esquema preconcebido (Gabbard y LeBlanc, 2017).

### **Clasificación de las habilidades motrices**

Según Gabbard y LeBlanc (2017) generalmente se clasifican en los siguientes tres grupos. El primero de ellos, son las habilidades básicas que incluye a los patrones básicos de movimiento como son el desplazamiento, saltos, giros, lanzamientos y recepciones; tienen la característica de ser común a todos los individuos, permitir la supervivencia, ser el fundamento de aprendizajes motrices y son las primeras habilidades que se aprenden; además, está conformado por tres tipos de habilidades motrices tal como la locomoción. El segundo, son las habilidades genéricas conformado por acciones técnicas más concretas dentro de alguna actividad como conducciones, lanzamientos, botar el balón, etc. Por último, las habilidades específicas determinadas por la técnica, táctica y reglamento de cada actividad deportiva.

### **Habilidades motrices básicas**

Según Elliott y Gresham (2017) dentro de este tipo de habilidad se suele distinguir los siguientes cuatro grupos: los desplazamientos, los saltos, los giros y el manejo y control

de objetos. A continuación, se verán cada una de ellas:

Los desplazamientos son habilidades cuya función es la traslación del individuo de un punto a otro del espacio. Son tipos de desplazamiento la marcha, carrera, trepar, a la pata coja, cuadrupedias, reptaciones, deslizamientos, propulsiones y transporte.

Por otro lado, los saltos son acciones de despegarse del suelo gracias al impulso del tren inferior. Su realización implica la puesta en acción de los factores de fuerza, equilibrio y coordinación. Tiene cuatro fases: la preparación para el salto, el impulso, el vuelo y la caída.

Prosiguiendo, tenemos a los giros, que se definen como rotación que se realiza en torno a algunos de sus tres ejes imaginarios: longitudinal, transversal y anteroposterior. Su realización implica la puesta en acción de los factores relacionados con la orientación espacial y situación del individuo, favoreciendo también la coordinación dinámica general y control postural.

Por otro lado, el manejo y control de objetos incluye a una gran variedad de acciones lo que hace complejo su clasificación y descripción. Aunque se pueden ejecutar con las manos, con los pies, cabeza, mediante el uso de objetos o implementos.

### **3.3. Definición de términos**

#### **Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales para niños se refieren a actividades lúdicas que han sido transmitidas de generación en generación, caracterizadas por su simplicidad, accesibilidad y enfoque en la interacción social y física. Estos juegos no requieren equipo especializado y suelen ser jugados en entornos naturales o comunitarios (Hernández, 2014).

#### **Habilidades socio afectivas**

Las habilidades socioafectivas en niños se refieren a la capacidad para interactuar y relacionarse con otros de manera efectiva, expresando y regulando emociones, desarrollando empática y estableciendo relaciones saludables (Elliott y Gresham, 2017).

**Habilidad céfalo-distal**

La habilidad céfalo-distal en niños se refiere a la capacidad para controlar y coordinar los movimientos de las partes proximales (cabeza, tronco) y distales (extremidades) del cuerpo, permitiendo la realización de acciones complejas y precisas (Gabbard y LeBlanc, 2017).

**Habilidad céfalo-caudal**

La habilidad céfalo-caudal en niños se refiere a la capacidad para controlar y coordinar los movimientos de la cabeza (cefálico) y la parte inferior del cuerpo (caudal), permitiendo la realización de acciones complejas y precisas, como gatear, caminar y mantener el equilibrio (Gabbard y LeBlanc, 2017).

**Habilidades personales**

Las habilidades personales en niños se refieren a la capacidad para desarrollar y mantener una imagen positiva de sí mismo, relacionarse efectivamente con otros, y manejar emociones y comportamientos de manera adecuada (Elliott y Gresham, 2017).

**Habilidades sociales**

Las habilidades sociales en niños se refieren a la capacidad para interactuar y relacionarse efectivamente con otros, comprendiendo y siguiendo normas sociales, expresando emociones y necesidades de manera adecuada, y desarrollando relaciones positivas con familiares, amigos y comunidad (Elliott y Gresham, 2017).

**Habilidades emocionales**

Las habilidades emocionales en niños se refieren a la capacidad para reconocer, comprender, expresar y regular emociones de manera saludable y adaptativa, permitiendo una interacción efectiva con otros y un bienestar emocional óptimo (Goleman, 2017).

**Medios de aprendizaje**

Los recursos de aprendizaje para niños se refieren a los materiales, herramientas y

estrategias que se utilizan para apoyar y facilitar el proceso de aprendizaje en niños, desde la educación inicial hasta la educación primaria (Hernández, 2018).

### **Recursos de enseñanza**

Los recursos de enseñanza para niños se refieren a los materiales, herramientas y estrategias que los educadores utilizan para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños, desde la educación inicial hasta la educación primaria (Kirkpatrick, 2019).

### **Habilidades motrices**

Las habilidades motrices en niños se refieren a la capacidad para realizar movimientos voluntarios y controlados que involucran la coordinación de múltiples sistemas corporales, incluyendo el sistema nervioso, muscular y esquelético (Gabbard y LeBlanc, 2017)

### **Habilidades motoras gruesas**

Las habilidades motoras gruesas en niños se refieren a la capacidad para realizar movimientos amplios y generales que involucran la coordinación de múltiples grupos musculares, especialmente aquellos relacionados con la locomoción, equilibrio y movimientos globales del cuerpo (Gabbard y LeBlanc, 2017).

### **Habilidades motoras finas**

Las habilidades motoras finas en niños se refieren a la capacidad para realizar movimientos precisos y controlados que involucran la coordinación de múltiples grupos musculares, especialmente aquellos relacionados con la manipulación de objetos pequeños y la coordinación mano-ojo (Hill, 2019).

### **Coordinación-equilibrio**

La coordinación-equilibrio se define como la capacidad de mantener la estabilidad corporal mientras se ejecutan movimientos coordinados que requieren la integración de diferentes sistemas sensoriales y motores. Esta dimensión implica el control postural, la orientación espacial, la sincronización de movimientos y la capacidad de ajustar la posición

corporal en respuesta a cambios en el entorno o durante la ejecución de tareas específicas.

La coordinación involucra la integración armónica entre el sistema nervioso central y el sistema musculoesquelético para producir movimientos eficientes y precisos, mientras que el equilibrio se refiere a la capacidad de mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo. (Crespo et al., 2016).

### **Enseñanza**

La enseñanza de los preescolares se refiere al proceso de integrar estrategias, tareas y técnicas pedagógicas implementadas para impulsar el desarrollo integral de los infantes generalmente desde el nacimiento hasta los 6 años. Este proceso educativo promueve el aprendizaje mediante las experiencias significativas que respetan las características, intereses y necesidades de los individuos en cada etapa de su desarrollo (Vallejo y Torres, 2020).

### **Aprendizaje**

El aprendizaje en preescolares es un proceso dinámico mediante el cual los niños, generalmente entre los 3 y 6 años, adquieren conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de experiencias significativas en un entorno estimulante y adaptado a sus necesidades. Durante esta etapa, el aprendizaje se da de manera natural e integrada, impulsado por la curiosidad, el juego, la exploración y la interacción con los demás y con su entorno (Marín, 2017).

### **Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo en preescolares es un proceso mediante el cual los niños construyen nuevos conocimientos relacionándolos con experiencias previas, de una manera que tenga sentido y relevancia para ellos. Este tipo de aprendizaje ocurre cuando los contenidos o habilidades que se enseñan están conectados con sus intereses, necesidades, contextos culturales y nivel de desarrollo, lo que permite que los conocimientos adquiridos

sean más duraderos y aplicables en diferentes situaciones (Perdomo et al., 2017).

### **Comprensión**

La comprensión en preescolares es la capacidad de los niños, generalmente entre los 3 y 6 años, para interpretar, procesar y dar sentido a la información, situaciones o experiencias que encuentran en su entorno. Es un proceso que va más allá de memorizar hechos, ya que implica la construcción de significados a partir de sus interacciones con las personas, los objetos y el entorno (López et al., 2014).

### **Cualidades**

Las cualidades en preescolares son las características y rasgos que describen las capacidades, habilidades y disposiciones naturales que los niños de entre 3 y 6 años muestran en esta etapa del desarrollo. Estas cualidades están influenciadas por su desarrollo físico, emocional, cognitivo y social, así como por las interacciones con su entorno y las personas que los rodean (Sánchez et al., 2016).

### **Situaciones de aprendizaje**

Una situación de aprendizaje en preescolares es un conjunto de experiencias planeadas por el educador que están diseñadas para promover el desarrollo integral de los niños a través de actividades significativas, motivadoras y adaptadas a sus intereses y necesidades. Estas situaciones consideran las características de la etapa preescolar y buscan que los niños construyan conocimientos, desarrollen habilidades y valores, y exploren su entorno de manera activa (Guevara et al., 2020).

## **IV. Metodología**

### **4.1. Tipo y nivel de investigación**

El tipo de investigación utilizado es básica o pura. La investigación básica, se define como un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico, cuyo objetivo principal es descubrir o interpretar hechos o fenómenos para obtener un conocimiento nuevo o novedoso. Su meta primordial es incrementar los conocimientos dentro de un área determinada de la ciencia, abordando problemas de tipo teórico sin una orientación directa hacia la solución de un problema práctico inmediato.

El presente estudio empleó el método hipotético deductivo debido a que a partir de la identificación de un problema, se hizo la comprobación de la hipótesis para luego extraer conclusiones. Se define como un proceso cíclico para la realización de una investigación, cuyas etapas son: la observación, hipótesis, deducción, verificación y refutación (Figuroa y Sangerman, 2022).

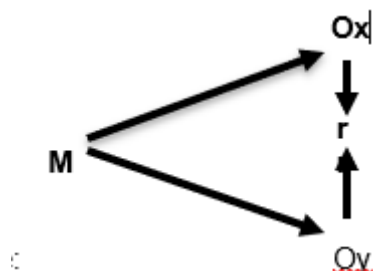
Enfoque de investigación, es cuantitativo; Se utilizarán instrumentos de medición para evaluar las habilidades motrices y la participación en juegos tradicionales, generando datos numéricos que permitan análisis estadístico, (Hernández y Mendoza, 2018)

#### ***4.1.1. Diseño de investigación***

El diseño del presente estudio es no experimental, transeccional correlacional, el estudio se realizará en un solo momento, en el año 2024, sin manipular deliberadamente las variables. El investigador ha observado y medido las variables al igual como presentarse en su espacio habitual. No se intervendrá con un programa de juegos para ver su efecto, sino que se evaluará la situación actual.

#### 4.1.2. Nivel de estudio

El presente estudio es descriptivo-correlacional: Se describe la frecuencia o participación en juegos tradicionales y el grado del progreso de las destrezas motrices, al analizar la parición entre ambas componentes, la estructura como sigue:



Donde:

**M** = Muestra de estudio.

**Ox** = Observación de la variable juegos tradicionales.

**Oy** = Observación de la variable habilidades motrices.

**R** = Correlación entre las variables

#### 4.2. Ámbito temporal y espacial

##### Espacial

La investigación se ha desarrollado en la Institución Educativa Inicial N° 277- 5 "Próceres de la Independencia Americana", ubicada en Talavera. Este espacio es relevante porque permite acceder directamente a los niños de 5 años y observarlos en su entorno habitual de aprendizaje y juego.

##### Temporal

El estudio se ha realizado durante el año 2024, tiempo en el cual se recolectarán y analizarán los datos. Este marco temporal permite captar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de manera actualizada y específica para ese periodo escolar.

### 4.3. Población y muestra

#### Población

Según Arias et al. (2019) la población es “todos los elementos que tienen la característica inherente al fenómeno de ser algo definido y delimitado”, mientras que la muestra es “una parte específica de la población en la que se realizará el estudio”. En este estudio, la población estuvo compuesta por 126 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N.º 277-5 “Próceres de la Independencia Americana” en Talavera, y la muestra estuvo compuesta por estudiantes de 26 años.

#### Muestra

Según Cohen y Morrison (2003) la muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia que se caracteriza por la elección deliberada por parte del investigador basándose en criterios como la accesibilidad a los participantes. Está constituida por 26 estudiantes de 5 años de edad.

#### Tabla 2

*Población de estudiantes de la I.E.I N°277-5 “Próceres de la Independencia Americana” de Talavera*

Sección	# de estudiantes
Muestra	26
Población	126

*Nota.* División de la población estudiantil según secciones. Fuente: elaboración propia

### 4.4. Instrumentos

#### Técnica

En el proceso de recopilación de datos se utilizó como técnica a la observación no participante. es un método de recolección de datos en el que el investigador observa el comportamiento o fenómeno de interés sin interactuar con los participantes ni influir en el

entorno natural (Jiménez, 2020). El observador mantiene una distancia objetiva y no se involucra en las actividades de los participantes, lo que permite recopilar datos sin alterar el comportamiento natural (Pérez, 219).

### ***Instrumento***

Como instrumento se utilizó la lista de cotejo, que viene a ser una herramienta para la recopilación y registro de datos de manera sistemática y objetiva (Gurrutxaga, 2020). Consiste en una serie de ítems o categorías preestablecidos que se utilizan para observar y registrar el comportamiento, eventos o características de un fenómeno (González y Sosa, 2020).

### **Validación y confiabilidad de los instrumentos**

La validación se realiza a través de dos enfoques principales:

**Validez de contenido:** sea validado por juicios de expertos, especialistas en educación inicial y psicomotricidad revisaron el instrumento para asegurar que los ítems midan adecuadamente los aspectos relevantes de los juegos tradicionales y las habilidades motrices. Esto asegura que el instrumento sea representativo de las variables estudiadas (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

**Validez de constructo:** a permite determinar si el instrumento realmente mide el fenómeno que se desea evaluar, en este caso, la relación entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo motriz en los niños, (Hernández, y Baptista, P. 2014).

La confiabilidad es el grado en que un instrumento de medición produce resultados consistentes, estables y reproducibles cuando se aplica en condiciones similares. Vale decir, un instrumento confiable genera resultados predecibles y coherentes, de modo que, si se repite la medición con la misma muestra o bajo condiciones parecidas, los resultados serán prácticamente iguales.

Para evaluar la confiabilidad, se ha aplicado técnicas como:

Consistencia interna, utilizando el coeficiente de Cronbach para determinar si los ítems del instrumento miden de manera homogénea la misma variable.

Prueba-reprueba, aplicando el instrumento en dos momentos diferentes a la misma muestra para observar la estabilidad de los resultados.

En consecuencia, para evaluar la confiabilidad de los instrumentos empleados en esta investigación, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach. Los resultados mostraron un coeficiente Alfa de 0,87, lo que indica una alta confiabilidad interna de las escalas utilizadas.

#### **4.5. Procedimientos**

Según Ríos (2017) en los estudios correlacionales es generalizado la utilización de dos métodos de análisis de datos, los cuales son el análisis descriptivo y el análisis inferencial. En la parte descriptiva se representó de forma de diagramas de barras, histogramas y a través de tablas que contienen las frecuencias, los porcentajes y los acumulados de cada una de las variables y dimensiones estimadas en el estudio. El análisis inferencial se efectuó de acuerdo a los objetivos (general y específicos), en primer lugar, se realizó la prueba de bondad de ajuste o distribución de los datos mediante el test Kolmogorov – Smirnov porque el grado de libertad es mayor a 50 una vez encontrando la normalidad del subgrupo se procedió a contrastar cada una de las hipótesis planteadas se utilizaron según el caso de la estadística Rho de Spearman se aplica cuando la muestra no posee una distribución normal y la correlación de Pearson para distribuciones normales.

#### **4.6. Análisis de datos**

Dado que la investigación tiene un enfoque cuantitativo y correlacional, se utilizarán métodos estadísticos como:

**Estadística descriptiva:** para organizar y resumir los datos (medias, frecuencias, porcentajes).

**Estadística inferencial:** para analizar la relación entre las variables, mediante pruebas

de correlación (coeficiente de Pearson o Spearman, según corresponda). Además, en este estudio el análisis de datos se llevó a cabo utilizando el software estadístico SPSS versión 29 y Excel 365

#### **4.7. Consideraciones éticas**

En el trabajo de investigación se respetó las especificaciones y recomendaciones de la guía de elaboración de trabajo de investigación 2.0, que otorga la Universidad, así mismo se resguardó la privacidad de los encuestados, así como de la institución en la que se realiza el estudio, todo esto de acuerdo a lo reglamentando en el Código de Ética de la Universidad Tecnológica de Los Andes, donde indica que los investigadores que incurran en alguna clase de plagio serán amonestados gravemente, por ello conscientes de responsabilidad de los investigadores se citó adecuadamente cada uno de las ideas pertenecientes a otros autores durante el proceso de elaboración del estudio. Este trabajo ha seguido las buenas prácticas y la exhaustividad de la investigación científica y cumpliendo lo establecido en la ley 28303, marco de ciencia, tecnología e innovación emanadas por el Concytec. Sin duda, para que los autores no corran el riesgo de apropiarse de las ideas de otros se debe practicar la ética en la investigación (Salazar et al., 2018).

## V. Resultados y discusión

### 5.1. Resultados descriptivos

A continuación, se presentan los resultados estadísticos descriptivos de la investigación en términos de frecuencia y porcentaje.

#### 5.1.1. Variable juegos tradicionales

**Tabla 3**

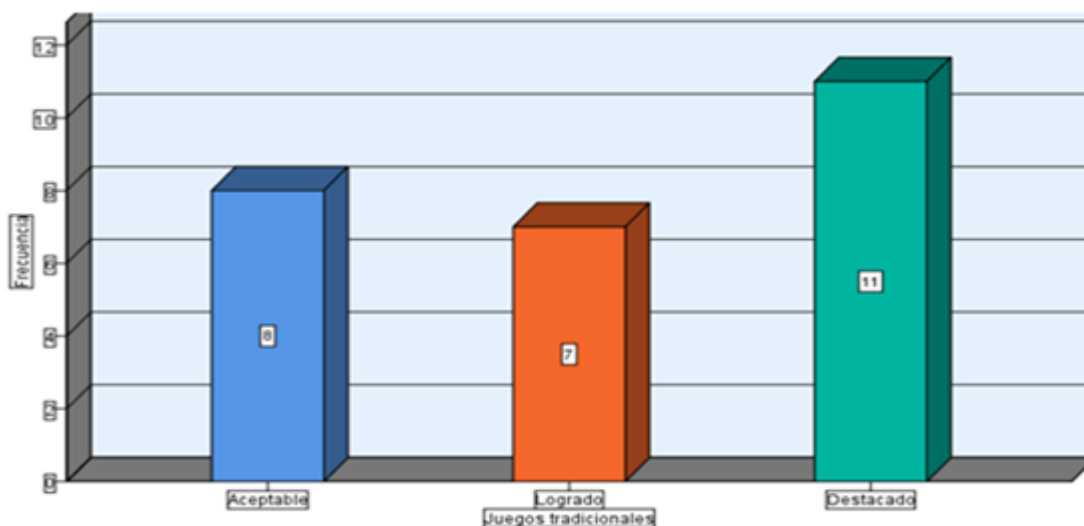
*Niveles de logro de los juegos tradicionales en niños de 5 años.*

		Frecuencia	Porcentaje
valido	Aceptable	8	30,8
	Logrado	7	26,9
	Destacado	11	42,3
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>100,0</b>

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 1**

*Diagrama de los niveles de logro de los juegos tradicionales en niños de 5 años*



*Nota.* Elaboración propia

De acuerdo a la tabla 3 y figura 1, se observa el nivel de logro en juegos tradicionales de 26 niños de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Vemos que el nivel con mayor proporción es el destacado (11 niños, 42.3%) que a propósito este nivel es el más alto que se puede lograr, seguido de aceptable (8 niños, 30.8%). El de menor proporción es el nivel logrado (7 niños, 26.9%).

### Variable habilidades motrices

**Tabla 4**

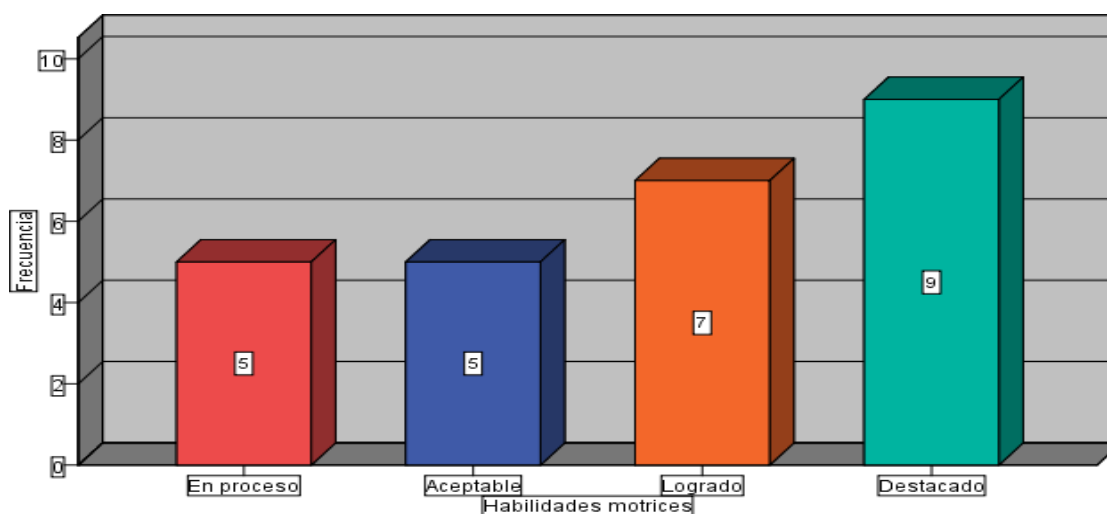
*Niveles de logro de habilidades motrices en niños de 5 años*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En proceso	5	19,2
	Aceptable	5	19,2
	Logrado	7	26,9
	Destacado	9	34,6
<b>Total</b>		<b>26</b>	<b>100,0</b>

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 2**

*Diagrama de niveles de logro de habilidades motrices en niños de 5 años*



*Nota.* Elaboración propia

Se observa en la tabla 4 y en la figura 2, el nivel de logro en habilidades motrices de 26 niños de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Resultando el nivel con mayor proporción es el destacado (9 niños, 34.6%), seguido de logrado (7 niños, 26.9%). El de menor proporción es el nivel aceptable (7 niños, 19.2%) empatado por en proceso (5 participantes, 19.2%). Estos resultados indican que los niños tienen un adecuado nivel de dominio de las habilidades motrices, es decir que en la institución o los docentes están fortaleciendo de forma exitosa las habilidades de los estudiantes y que los niños están respondiendo positivamente a la aplicación. Aunque, también vemos que existe un margen de mejora en los niveles más bajos como aceptable y en proceso que todavía necesitan disminuir para que los niños logren puntajes más altos.

#### **Dimensión habilidades motrices finas**

**Tabla 5**

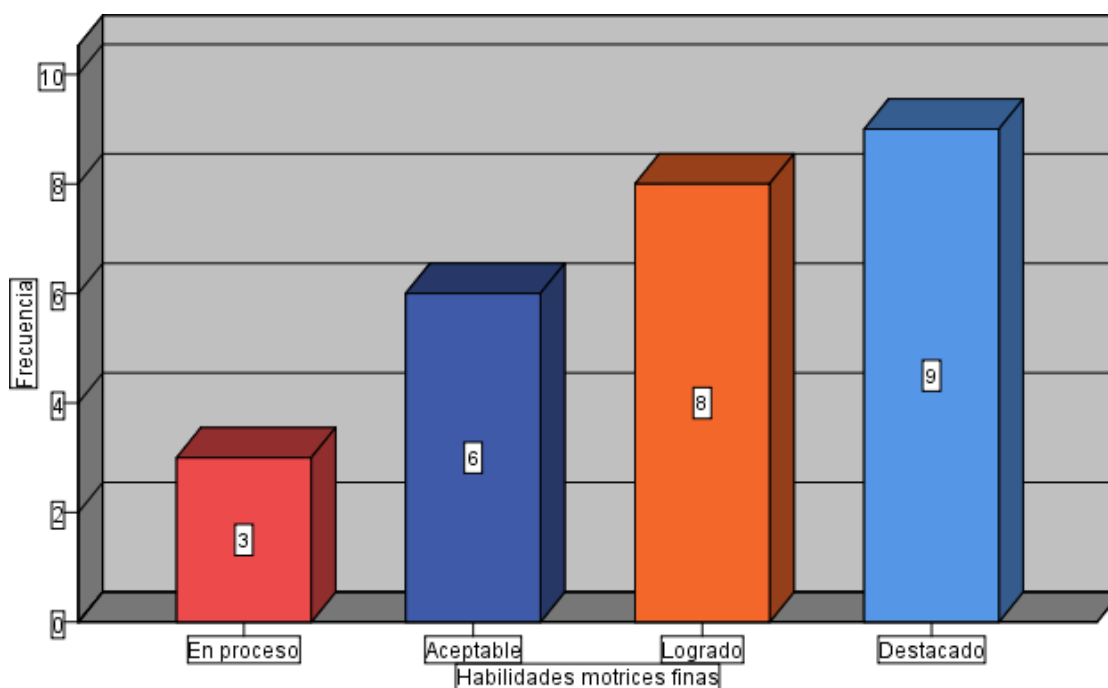
*Niveles de logro de las habilidades motrices finas en niños de 5 años*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	En proceso	3	11,5
	Aceptable	6	23,1
	Logrado	8	30,8
	Destacado	9	34,6
	<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100,0</b>

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 3**

*Diagrama de niveles de logro de las habilidades motrices finas en niños de 5 años*



*Nota.* Elaboración propia

Se observa en la tabla 5 y en la figura 3, la representación descriptiva del nivel de logro en habilidades motrices finas de 26 niños de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Resultando el nivel con mayor proporción el nivel destacado (9 niños, 34.6%), seguido de logrado (8 niños, 30.8%) proseguido por aceptable (6 participantes, 23.1) y, por último, el de menor proporción es el nivel aceptable (3 niños, 11.5%). Estos resultados indican que los niños tienen un adecuado nivel de dominio de las habilidades motrices finas, es decir que en la institución o los docentes están fortaleciendo de forma exitosa las habilidades de los estudiantes y que los niños están respondiendo positivamente a la aplicación. Aunque, también vemos que existe un margen de mejora en los niveles más bajos como aceptable y en proceso que todavía necesitan disminuir para que los niños que se sitúan en estos niveles logren puntajes más altos

## Dimensión habilidades motrices gruesas

**Tabla 6**

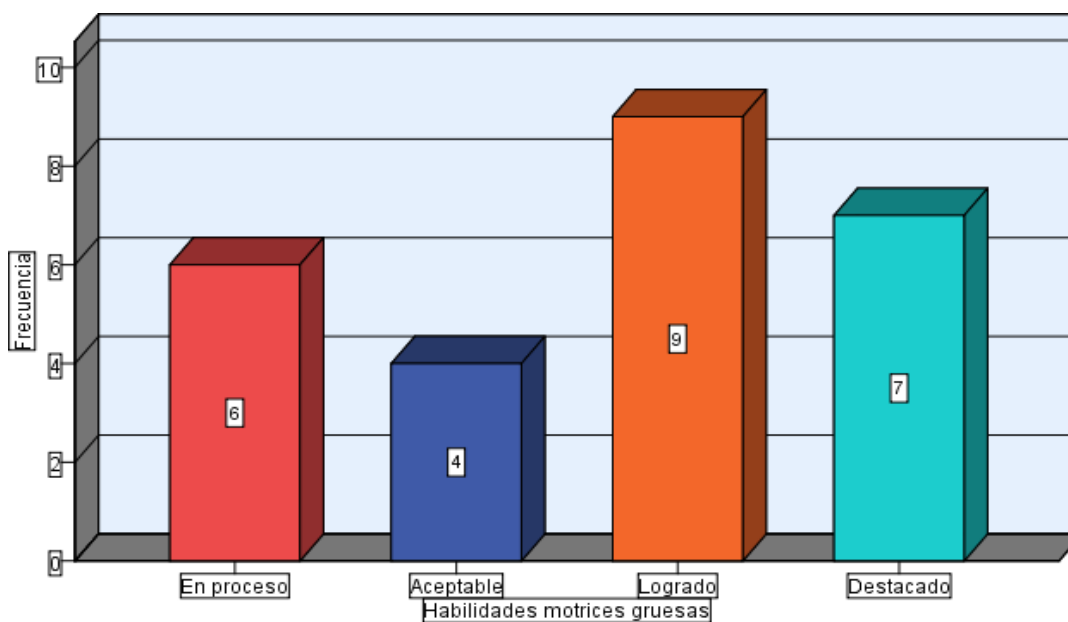
*Niveles de logro de las habilidades motrices gruesas en niños de 5 años*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	En proceso	6	23,1
	Aceptable	4	15,4
	Logrado	9	34,6
	Destacado	7	26,9
	<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100,0</b>

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 4**

*Diagrama de niveles de logro de las habilidades motrices gruesas en niños de 5 años*



*Nota.* Elaboración propia

Se observa en la tabla 6 y en la figura 4, la representación descriptiva del nivel de logro en habilidades motrices gruesas de 26 niños de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Resultando el nivel con mayor proporción el nivel logrado (9 niños, 34.6%), seguido de destacado (7 niños, 26.9%)

proseguido por en proceso (6 participantes, 23.1) y, por último, el de menor proporción el nivel aceptable (4 niños, 15.4%. Estos resultados indican que los niños tienen un adecuado nivel de dominio de las habilidades motrices gruesas, es decir que los docentes están fortaleciendo de forma exitosa las habilidades de los estudiantes y que los niños están respondiendo positivamente a la aplicación. Aunque, también vemos que existe un margen de mejora en los niveles más bajos como aceptable y en proceso que todavía necesitan disminuir para que los niños que se sitúan en estos niveles logren pasar a los dos niveles más altos.

### **Dimensión coordinación-equilibrio**

**Tabla 7**

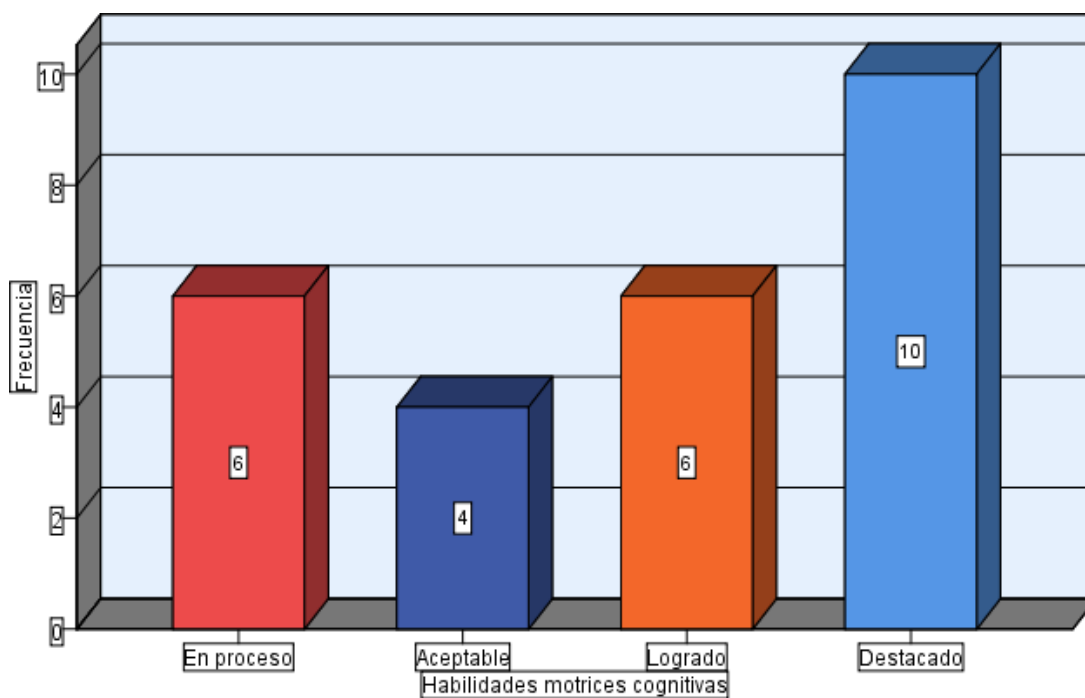
*Niveles de logro de coordinación-equilibrio en niños de 5 años*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Válido	En proceso	6	23,1
	Aceptable	4	15,4
	Logrado	6	23,1
	Destacado	10	38,5
	<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100,0</b>

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 5**

*Diagrama de niveles de logro en coordinación-equilibrio*



*Nota.* Elaboración propia

De acuerdo a la tabla 7 y figura 5, se observa el nivel de logro en coordinación-equilibrio de 26 niños de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Resultando el nivel con mayor proporción el destacado (10 niños, 38.5%) seguido de logrado (6 niños, 23.1%) empatado con el nivel en proceso (6 participantes, 23.1%). El de menor proporción es el nivel aceptable (4 niños, 15.4%). Estos resultados indican que los niños tienen un adecuado nivel de dominio de los juegos tradicionales, es decir que en la institución se está empleando de forma exitosa estos tipos de juegos y que los niños están respondiendo positivamente a la aplicación.

## Resultados inferenciales

### Prueba de normalidad de las variables y dimensiones

**Tabla 8**

*Resultados prueba de normalidad de las variables y dimensiones*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	,177	26	,035	,885	26	,007
Habilidades motrices	,106	26	,200*	,919	26	,043
Habilidades motrices finas	,100	26	,200*	,932	26	,085
Habilidades motrices Gruesas	,115	26	,200*	,933	26	,090
Coordinación-equilibrio	,155	26	,110	,889	26	,009

*Nota.* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 8 se muestran los resultados de normalización de los datos mediante Shapiro Wilk debido a que los datos son menores a 50 unidades. Además, se utilizó la siguiente regla de decisión:

Si p valor es  $> 0.05$  se acepta la hipótesis nula ( $H_0$ ).

Si p valor es  $< 0.05$  se acepta la hipótesis alterna ( $H_1$ ) y se rechaza la hipótesis nula.

Las hipótesis fueron lo siguiente:

**$H_0$ :** el conjunto de datos sigue una distribución normal.

**$H_1$ :** el conjunto de datos no tiene una distribución normal.

Los datos de juegos tradicionales, habilidades motrices, habilidades motrices gruesas, coordinación-equilibrio tienen un p valor  $< 0.05$ , entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos que el conjunto de datos no tiene una distribución normal por lo tanto para su

análisis se debe usar estadística no paramétrica como la correlación de Spearman. Además, solo los datos de habilidades motrices finas, tienen una distribución normal. En síntesis, para el análisis se utilizará estadística no paramétrica.

### Hipótesis general

A continuación, se contrastó la hipótesis general mediante la correlación Ro de Spearman, con una significancia de 0.05 y margen de error del 95%.

**H0:** No existe una correlación positiva significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277- 5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024

**H1:** Existe una correlación positiva significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277- 5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024

### Tabla 9

*Nivel de correlación entre juegos tradicionales y habilidades motrices*

			<b>Juegos tradicionales</b>	<b>Habilidades motrices</b>
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,922**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	26	26
Habilidades motrices		Coefficiente de correlación	,922**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	26	26

*Nota.* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 9, que el p valor estimado es de 0.00, que es menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe una correlación positiva significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices

en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Además, el coeficiente rho de Spearman es de 0.922, lo que indica que la relación entre las variables es directa y su grado es muy alta. En síntesis, se puede afirmar con un 99% de confianza que existe una relación positiva muy alta entre juegos tradicionales y habilidades motrices en los estudiantes de esta institución educativa.

### Hipótesis específica 1

**H0:** No se establece una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.

**H1:** Se establece una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.

### Tabla 10

*Nivel de correlación entre juegos tradicionales y habilidades motrices gruesas*

		<b>Habilidadde</b>	
		<b>Juegos</b>	<b>s</b>
		<b>tradicionale</b>	<b>motrices</b>
		<b>s</b>	<b>gruesas</b>
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,894**
	Habilidades motrices Gruesas	Coeficiente de correlación	,894**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	26
		N	26

*Nota.* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Como se puede observar en la tabla 10, el valor p calculado fue de 0.00, el cual es menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Hay una correlación positiva altamente significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Además, el coeficiente rho de Spearman es de 0.894, lo que nos dice que la correlación entre las variables es positiva y muy fuerte. En conclusión, se puede decir con un 99% de seguridad que sí existe una relación muy alta entre juegos tradicionales y habilidades motoras gruesas en los estudiantes de esta institución educativa.

### **Hipótesis específica 2**

**H<sub>0</sub>:** No existe una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y las habilidades motoras finas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.

**H<sub>1</sub>:** Existe una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y las habilidades motoras finas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.

**Tabla 11**

*Nivel de correlación entre juegos tradicionales y habilidades motrices finas*

			<b>Juegos tradicionales</b>	<b>Habilidades motrices finas</b>
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,922**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	26	26
	Habilidades motrices Finas	Coefficiente de correlación	,922**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	26	26

*Nota.* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 11, que el p valor estimado es de 0.00, que es menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe una correlación positiva significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices finas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Además, el coeficiente rho de Spearman es de 0.922, lo que indica que la relación entre las variables es directa y su grado es muy alta. En síntesis, se puede afirmar con un 99% de confianza que existe una relación positiva muy alta entre juegos tradicionales y habilidades motrices finas en los estudiantes de esta institución educativa.

### **Hipótesis específica 3**

**H0:** No existe una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y la coordinación-equilibrio en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.

**H1:** Existe una correlación positiva significativa entre juegos tradicionales y la

coordinación-equilibrio en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024.

**Tabla 12**

*Nivel de correlación entre juegos tradicionales y coordinación-equilibrio*

		<b>Juegos tradicionales</b>	<b>Coordinación- equilibrio</b>
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	1,000	,950**
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	26	26
	Coordinación-equilibrio	,950**	1,000
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	26	26

*Nota.* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Se observa en la tabla 9, que el p valor estimado es de 0.00, que es menor a 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe una correlación positiva significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión coordinación-equilibrio en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. Además, el coeficiente rho de Spearman es de 0.950, lo que indica que la relación entre las variables es directa y su grado es muy alta. En síntesis, se puede afirmar con un 99% de confianza que existe una relación positiva muy alta entre juegos tradicionales y coordinación-equilibrio en los estudiantes de esta institución educativa.

## Discusión de resultados

Los hallazgos de la presente investigación confirman la existencia de una relación significativa entre juegos tradicionales y habilidades motrices, lo que coincide con estudios previos y aporta nueva evidencia en el contexto de estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 277-5 “Próceres de la Independencia Americana” de Talavera. En la contrastación estadística se obtuvo un p valor menor que 0.05 y la prueba de correlación rho de Spearman mostró un coeficiente de 0.922 indicando una relación directa y de grado alto entre las dos variables.

Estos resultados son consistentes con estudios a nivel internacional como los hallazgos de Pallo (2024), quien encontró una relación positiva entre juegos tradicionales y habilidades psicomotrices con un p valor de 0.02 y el coeficiente rho de Spearman de 0.7 en una población censal de 26 estudiantes. Asimismo, Castro et al. (2023) reportaron una relación positiva buena entre habilidades motrices básicas y el juego físico en una población de 300 estudiantes de 4 a 6 años. De la misma forma, Ruperti y Bravo (2021) encontraron una relación positiva entre habilidades motrices y juegos; además menciona que el 50% de los niños tienen desarrollados en un nivel bueno las habilidades motrices.

También coincide con los resultados de Castro y Valdez quienes demostraron la existencia de una relación positiva significativa entre habilidades y el juego de baloncesto. De la misma forma, es similar a lo encontrado por Ordoñez y Granda (2022) que encontraron una relación positiva entre habilidades motrices y desarrollo psicomotor.

Asimismo, se coincide con estudios nacionales como la de Avalos y Apolonio (2022) que encontraron una relación positiva regular entre juegos tradicionales y la psicomotricidad en una muestra de 27 estudiantes de cinco años. De la misma forma, la investigación de Rafael (2021) que encontró una relación directa entre juegos tradicionales y habilidades motoras gruesas. Además, con la tesis de Rojas (2022) que encontró una relación directa entre

habilidades motrices y juegos, con un p valor de 0.00 menor que 0.05 y coeficiente rho de Spearman de 0.725 de grado moderado. Además, se coincide con Silva (2023) que encontró una relación directa entre motricidad fina y juegos lúdicos presentado un coeficiente rho de Spearman de 0.949 siendo de grado alto. Asimismo, Gandulias (2022) encontró una relación positiva entre juegos motores y motricidad gruesas, siendo el coeficiente rho de Spearman de 0.750 de grado moderado. Por último, es similar al resultado encontrado por Ramon (2022) que presentó una relación directa entre juegos libres y la motricidad gruesa con un coeficiente rho de Spearman de 0.670.

Estos estudios presentados tienen resultados similares lo que refuerza la validez externa de nuestros hallazgos. Sin embargo, diferencias metodológicas pueden explicar ciertas variaciones en los coeficientes de correlación obtenidos, como el uso de distinto instrumentos como encuestas, lista de cotejo, ficha de observación entre otros o el tamaño de la muestra e incluso el contexto de los estudiantes.

A pesar de la solidez de los hallazgos, es importante considerar ciertas limitaciones. En primer lugar, el diseño correlacional impide establecer relaciones de causalidad, por lo que futuras investigaciones podrían aplicar metodologías experimentales o longitudinales para profundizar en esta asociación. Asimismo, la muestra utilizada de 26 estudiantes podría limitar la generalización de los resultados, lo que hace necesario replicar el estudio en contextos más diversos.

## VI. Conclusiones

**Primera:** Los resultados obtenidos en la presente investigación confirman la existencia de una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. El análisis estadístico reflejó un p-valor de 0.00, inferior al nivel de significancia de 0.05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, el coeficiente rho de Spearman de 0.922 evidencia que la correlación entre ambas variables es muy alta y directa, lo que indica que, a mayor práctica de juegos tradicionales, mayor es el desarrollo de las habilidades motrices en los niños.

**Segunda:** Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. El análisis estadístico reflejó un p-valor de 0.00, inferior al nivel de significancia de 0.05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, el coeficiente rho de Spearman de 0.894 indica que la correlación entre ambas variables es muy alta y directa, lo que significa que, a mayor frecuencia e intensidad en la práctica de juegos tradicionales, mayor es el desarrollo de las habilidades motrices gruesas en los niños.

**Tercera:** Los resultados obtenidos en esta investigación evidencian una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices finas en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. El análisis

estadístico reflejó un p-valor de 0.00, inferior al nivel de significancia de 0.05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, el coeficiente rho de Spearman de 0.922 indica que la correlación entre ambas variables es muy alta y directa, lo que significa que una mayor práctica de juegos tradicionales se asocia con un mejor desarrollo de las habilidades motrices finas en los niños.

**Cuarta:** Los resultados de esta investigación evidencian una relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la coordinación-equilibrio en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N°277-5 "Próceres de la Independencia Americana", Talavera-2024. El análisis estadístico reflejó un p-valor de 0.00, inferior al nivel de significancia de 0.05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, el coeficiente rho de Spearman de 0.950 indica que la correlación entre ambas variables es muy alta y directa, lo que significa que una mayor práctica de juegos tradicionales se asocia con un mejor desarrollo de la coordinación-equilibrio en los niños.

## VII. Recomendaciones

A partir de los hallazgos de la investigación, se proponen las siguientes recomendaciones dirigidas a los diferentes actores educativos con el fin de fortalecer la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices en la educación inicial.

Para el personal jerárquico de la UGEL:

- Diseñar políticas educativas que fomenten la revalorización y práctica de actividades ancestrales dentro del currículo de educación inicial, promoviendo su integración en los planes de estudio.
- Capacitar y sensibilizar a los maestros sobre la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices, a través de programas de formación continua y talleres pedagógicos.
- Destinar recursos y materiales que faciliten la implementación de actividades ancestrales en las I.E., garantizando espacios adecuados y materiales apropiados para su desarrollo.
- Monitorear y evaluar la aplicación de estrategias basadas en juegos tradicionales, asegurando su implementación efectiva y adaptada a las necesidades de los niños.
- Para los directores de instituciones educativas:
- Incluir en el PEI (Proyecto Educativo Institucional) estrategias que promuevan los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para el desarrollo motriz.
- Fomentar la creación de espacios recreativos seguros y adecuados, donde los niños puedan desarrollar sus habilidades motrices a través del juego libre y dirigido.
- Promover proyectos institucionales que rescaten y fomenten el uso de juegos tradicionales, involucrando a docentes, padres de familia y comunidad educativa.

- Realizar alianzas con municipalidades y organizaciones locales para mejorar la infraestructura lúdica y recreativa en beneficio del desarrollo infantil.

Para los docentes de educación inicial:

- Incorporar los juegos tradicionales en la planificación diaria como estrategias de enseñanza que estimulen la coordinación, el equilibrio, la agilidad y la fuerza de los niños.
- Adaptar a las actividades ancestrales y características necesidades de los educandos, asegurándose de que todos puedan participar activamente sin riesgo de exclusión.
- Evaluar periódicamente el progreso de las habilidades motrices a través de la observación y actividades prácticas, ajustando las estrategias según las necesidades del grupo.
- Hacer participe a la familia en la enseñanza de actividades tradicionales, promoviendo su práctica en casa como complemento del aprendizaje en la escuela.

Para los padres de familia:

- Rescatar y practicar los juegos tradicionales en el hogar, destinando tiempo para jugar con los niños y reforzar sus habilidades motrices de manera lúdica y afectiva.
- Reducir el tiempo de exposición a pantallas y fomentar actividades físicas que involucren movimientos corporales esenciales para el desarrollo infantil.
- Involucrarse activamente en actividades escolares que promuevan los juegos tradicionales, asistiendo a talleres, eventos y jornadas recreativas organizadas por la institución educativa.
- Promover la interacción social entre los niños a través de juegos en grupo, favoreciendo no solo el desarrollo motriz, sino también las habilidades socioemocionales.

### VIII. Referencias bibliográficas

Acosta, A. L., Figueroa, E. C. y Jiménez, L. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase*. [Tesis de postgrado, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Repositorio institucional de la Corporación Universitaria Iberoamericana.

<https://repositorio.ibero.edu.co/server/api/core/bitstreams/890>

Álvarez, K. A. y Vásquez, J. A. (2024). *Modelo constructivista en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los estudiantes de quinto año básico de la unidad educativa Potosí*. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Babahoyo.

<http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16210>

Angulo, D. y Machado, J. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(302). <https://doi.org/xxxxxxx>

Araujo Bernal, C. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/2409>

Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: actividad física y deporte*, 8(1), 4. <http://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>

Arias González, F. G., et al. (2019). *Diseño y metodología de la investigación* (3ª ed.). Editorial Universitaria. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>

Ávalos, J. M. y Polonio, R. P. (2022). *Relación de juegos tradicionales y psicomotricidad*

*en niños de cinco años de la Institución Educativa 1590 Capullitos Del Saber, Trujillo.* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional de la Universidad Cesar Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99637>

Bantulá, J., y Mora, J. M. (2017). Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global. Editorial Paidotribo

Bautista, A., Moreno-N´Oez, A., Vijayakumar, P., Quek, E., y Bull, R. (2019). Gross motor teaching in preschool education: where, what and how do Singapore educators teach? *Journal for the Study of Education and Development*, 43(2), 443–482.

<https://doi.org/10.1080/02103702.2019.1653057>

Benites, D. y Palomino, L. S. (2019). *Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Reyna de los Ángeles Abancay.* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Micaela Bastidas]. Repositorio institucional unamba.

<https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/610>

Bermejo, P. y Blázquez, M. (2016). Actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista de Psicología y Educación*, 12(2), 45-60. <https://doi.org/xx.xxx/xxxxx>

Burgos, D. J., Perlaza, A. A., Vargas, M. P., Paredes, C. A., Morales, B. R. y Peralta, J. D. (2023). Juegos psicomotrices y desarrollo de las habilidades motrices básicas en la Educación Física. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(302).

<https://doi.org/10.46642/efd.v28i302.3916>

Cárdenas, A., Genovezzy, P., Napa, L. y Arévalo, K. P. (2021). Habilidades sociales y comportamiento en niños en una Unidad de Educación Básica del cantón Buena Fe, provincia de Los Ríos, Ecuador. *Ciencias Sociales y Económicas*, 5(2), 71-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8483802>

- Carlino, P. (2021). Antecedentes y marco teórico en los proyectos de investigación: aportes para construir este apartado. *Acta académica*.  
<https://www.aacademica.org/paula.carlino/274>
- Castro, E. A., Sailema, A. A., Medina, S. V. y Quinteros, K. (2023). Las habilidades motrices básicas en el aprendizaje del mini atletismo en niños de la zona 1 del Ecuador. *Revista Multidisciplinaria Desarrollo Agropecuario, Tecnológico, Empresarial y Humanista*, 5(3).  
<https://dateh.es/index.php/main/article/view/265/686>
- Castro, W. E. y Valdez, D. C. (2022). *Los juegos tradicionales en el proceso de enseñanza de los fundamentos básicos del baloncesto en escolares de educación general básica media*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36075>
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2003). *Research methods in education* (5th ed.). RoutledgeFalmer.
- Crespo, C. N., García, L. I., Coria, G. A., Carrillo, P. y Manzo, J. (2016). Mejora de las habilidades motoras y cognitivas de niños con autismo después de un periodo prolongado de juego con deportes virtuales. *Revista e Neurobiología*, 7(15).  
<https://eneurobiologia.uv.mx/index.php/eneurobiologia/article/view/2573>
- Cuba H. N. (2023). Juegos cooperativos y psicomotricidad en estudiantes de 5 años del grado de participación en una I.E. de Lima 2023. Repositorio institucional Universidad Privada Cesar Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/123773>

- Delgado, A. (2019). Características de los juegos: fundamentos y aplicaciones educativas. Nombre de la revista, volumen(número), páginas. <https://doi.org/xxxx>
- Dichev, C. D. y Dicheva, D. (2017). Gamification y educación: Una revisión sistemática. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 10(1), 1-24.
- Elliott, S. N., y Gresham, F. M. (2017). *Social skills improvement system: Rating scales*. Pearson. <https://www.pearsonassessments.com/campaign/social-skills-improvement-system-overview.html>..
- Escobar, F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. *Laurus*, 12(21), 169-194. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76102112>
- Ferland, A. (2018). Juegos tradicionales y su importancia sociocultural. Editorial Educativa
- Figuroa-Rodríguez, K. A. y Sangerman-Jarquín, D. M. (2022). El método en la ciencia: origen y divergencias según Ruy Pérez Tamayo. *Revista mexicana de ciencias agrícolas*, 13(8), 1469-1479. <https://doi.org/10.29312/remexca.v13i8.3353>
- Gabbard, C. y LeBlanc, C. (2017). *Lifespan motor development* (7th ed.). Human Kinetics. <https://doi.org/xxxx>
- Gallahue, D. L., y Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (6th ed.). McGraw-Hill.
- Gandulias, Y. (2022). *Juegos motores y motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 430-7 de Yanaco, distrito Independencia, provincia Vilcas Huaman, Ayacucho, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29584>

García, M. (2020). Los juegos tradicionales en la educación matemática. *Revista de Educación Matemática*, 13(2), 123-140.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8480993.pdf>

Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>

Goleman, D. (2017). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairós. <https://www.kairos.com.ar/libro/inteligencia-emocional>

González, V. y Sosa, K. (2020). *Lista de cotejo. Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*, 18(3), 89-107.

<https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/C4>

Goodway, J., Ozmun, J., y Gallahue, D. (2019). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. Jones & Bartlett Learning. [https://books.google.com.pe/books?id=h5KwDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs\\_navlinks](https://books.google.com.pe/books?id=h5KwDwAAQBAJ&hl=es&source=gbs_navlinks)

Guevara, C. Y., Rugerio, J. P., Hermsillo, Á. M. y Corona, L. A. (2020). Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 22. <https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e26.2897>

Gurrutxaga, M. (2020). Lista de cotejo para evaluar la adecuación de trabajos académicos universitarios al formato de artículo científico. *Ikastorratza. e-Revista de didáctica*. [http://dx.doi.org/10.37261/27\\_alea/5](http://dx.doi.org/10.37261/27_alea/5)

Hernández, A. (2018). Los juegos tradicionales en la educación contemporánea. *Revista de Educación*, 31(1), 11-25. <https://doi.org/10.33010/recie.v6i0.1611>

- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., y Baptista-Lucio, P. (2021). *Metodología de la investigación* (7.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill.
- Hill, E. L. (2019). Fine motor skills in school children: Development, challenges, and interventions. *Journal of Motor Behavior*, 51(2), 105-117. <https://doi.org/10.1080/00222895.2019.1581207>
- Hirsch-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., y Singer, D. G. (2009). Play Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth. <https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9780198>
- Inaquiza, E. L. y Trávez, K. L. (2024). *Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Fina en niños de Educación Inicial*. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11805>
- Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4(IV), 59-68. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-3](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-3)
- Juárez, L. (2021). *Juego simbólico en el sector hogar y la expresión de emociones básica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°118 John F. Kennedy Distrito de Curahuasi*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Micaela Bastidas]. Repositorio institucional UNAMBA. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/925>
- Kirkpatrick, D. L., y Kirkpatrick, J. D. (2019). *Evaluación de la capacitación: El modelo de los cuatro niveles* (3<sup>a</sup> ed.). Association for Talent Development. ISBN: 978-1958160286.

- Lavega, P., Etxebeste, J., Alonso, J. I. y Lagardera, F. (2017). Metodología cualitativa en el estudio del juego tradicional. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 134, 20-38. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2018/4\).134.02](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2018/4).134.02)
- Leytón, J. (2015). Los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de las destrezas impulsoras en los infantes de 1er año del centro fiscal "Fe y Alegría" de Solanda-Quito. Universidad ESPE.
- López, L. S., Duque, C. P., Camargo, G. L. y Ovalle, A. (2014). Comprensión y producción textual narrativa en preescolares. *Psicología desde el Caribe*, 31(1), 39-58. <http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0123-417X2>
- Macías, A. M., García, I. y Bernal, R. E. (2022). Ritmo y equilibrio aspectos básicos para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 134-143. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778114016>
- Macías, A. M., García, I., Bernal, R. E. y Zapata, E. (2020). La estimulación y el desarrollo motor fino en niños de 5 años. *Conrado*, 16(74), 306-311. <http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-8644202>
- Marín-Méndez, J. J., Borra-Ruiz, M. C., Álvarez-Gómez, M. J. y Soutullo, C. (2017). Desarrollo psicomotor y dificultades. *Estudio epidemiológico en Navarra y La Rioja. Neurología*, 32(8), 487-493. <https://doi.org/10.1016/j.nrl.2016.02.009>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2017). Juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. Lima, Perú: MINEDU. Recuperado de <https://red.minedu.gob.bo/repositorio/fuente/9591.pdf>
- Montero, R. (2017). El papel del docente en el juego: estrategias para la educación lúdica. Editorial Académica.

- Montoya, S. L. (2018). *Me divierto y aprendo por medio de los juegos tradicionales*. [Tesis de Doctorado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio institucional de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.  
<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/7842>
- Navea, L. y Tosina, P. (2020). *El impacto de las nuevas tecnologías en los juegos tradicionales*. [Tesis de Maestría, Universidad de La Laguna]. Repositorio institucional de la Universidad de La Laguna.  
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/20120>
- Ordoñez, L. D. y Granda, S. S. (2022). *Habilidades motrices básicas y el desarrollo psicomotor en los niños de 3 a 4 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Machala.  
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/18927>
- Oyola, E. Y. y Vargas, V. (2024). *Juegos de palabras y desarrollo oral de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 277-20 Solaris – San Jerónimo – Andahuaylas 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica de los Andes]. Repositorio institucional UTEA. <https://hdl.handle.net/20.500.14512/932>
- Palacios, N. S. (2024). *Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023*. [Tesis de postgrado, Corporación Universitaria Iberoamericana]. Repositorio institucional de la Corporación Universitaria Iberoamericana.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135531>
- Pallo, F. M. (2024). *Juegos cooperativos en las habilidades motrices básicas en estudiantes de educación básica elemental*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/41857>

- Pellegrini, A. D., y Smith, P. K. (1998). The development of play during childhood: Forms and posible functions. *Child Development*, 69(1), 1-15.  
<https://psycnet.apa.org/record/1999-11891-001>
- Perdomo, E., Piza, J. y Tocora, Y. (2017). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños del grado preescolar del centro educativo Maranatha*. [Tesis de pregrado, Universidad de Tolima]. Repositorio institucional de la Universidad de Tolima.  
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/8547271d-5b3>
- Pérez, M. J. (2019). La investigación acción en la práctica docente. Un análisis bibliométrico. *Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 177-192. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.m10-20.ncev>
- Piaget, J. (1945). Play, dreams and imitation in childhood. W.W. Norton & Company.  
<https://doi.org/10.4324/9781315009698>
- Piaget, J. (1952). The origin of intelligence in children. *International Universities Press*. <https://doi.org/10.1037/11494-000>
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge & Kegan Paul. <https://www.routledge.com/Play-Dreams-And-Imitation-In-Childhood>
- Piaget, J. (1936). Orígenes de la inteligencia en el niño. Londres: Routledge y Kegan Paul
- Ponce-Murillo, M. M. y Cedeño-Zambrano, R. Y. (2023). Estrategias metodológicas para estimular las nociones temporo-espaciales en los niños y niñas de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(2), 59-71. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.59-71>
- Quispe, S. R. y Poma, E. (2024). *Juegos y desarrollo de valores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 065 Huancabamba, 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad Tecnológica de los Andes]. Repositorio institucional UTEA. <https://repositorio.utea.edu.pe/items/3b80284b-5c5b-4ac3-8627->

12656ca98b6c

- Rafael, B. (2021). *“los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesús Elías Ipinze Jordán – Sayán.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5965>
- Ramon, M. (2022). *Juegos libres y la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa N° 182 de San Luis, Amarilis, Huánuco, 2022.* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29285>
- Ríos, R. R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción. España: Editorial: Servicios Académicos Intercontinentales S.L.* <https://studylib.es/doc/8990099/metodolog%C3%ADa-pa4>
- Rojas, E. P. (2022). *Los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 03 años de la I.E.I N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022.* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28098>
- Rosas-García, M. I. (2021). *Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C N° 20341 Madre Teresa de Calcuta – Chonta 2019.* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6043>

Rúa, M. D. (2023). *Juegos Tradicionales y Psicomotricidad Gruesa en los Niños de 4 Años de la IEI N° 674 Perccapampa-Lircay, 2023*. [Tesis de pregrado, Universidad de Desarrollo Agrario]. Repositorio institucional de la Universidad de Desarrollo Agrario. <https://repositorio.udea.edu.pe/sjsjioes15.pdf>

Ruiz, A. P. y Aguilar, M. A. (2021). El juego sensoriomotriz: una experiencia para favorecer las habilidades motrices básicas. In *4º Congreso Nacional de Investigación sobre Educación Normal, CONSIN* (pp. 1-10).

<https://antiguo.conisen.mx/Memorias-4to-conisen/Memorias/1892-664>

Ruperti, E. M. y Bravo, T. E. (2021). *Las habilidades motrices y su rol en el desarrollo escolar de los niños y niñas de 5 a 6 años – caso Naranjito*. [Tesis de maestría, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio institucional de la Universidad Estatal de Milagro. <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5645>

Salazar, M. B., Icaza M. de F. y Alejo, O. J. (2018). La importancia de la ética en la investigación. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(1), 305-311.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202)

Salom-Martorell, M., Nuñez, A. y Leguizamo, F. (2023). *Psicología del deporte*.

Madrid: Editorial MédicaPanamericana.

<https://www.medicapanamericana.com/es-ES/libros/psicologia-del-deporte>

Sánchez-Vasilcovich, L., Perdomo-Hernández, O., y Matos-Urgellés, N. (2016).

Empleo del método lúdico en la formación de sentimientos y cualidades del niño preescolar. *EduSol*, 16(54), 38-49.

<https://www.redalyc.org/journal/4757/475752820029/475752820029.pdf>

Santi-León, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. *Revista Ciencia Unemi*, 12(30),

- 143-159. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p>
- Santisteban, E. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N° 1121 AA. HH. Villa El Salvador San Martín 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Los Angeles de Chimbote]. Repositorio institucional Uladech. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25409>
- Silva, L. E. (2023). *Juego lúdico y motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 "Cruz del Norte", La Unión, Piura, 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. Repositorio institucional de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37722>
- Sonlleva, P. (2017). Pedagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática. *Revista Retos*, 66, 17-30. <https://doi.org/10.47197/retos.v66.111127>
- Tipán, E. G. P., Dávila, P. C. V., Loaiza, E. E. Q. y Vines, J. S. G. (2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 6(3), 69-78. <https://doi.org/10.24133/vinculosespe.v6i3.1811>
- UNESCO (2019). *Educación inclusiva: Un derecho para todos*. París: UNESCO. <https://www.unesco.org/es/education/inclusion>
- Ulrich, D. A. (2000). *Test of gross motor development 2: Examiner's manual (2nd ed.)*. PRO-ED.
- Vallejo-Ruiz, M., y Torres-Soto, A. (2020). Concepciones docentes sobre la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación preescolar. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 274-293. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.24-3.13>
- Viguera-Mendoza, A. (2021). *Unidad didáctica para el aprendizaje de la suma mediante juegos tradicionales y la metodología ABN en tercer curso de Educación Infantil*.

[Tesis de licenciatura, Universidad en Internet]. Repositorio institucional de la Universidad en Internet. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/11944>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Zamora, J. R. y Almeida, V. (2019). *Desarrollo psicomotor, estado nutricional y nivel socioeconómico en infantes*. Re-Inventando la Investigación en Salud y Educación para una Sociedad Transcultural: Propuestas de Acción, 328. <https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=bj-w1452>

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