UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024

Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Bach. Keytti Lisbeth Mogollon Risco

Tumbes, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dra. Kateriny Barrientos Pacherres de Guevara (presidenta)
CÓDIGO ORCID 0000-0002-0920-8938

Dr. Segundo Cesar Tapia Cabrera (secretario)
CÓDIGO ORCID 0000-0003-1798-2437

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo (vocal)
CÓDIGO ORCID 0000-0003-2262-1003

Tumbes, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024

Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido y forma:

Bach. Mogollon Risco Keytti Lisbeth
CÓDIGO ORCID 0009-0002-9150-6762

Dr. La Rosa Feijoo Oscar Calixto
CÓDIGO ORCID 0000-0003-2262-1003

Tumbes, 2025

Copia de acta de sustentación.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Escuela profesional de educación

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En tumbes a los 04 días del mes de noviembre del dos mil veinticinco, siendo las 16.00 horas y 05 minutos, en el auditorio de la facultad de ciencias sociales, se reunieron el jurado calificador de la facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, designado por Resolución N°328- 2024/UNTUMBES FACSO-D. Dra. Kateriny Barrientos Pacherres de Guevara (Presidente), Dr. Segundo Cesar Tapia Cabrera, (Secretario) y Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo, (Vocal), reconociendo en la misma resolución además, al Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo como asesor, se procedió evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis, titulada: "JUEGOS TRADICIONALES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TUMBES, 2024", para optar el titulo profesional de Licenciada en Educación Inicial, presentado por la:

Bachiller: Keytti Lisbeth Mogollon Risco

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas, por parte de la sustentante y después de la deliberación, el jurado según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la bachiller Keytti Lisbeth Mogollon Risco, aprobada, con calificativo MUY BUENO. En consecuencia, queda expedida para continuar con los tramites correspondientes a la obtención del titulo profesional de Licenciada en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N°30220, al Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las 15.00 horas 10 minutos del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del publico asistente.

Tumbes, 04 de noviembre del 2025.

Dra. Kateriny Barrientos Pacherres de Guevara
DNI N° 00248073
Código ORCID 0000-0002-0920-8938
PRESIDENTE

Dr. Segundo Cesar Tapia Cabrera
DNI N°18842732
Código ORCID 0000-0003-1798-2437
SECRETARIO

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
DNI N° 00230120
Código ORCID 0000-0003-2262-1003
VOCAL

C.c
-Jurado (3)
-Asesor
Interesado
-Coasesor (es)
-Archivo (Decanato)

Recibo turnitin.

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	13%	10%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.fundacionkoinonia.com.ve Fuente de Internet	1%
2	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Chimbot Trabajo del estudiante	1%
3	maestroysociedad.uo.edu.cu Fuente de Internet	1%
4	Velasquez Cristobal, Eraclinda Francisca. "Las canciones infantiles para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 5 años de las I.E. Caynubamba y Ferrer del distrito – Bolognesi - provincia - Pallasca – 2019", Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (Peru) Publicación	1%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	www.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	1%
9	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	1%
	jugandomeejercito.blogspot.com	

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
DNI 00230120
Orcid. 0000-0003-2262-1003

10	Fuente de Internet	<1 %
11	estudios.umc.cl Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios,UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
13	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
14	centrofpuvm.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Puente Quiquia, Angélica Dunye|Soto Yanqui, Katherine Rocio. "Conocimiento Sobre Juegos Verbales de Docentes de Educación Inicial en Instituciones Educativas de Lima, Huancayo y Arequipa – 2022.", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru) Publicación	<1 %
18	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
19	Carolina Vanessa Rezabala Andi, Cristina Paola Cáceres Sánchez, Edison Fabián Analuisa Analuisa. "Propuesta de juegos populares para el desarrollo psicomotriz en niños con Síndrome de Down", Revista Ciencias de la Educación y el Deporte, 2023 Publicación	<1 %
20	repositorio.unica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
DNI 00230120
Orcid. 0000-0003-2262-1003

21	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	archive.org Fuente de Internet	<1 %
23	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	Vargas Solis, Fabiola Maria del Carmen. "Efectividad del programa "Diverti-Semantico" para incrementar el desarrollo lexico-semantico en ninos de 5 anos de una institucion educativa privada del distrito de Lurigancho-Chosica.", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2021 Publicación	<1 %
26	Submitted to Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre Trabajo del estudiante	<1 %
27	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
29	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
30	theibfr.com Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
DNI 00230120
Orcid. 0000-0003-2262-1003

33	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Nacional Daniel Alcides Carrion Trabajo del estudiante	<1 %
35	Tafur Villacorta, Vivian Mayte | Quevedo Peña, Ingry Judith | Cornejo Crespo, Stephanie Melany. "Desempeño del Discurso Narrativo En la Producción de Narraciones en Niños de 5 Años de una Institución Educativa Nacional Ubicada de la Ciudad de Chiclayo, Arequipa y Pucallpa.", Pontificia Universidad Catolica del Peru (Peru) Publicación	<1 %
36	Submitted to October University for Modern Sciences and Arts (MSA) Trabajo del estudiante	<1 %
37	Submitted to Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo Trabajo del estudiante	<1 %
38	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	<1 %
40	Chacon Ugarte, Gabriela del Pilar. ""Velocidad de denominacion y habilidades matematicas en ninos de 5 anos de una institucion educativa privada".", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2020 Publicación	<1 %
41	César Luiggi Centeno-Díaz, Ana Cecilia Napán-Yactayo. "E-commerce y su relación con el	<1 %

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
DNI 00230120
Orcid. 0000-0003-2262-1003

comportamiento del consumidor de la empresa la casa artesanal", Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 2021
Publicación

42	Submitted to Universidad Estatal de Bolivar Trabajo del estudiante	<1 %
43	Serra Delgado, Mariona. "Efecto de la administración posnatal de Epigalocatequina-3-galato sobre la función cardíaca y la respuesta psicomotora y cognitiva.", Universitat de Barcelona (Spain) Publicación	<1 %
44	Submitted to Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		

Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo
Asesor.
DNI 00230120
Orcid. 0000-0003-2262-1003

DEDICATORIA:

A nuestro Padre todo Poderoso por darme salud, sabiduría y estar conmigo día a día, guiando cada paso que doy con amor y con esperanza, como sólo Él sabe hacerlo.

A mis padres, por ser mi gran apoyo, por su amor incondicional, sus consejos firmes y su verdadero ejemplo de esfuerzo y dedicación.

A mi hermano, por ser mi compañero de aventuras, por estar siempre con palabras de aliento y por sus bromas sarcásticas.

A mi prima, por regalarme una hermosa amistad, por estar en los momentos necesarios con su apoyo y luz en mi camino.

A todos ellos, que siento la necesidad de dedicarles con el corazón este logro, que también es de ellos.

Keytti Lisbeth

AGRADECIMIENTO

A Dios, por ser mi refugio, mi fortaleza y mi guía en cada paso del camino, por brindarme fuerza en los momentos difíciles, y esperanza ante las dificultades.

A mis padres, por su amor incondicional, por no dejarme sola en ningún momento, y porque son el pilar que sostiene mis sueños y mis anhelos.

A todos los docentes que participaron en mi formación profesional, especialmente al docente del curso de investigación, por compartir sus conocimientos y por orientarme con cariño y dedicación.

A mi asesor, por su tiempo, por su acompañamiento y sus sugerencias, que enriquecieron mi trabajo.

A los miembros del jurado por su predisposición, por su tiempo, por su paciencia, y por orientarme con respeto, cordialidad y compromiso en el proceso de culminar como estudiante.

A la institución educativa, por abrirme las puertas y por brindarme la posibilidad de desarrollar mi estudio de investigación en un ambiente de aprendizaje vivo, real e enriquecedor.

A todos, un enorme y sincero agradecimiento.

La autora.

ÍNDICE GENERAL

CARATULA. ……i
CARATULA DE JURADO……..ii
CARATULA DE ASESORÍA……..iii
COPIA DE SUSTENTACION……iv
RECIBO TURNITIN……v
DEDICATORIA x
AGRADECIMIENTO.....xi
INDICE GENERAL.....xii
ÍNDICE DE TABLAS.....xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....xiv
ÍNDICE DE ANEXOS.....xv
RESUMEN.....10
ABSTRACT.....11
I. INTRODUCCIÓN.....12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....18
III. MATERIALES Y MÉTODOS.....41
3.1 Formulación de la hipótesis y definición de la variable.....41
3.1.1 Hipótesis te la investigación.....41
3.1.2 Operalización de las variables.....42
3.1.3 Tipo y diseño de investigación.....43
3.1.4 Población y muestra.....43
3.1.5 Criterios de inclusión y exclusión.....45
3.1.6 Técnicas e instrumentos.....45
3.1.7 Procesamiento de recolección de datos.....46
3.1.8 Procesamiento y análisis de información.....46
3.1.9 Consideraciones éticas.....47
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....48
4.1 Resultados.....48
4.2 Discusión de resultados.....54
V. CONCLUSIONES.....57
VI. RECOMENDACIONES.....58
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....60
ANEXOS.....63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables 42
Tabla 2. Distribución de la población de niños de 5 años, de la Institución Educativa N°002 “Santa Rosa de Lima” 44
Tabla 3. Muestra de estudio de niños de 5 años, de la institución educativa N°002 “Santa Rosa de Lima” 45
Tabla 4. Objetivo general 48
Tabla 5. Pruebas de chi-cuadrado 49
Tabla 6. Objetivo especifico 1 50
Tabla 7. Objetivo específico 2 51
Tabla 8. Objetivo específico 3 53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Determinar la relación entre la motricidad gruesa en el juego simbólico.....49

Figura 2. Determinar la relación entre los juegos tradicionales en la coordinación.....51

Figura 3. Determinar la relación entre la motricidad gruesa en el juego con objetos.....53

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia……..63
Anexo 2: Instrumento de la variable juegos tradicionales aplicado a la muestra, niños de 5 años del aula verde…….65
Anexo 3: Ficha técnica……..66
Anexo 4: Instrumento de la variable motricidad gruesa aplicado a la muestra, niños de 5 años del aula verde…….68
Anexo 5: Ficha técnica……....69
Anexo 6: Solicitud de ejecución del proyecto de tesis en la institución educativa N° 002 “Santa Rosa de Lima” 71
Anexo 7: Autorización de los padres de familia.....72
Anexo 8: Validación por juicio de expertos.....73
Anexo 9: Prueba de confiabilidad de alfa de Cronbach.....79
Anexo 10: Aplicación del instrumento.....80

RESUMEN

En el presente estudio de investigación intitulado juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024. Surge de comprender la importante relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa ya que contribuyen en fortalecer las habilidades motoras, fomentan la socialización, creatividad y identidad cultural. El estudio aporta de manera valiosa y relevante a la práctica educativa, ofreciendo orientaciones que fortalecen las estrategias pedagógicas dirigidas al desarrollo integral de los niños de 5 años. Se desarrolló como objetivo general establecer la relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024. Para ello se empleó una metodología de carácter descriptivo con enfoque cuantitativo de tipo correlacional con diseño no experimental, esto quiere decir que se recopiló y analizó datos para evaluar la relación que existe entre ambas variables. La población estuvo conformada por 65 niños de 5 años de la institución educativa N°002 del turno tarde y mañana, la muestra evaluada estuvo conformada por 15 niños, de los cuales fueron 7 niños y 8 niñas. La técnica utilizada fue la observación no participante donde el investigador no interviene en el entorno natural de los individuos observados. Utilizándose como instrumentos dos fichas de observación conformada por 11 ítems, una para cada variable. Además, fue validada por el juicio de tres expertos, confirmando su validez y confiabilidad. Entre los resultados se encontraron que la correlación de Pearson entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa es de 0.986, con un valor de significancia (p) de 0.000. En conclusión, esto indica una correlación muy fuerte y significativa entre ambas variables al nivel de confianza del 99% ($p < 0.01$). Es decir, a medida que los niños participan más en juegos tradicionales, mejora su motricidad gruesa.

Palabras clave: Juegos tradicionales, motricidad gruesa, educación inicial, habilidades motoras.

ABSTRACT

In the present research study entitled traditional games and gross motor skills in 5-year-old children from an educational institution, Tumbes, 2024. It arises from understanding the important relationship between traditional games and gross motor skills since they contribute to strengthening motor skills, promote socialization, creativity and cultural identity. The study contributes in a valuable and relevant way to educational practice, offering guidelines that strengthen pedagogical strategies aimed at the comprehensive development of 5-year-old children. The general objective was to establish the relationship between traditional games and gross motor skills in 5-year-old children from an educational institution, Tumbes, 2024. For this, a descriptive methodology with a quantitative correlational approach with a non-experimental design was used, this means that data was collected and analyzed to evaluate the relationship that exists between both variables. The population consisted of 65 5-year-old children from educational institution No. 002, from the afternoon and morning shifts. The evaluated sample consisted of 15 children, of which 7 were boys and 8 girls. The technique used was non-participant observation, where the researcher does not intervene in the natural environment of the observed individuals. Two observation sheets consisting of 11 items were used as instruments, one for each variable. In addition, it was validated by the judgment of three experts, confirming its validity and reliability. Among the results, it was found that the Pearson correlation between traditional games and gross motor skills is 0.986, with a significance value (p) of 0.000. In conclusion, this indicates a very strong and significant correlation between both variables at the 99% confidence level ($p < 0.01$). That is, as children participate more in traditional games, their gross motor skills improve.

Keywords: Traditional games, gross motor skills, early childhood education, motor abilities.

I. INTRODUCCIÓN

En el presente estudio titulado juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024; en los últimos años, se ha evidenciado una disminución en la práctica de juegos tradicionales dentro de las aulas de educación inicial, a pesar de que el juego constituye un medio fundamental para el desarrollo integral de los niños. Esta situación ha limitado las oportunidades de movimiento y exploración corporal, afectando el fortalecimiento de la motricidad gruesa, que requiere de actividades que involucren desplazamientos, saltos, giros y coordinación general. En muchos casos, las estrategias pedagógicas actuales priorizan tareas más estructuradas, reduciendo el tiempo destinado al juego libre y al desarrollo físico.

Como resultado, algunos niños de 5 años muestran dificultades para controlar su cuerpo, mantener el equilibrio o coordinar movimientos amplios. De acuerdo con los planteamientos de Piaget (1956, citado en Aparicio, 2001) el juego favorece el desarrollo cognitivo, motor, social y emocional del niño, al transformar las experiencias en aprendizajes significativos. Sin embargo, la limitada aplicación de juegos tradicionales en el aula restringe el desarrollo de estas capacidades, afectando el logro de competencias motrices y la participación activa de los niños en experiencias lúdicas significativas.

La humanidad entera enfrentó una pandemia, COVID-19, que confinó a más de 1,500 millones de niños, según Piamba (2022) exacerbó esta situación. Muchos menores pasaron largos períodos frente a pantallas digitales, reduciendo su participación en actividades físicas y deportivas. Este contexto subraya la necesidad de reintroducir y promover los juegos tradicionales en las actividades pedagógicas para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa. La Organización Mundial de la Salud (2019) destaca que un mayor nivel de actividad física en los niños en edad escolar se traduce en beneficios significativos en términos físicos, emocionales, sociales y cognitivos a lo largo de su vida. Fomentar la actividad física en la infancia contribuye al desarrollo eficaz de diversas habilidades motoras, mejora el desempeño académico y ayuda a reducir o eliminar gradualmente los problemas de aprendizaje.

Para el Ministerio de salud (MINSA, 2021) manifiesta que el 37% de los niños en edad entre 3 a 9 años presenta exceso de peso, esto es un riesgo en su salud y su desarrollo integral. Entre los factores identificados destacan la falta de actividad física y la reducción de oportunidades de juego al aire libre. Si bien el Ministerio de educación, a través de una resolución ministerial N° 474-2022-MINEDU, aprueba las disposiciones para la prestación del servicio educativo en las instituciones educativas de la educación básica regular (2023) dispone que los niños realicen actividades obligatorias por 10 minutos diarios en cada institución educativa, las actividades que se realizan se reducen a ser muy rutinarias y poco motivadoras, sin lograr un impacto en los niños.

Esta situación se ve afectada por la falta de incorporación de juegos tradicionales como parte de las actividades, a pesar de su potencial para promover movimientos físicos de manera natural y espontanea, fomentar la socialización, cooperación y fortalecimiento de identidad cultural. La ausencia de estos juegos limita el desarrollo de la motricidad gruesa entendida como la capacidad de coordinar movimientos amplios como correr, saltar, trepar, lanzar o mantener el equilibrio, habilidades fundamentales para su el desarrollo físico y cognitivo, donde se adquiere el control corporal y preparándose para aprendizajes más complejos.

En el contexto local, en el desarrollo de las prácticas profesionales por estudiantes de educación inicial de la Universidad nacional de Tumbes, tuvieron como experiencia que los niños de las zonas locas no practican con frecuencia juegos tradicionales, ya que gran parte de sus actividades recreativas se orientan a juegos estructurados dentro del colegio, lo que en algunos casos se convierte en un impedimento para la práctica de juegos al aire libre. Esta situación limita la posibilidad de realizar movimientos amplios y coordinados como correr, saltar, trepar o lanzar, repercutiendo negativamente en el desarrollo de su motricidad gruesa.

Asimismo, se observó que la falta de estas experiencias lúdicas restringe la socialización, la cooperación y la construcción de identidad cultural, afectando de manera directa su desarrollo físico, cognitivo y social integral. Cabe resaltar que esta problemática no es un hecho aislado, pues ha sido identificada de manera

constante a lo largo de los siete ciclos de prácticas realizadas por las estudiantes. Donde se repite el mismo patrón, los juegos tradicionales siguen sin ser incorporados de manera sistemática en las actividades pedagógicas, manteniéndose así una limitación en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

De acuerdo con las fichas de observación aplicadas durante las prácticas profesionales a niños de 5 años, en la institución educativa Santa Rosa de Lima N° 002, ubicada en la calle Inca Yupanqui del distrito de Corrales, departamento de Tumbes, presentan dificultades para coordinar sus movimientos, mantener el equilibrio o ejecutar desplazamientos básicos durante actividades lúdicas. Esto evidencia que los niños no han recibido una estimulación motriz adecuada, lo que puede estar asociado a la disminución en la práctica de juegos tradicionales y a la falta de control en el tiempo que dedican a las pantallas. Por ello, resulta enriquecedor que los niños se integren en la práctica de juegos tradicionales dentro de sus actividades escolares, ya que no solo promueven el movimiento y la interacción con sus compañeros, sino que también les permiten conocer más sobre su cultura. Esto convierte a los juegos tradicionales en una herramienta significativamente importante para el desarrollo físico, social y emocional en la primera infancia.

Existiendo investigaciones que afirman la importancia de los juegos tradicionales para el desarrollo motor grueso en niños de 5 años, a nivel internacional nos encontramos con Vélez et al (2022) ofreciendo un referente en base a su experiencia sobre el nivel de desarrollo de motricidad gruesa, esto evidenciaría las dificultades motoras gruesas y las estrategias que se trabajaron para reforzar estas capacidades. En cuanto al ámbito nacional nos evidenciaron Tarazona (2021) un incremento en el desarrollo integral de los niños al trabajar con los juegos tradicionales, también se tomó como referente para contrastar resultados y enfoques metodológicos similares. Asimismo, para Ladines (2024) en el ámbito local no se encuentra muy alejado de la realidad considerando al desarrollo motriz a través de los juegos tradicionales.

Para dar sustento académico al presente trabajo de investigación, fue indispensable recurrir a fundamentos teóricos que permitan comprender la relación

entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. La investigación se enmarca principalmente en la teoría cognitivista**,** la cual resalta el desarrollo evolutivo del pensamiento infantil y la importancia del juego en la construcción de aprendizajes significativos. En este marco, se retoman los aportes de Jean Piaget, quien reconoce el valor del juego en el desarrollo de las capacidades cognitivas, motrices y sociales, y de Lev Vygotsky**,** quien destaca el papel de la interacción social y la mediación cultural en la formación de habilidades. En cuanto a los aportes de la motricidad gruesa encontramos al teórico Henri Wallon quien señala que la motricidad no solo tiene una función física, sino también emocional, cognitiva y social, ya que a través del movimiento el niño expresa sus emociones, se relaciona con los demás y construye su personalidad. Asimismo, las aportaciones de Cabrera (2010) y Durán (2012) evidencian que los juegos tradicionales favorecen el fortalecimiento de la motricidad gruesa al promover la coordinación, el equilibrio y la fuerza. Estos fundamentos teóricos orientan la investigación al comprender cómo la práctica de juegos tradicionales contribuye al desarrollo motor y, por ende, al aprendizaje y bienestar de los niños en el nivel de educación inicial.

Para los aportes metodológicos el estudio corresponde a un tipo de investigación correlacional con diseño no experimental y de corte transversal desarrollado con un enfoque cuantitativo; orientado a determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años. En este sentido, se planteó la hipótesis de que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa de Tumbes, 2024. Con un diseño no experimental de tipo transversal con una población de 65 niños de 5 años de la Institución educativa “Santa Rosa de Lima”, su muestra estuvo conformada por 7 niños y 8 niñas un total de 15 niños. En cuanto la recolección de datos la técnica que se utilizó fue la observación directa con dos fichas de observación estructuradas con 11 ítems para ambas variables. Se tuvo en cuenta la confidencialidad de los datos; asimismo, estos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos, respetándose las respuestas de los niños sin alterar ni modificar la información a criterio de la investigadora. Los resultados evidenciaron que el valor elevado de la correlación ($r = 0.986$; $p = 0.000$) de los instrumentos aplicados resultaron apropiados para evaluar de manera precisa las variables en

estudio. De igual modo, se confirma que la metodología empleada fue pertinente para determinar la influencia positiva de la participación en juegos tradicionales sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que refuerza la validez y relevancia del estudio.

A nivel práctico, esta investigación proporcionó información valiosa para padres y docentes de educación inicial sobre el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad gruesa. Al comprender que el juego promueve aprendizajes significativos, se favoreció el diseño de actividades que potencian habilidades como saltar, correr o lanzar. Asimismo, los docentes podrán incorporar estos resultados en su planificación pedagógica cotidiana, integrando juegos tradicionales en las experiencias de aprendizaje para fortalecer la coordinación, el equilibrio y la fuerza de los niños. De igual modo, los hallazgos pueden contribuir a la mejora institucional al promover prácticas pedagógicas más activas, inclusivas y coherentes con el Currículo Nacional de Educación Básica (2016) el cual reconoce que el juego constituye una actividad natural en la infancia, aportando una oportunidad para el desarrollo integral, socialización y aprendizaje. En este sentido, es importante precisar que los resultados no solo impactan en docentes y familias, sino también en el fortalecimiento formativo y social a largo plazo dentro de la comunidad educativa, en concordancia con el principio del Currículo Nacional de Educación Básica que destaca el juego como medio esencial para favorecer el desarrollo físico, la autonomía, la creatividad y la convivencia armónica.

En cuanto a la justificación social, se evidenció que el juego facilita la adquisición de normas de convivencia y el desarrollo de habilidades comunicativas y colaborativas entre los niños. Esta interacción no solo fortalece valores esenciales para la vida en sociedad, sino que también beneficia directamente a los niños, sus familias y la comunidad educativa en general. Asimismo, los juegos tradicionales abarcan a todos los niños sin distinción de género, habilidades o contexto social, promoviendo la inclusión, la equidad y la participación activa de todos en el aprendizaje. En coherencia con el Proyecto Educativo Nacional al 2036, que plantea el objetivo de formar ciudadanos comprometidos con el bien común y la convivencia democrática, y con el Currículo Nacional de Educación Básica (2016), que reconoce el juego como medio para desarrollar la autonomía, la convivencia y la identidad, esta investigación adquiere validez social e institucional. Además, el

rescate y la práctica de los juegos tradicionales contribuyen a la preservación del patrimonio cultural y al fortalecimiento de la identidad local y regional. A largo plazo, los aprendizajes sociales construidos en la infancia a través del juego favorecen la formación de ciudadanos empáticos, colaborativos y responsables, capaces de contribuir a una sociedad más justa, saludable e inclusiva.

El presente estudio tuvo como objetivo general establecer la relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa en Tumbes, 2024. En cuanto a los objetivos específicos: Determinar la relación de motricidad gruesa en el juego simbólico de los niños de 5 años de una institución educativa**,** Tumbes, 2024. Determinar la relación entre los juegos tradicionales en la coordinación de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024. Determinar la relación de motricidad gruesa en el juego con objetos de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024. Finalmente, en este sentido se plantea la siguiente interrogante: ¿Existe relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024?

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

Para el presente estudio de investigación tiene como principal elemento el juego, en el cual Olortegui (2014, citado en Vargas 2022) considera al niño como ser activo encontrándose en constante relación con su entorno, liberando así sus energías internas. De esta manera el juego se convierte en un medio para lograr diferentes propósitos, en la escuela por ejemplo se orienta al desarrollo de competencias en diferentes áreas, como psicomotricidad, matemática, comunicación, ciencia y tecnología, personal social; convirtiéndose en una estrategia pedagógica para el logro de aprendizajes.

Gimeno et al (1989 citado en Ramírez 2017) consideran al juego como un conjunto de actividades a través del cual los individuos expresan sus emociones y deseos, realizándolo de manera oral y simbólica. Para los autores las características propias del juego, permite que el niño y el adulto logre expresarse de manera más fluida lo que en la vida real no es posible, para ello es fundamental que durante la ejecución de cualquier juego exista un ambiente de libertad y ausencia de coerción.
La guía para educadores de servicios educativos para niños menores de 6 años (2010) hace énfasis en la clasificación de los tipos de juegos en que área del desarrollo se está estimulando y así conocer su dirección individual. Estos juegos se describen de la siguiente manera:

> Juego motor. relaciona con el movimiento y la exploración del propio cuerpo, así como con las sensaciones que este produce en los niños. Desarrollando actividades como saltar en un pie, tirar de una cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr y empujarse son ejemplos de este tipo de juego. Los niños pequeños disfrutan especialmente de estos juegos porque están en una fase donde buscan controlar y ejercitar su cuerpo. Además, su alta energía los impulsa a realizar una variedad de movimientos. Es ideal que estos juegos se realicen en espacios abiertos, donde los niños tengan suficiente espacio para moverse libremente. Si añadimos elementos como túneles naturales, rampas, escaleras simples u otros desafíos, estaremos fomentando el desarrollo de la psicomotricidad libre, esencial en esta etapa del crecimiento.

Juego social. Distingue por enfocarse en la interacción con otra persona, que se convierte en parte del juego del niño. Ejemplo de juegos sociales en distintas etapas del desarrollo incluyen: un bebé que juega con los dedos o el cabello de su madre, cambia su tono de voz al hablar, juega a las escondidas o se divierte viendo su reflejo en un espejo. En niños más grandes, se observan juegos que incluyen reglas y la necesidad de esperar turnos, además de juegos como el de "abrazarse". Estos juegos son fundamentales para que el niño aprenda a relacionarse con otros, desarrollando habilidades para interactuar con afecto, calidez, y de manera adecuada. También fortalecen los lazos entre quienes participan, creando un vínculo especial.

Juego cognitivo. Estimula la curiosidad intelectual del niño. Comienza cuando el bebé interactúa con objetos en su entorno, explorándolos y manipulándolos. A medida que crece, su interés se dirige hacia la resolución de desafíos que requieren el uso de su inteligencia, más allá de simplemente manipular objetos. Por ejemplo, un niño puede intentar construir una torre con tres bloques, usar un palo para alcanzar algo, o participar en juegos de mesa como el dominó, la memoria, resolver rompecabezas, o adivinanzas.

Los juegos tradicionales han sido parte esencial de la infancia, siendo transmitidos de generación en generación, siendo parte de nuestra cultura. En este sentido, Ávila et al (2022) los define como aquellos juegos infantiles antiguos, realizados sin ayuda de ningún invento tecnológico, encontrando sus recursos en la naturaleza como: piedras, arena, madera, hojas de árboles; también objetos caseros como: semillas, telas, cuerdas, entre otros.

Pere y Salvador (2003, citado en Vargas 2022) define que aquellos juegos han sido practicados desde tiempos antiguos, esta transición generacional ha realizado ciertas modificaciones, pero manteniendo su esencia. Practicándose en diferentes épocas de año en actividades del campo, eventos familiares, compartir entre amigos. De esta manera los juegos tradicionales son utilizados como distractor o como transmisor de cultura.

Asimismo el juego ha sido ampliamente estudiado desde distintas corrientes pedagógicas, uno de los teóricos es Jean Piaget (1956, citado en Simbaña, 2022) quien manifiesta que el juego es una expresión natural de la inteligencia del niño, considerándose en la forma donde asimilan la realidad de acuerdo con la etapa evolutiva en la que se encuentran, ya que a través del juego los niños interpretan y entienden el mundo por el cual son rodeados, pero para poder entender eso tienen que hacer uso de sus capacidades cognitivas y estas son adaptadas al nivel de desarrollo en el cual se encuentran. También nos acota tres términos importantes para el desarrollo del niño que juegan un papel crucial en el origen y evolución del juego, entendiéndose con tres capacidades: capacidades sensoriomotrices, capacidades simbólicas y capacidades de razonamiento.

Al referirnos a la capacidad sensoriomotriz, por ejemplo, si a un bebe de aproximadamente 8 meses juega con un sonajero, al manipularlo y agitarlo va a escuchar el sonido que emite, lo que va a desarrollar él bebe es la coordinación óculo-manual y también va a entender que al mover el sonajero va a emitir un sonido y entenderá la relación causa efecto.

En cuanto a las capacidades simbólicas, por ejemplo, un niño de 3 años juega a la construcción de una casita con bloques y con muñecos representa la familia, a través de sus vivencias logra desarrollar habilidades de comunicación y comprensión de lo que lo rodea.

Por otro lado, las capacidades de razonamiento, por ejemplo, un niño de 5 años juega con rompecabezas, a través de este juego él va a identificar que piezas encajan y que pieza sigue, este ejercicio va a desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad para la resolución de problemas. Estas son cruciales para el desarrollo integral del niño porque cada una contribuye en el aprendizaje y crecimiento.
Es por ello que autores enfatizan al juego como facilitador del desarrollo cognitivo, Chamorro (2010, citado en Camaño 2022) Piaget sustenta que a través del juego se ejercitan los esquemas aprendidos y la mayoría de conductas se pueden trasformar volviendo a repetirse en el proceso de asimilación. Cuando el niño empieza a manipular objetos e imaginación con el juego simbólico el niño se

convierte en protagonista. Además, mientras pasa de una etapa a otra el juego abre paso a la adquisición del pensamiento crítico, mejora la capacidad que tiene para analizar y sintetizar información nueva, estas acciones abren paso a la inteligencia abstracta, porque el niño mientras juega, construye y desmonta sus juguetes u objetos, siendo estos analizados y comienza a pensar lo que ha realizado.

Por otro lado, un teórico que sustenta la importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia es Lev Vygotsky (1933, citado en Salas, 2023) quien ofreció a través de sus diversas investigaciones establecer que los individuos se desarrollan a través de la interacción social, siendo el juego el principal sustento de su teoría, dando como aporte que es fundamental para la perfección de las capacidades del niño, ya que al jugar las pone en práctica inconscientemente. En los estudios realizados por Vygotski enfatiza que el juego pasa por dos etapas:

La primera etapa que va desde el nacimiento hasta los tres años, los niños juegan con objetos según la interpretación que le da el adulto, pero poco a poco los niños reemplazan las funciones de los objetos, por ejemplo, un niño puede tener una cuchara y la puede utilizar como una varita mágica.

La segunda etapa llamada juego socio-dramático, durante esta etapa no solo tienen interacción con los objetos, sino que también los niños empiezan a imitar personajes o funcionen que han visto en su vida diaria, por ejemplo, un grupo de niños puede jugar a la familia y uno de ellos asume el rol de padre de familia.

Podemos comprender que para Vygotski el juego en los niños se desarrolla con el entorno social.

Otro de los aportes más importantes del teórico Lev Vygotsky es la noción de la zona de desarrollo próximo (2008, citado en Gosme 2022) quien sostiene que mediante el juego se crea la zona de desarrollo próximo, donde el niño siempre está por encima de su edad real. Así mismo, una serie de conductas representan diversas tendencias evolutivas que a través de ello los niños van a desarrollar varias áreas como la cognición, motricidad y habilidades sociales; es por ello que se considera una fuente muy importante de desarrollo.

Para poder alcanzar un desarrollo integral del niño se debe tomar como referente al juego como lo indica Martín el concepto medular en su teoría del desarrollo (2018) sostiene que la zona de desarrollo próximo es la que se encarga de separar la etapa donde el niño puede realizar acciones por sí mismo y la etapa en donde necesita el apoyo de los adultos para conseguir o lograr un objetivo. En dicha investigación se destaca que el juego forma parte indispensable para el desarrollo cognitivo y emocional, ya que permite experimentar situaciones diversas de manera segura, como lo planea Vygotski que, al jugar y compartir con otros niños, la capacidad que tiene para comprender el entorno social se expande, lo que favorece la zona de desarrollo próximo.

Los juegos tradicionales, además de ser trasmisores de cultura y fomentar la actividad física, poseen una serie de características que los hacen tener un valor especial lo que ha permitido su duración durante el tiempo. En este sentido, Jiménez (2009) considera que las características que tiene cada juego son lo que lo hacen único, manteniéndose vigentes y que sean atractivos y divertidos para los niños de generaciones anteriores como las futuras:

Tienen como propósito la diversión.

Produce satisfacción y diversión al ser practicado por sus participantes.

Se establecen normas u reglas fáciles de aplicar.

Son motivados por canciones del gusto o preferencia de los participantes.

Son pactados por los mismos participantes, promoviendo la autonomía en sus decisiones.

Al referirnos a la importancia de los juegos tradicionales, es fundamental reconocer que es un recurso pedagógico valioso dentro de la jornada pedagógica. Según Jiménez (2009) quien acota que ofrecen una gran variedad de oportunidades para que los docentes dentro de un aula de clases logren integrarlos con todos los niños, en base a ello se identifica dónde radica su importancia a través de una serie de ventajas:

Aprovechar el juego como medio de diversión.

Sirve como medio para enseñar la cultura tanto local como regional u nacional.

Facilita la interacción, comunicación y socialización durante la ejecución del juego.

Encontrar una motivación grupal para la participación activa de los integrantes del juego.

Se adquiere los conocimientos teóricos como prácticos.

Mejora la autoestima en cada uno de los participantes.

Desarrolla la imaginación en cada uno de los participantes.

Al formar parte importante de la cultura los juegos tradicionales han sido clasificados por tipos, según Dinello (2005, citado en Barrios 2018) manifiesta que a través de la historia los juegos han evolucionado y adaptado al desarrollo integral del niño, involucrando los aspectos físico, psicológico y social. Entre estos juegos podemos describir los siguientes:

Juegos con reglas: se define una regla de juego que existen personas más involucradas, significando que empieza a tomar conciencia de la existencia del otro como diferente existencia y complementaria entre sí. Lo que el niño descubre es que existen diferentes puntos a seguir y aquellas reglas que se establecen se deben seguir por todos los participantes del juego.

Juegos tradicionales: son considerados como cultura de una sociedad, contando con una riqueza simbólica, a partir de ella se visualiza la integración que tiene cada niño en la sociedad. Siendo considerados como una estrategia pedagógica para la integración de valores y cultura.

Méndez (2011, citado en Barrios 2018) los valores sociales son el reflejo de cada cultura, variando en cada época ya que son el espejo en la sociedad en la cual estamos inmersos.

Dentro de un aula de clases, los juegos cumplen un rol indispensable porque se convierten en estrategias didácticas que contribuyen aprendizajes significativos.

Según Barrios (2018) los considera según el objetivo y como son trabajados:

Los colores: el objetivo es identificar y reconocer a través de diversos objetos los colores de cada uno de ellos; se trabaja en el aula en grupos pequeños clasificando los objetos y realizando preguntas a los participantes.

Las estatuas: el objetivo es mantener equilibrio de su cuerpo; se trabaja en conjunto con toda el aula, utilizando música como motivación y al ser apagada los participantes tienen que optar la posición de estatua.

La gallina ciega: el objetivo es desarrollar ambas percepciones auditiva como táctil; se trabaja con todo el grupo en clase y se escoge a un participante para vendarle los ojos y este busca atrapar a alguien con los vendados.

A la zapatilla por detrás: el objetivo desarrolla la habilidad física de correr en circulo; un niño camina alrededor de un grupo que está en círculo, mientras canta una canción. Durante este tiempo, toca suavemente la espalda de uno de los niños sin que se dé cuenta. Al terminar la canción, el niño que fue tocado debe adivinar quién lo tocó. Si lo adivina, ambos cambian de lugar; si no, el juego sigue hasta que alguien lo logre.

A la pata coja: el objetivo consiste en desarrollar habilidades de flexibilidad y equilibrio para correr con un solo pie; se trabaja con toda el aula agrupando a los niños en un espacio y uno de ello se encarga de repetir a la pata coja, lo que el resto de niños hace es levantar la pierna. El juego termina cuando un niño queda con el pie levantado.

Ya no bota: el objetivo consiste en desarrollar la coordinación óculo-manual a través de los botes; se trabaja con toda el aula y como objeto una pelota donde un niño la lanza a otro con la frase “ya no bota” para luego el niño mencionado tiene que recepcionarla, y así sucesivamente sin hacer caer la pelota al suelo, si cae pierde.

A la media cruz: el objetivo consiste en asociar los movimientos del cuerpo a la retahíla recitada; se dibuja una cruz en el suelo y consiste en intercambiar lugar sin tocar el centro, colocándose un jugador en el centro para poder tocarlo y si es así ocupan el lugar de esta persona.

Los cruces: el objetivo es desarrollar el lanzamiento y recepciones; se trabaja en dos grupos con dos filas paralelas, una frente a la otra. Cada fila se toma de las manos formando un puente levantando los brazos. A una señal, un niño de cada

fila debe cruzar al otro lado pasando por debajo del puente que forman sus compañeros, ambos cruzan sin soltarse de las manos y sin chocar.

El lobo: el objetivo es emplear objetos que se encuentran a su alrededor para evitar ser atrapados; se escoge a un niño que represente el lobo y el resto de niños le hacen preguntas, esto se repite varias veces, pero al momento que el lobo grita “es hora de comer” todos salen corriendo huyendo de ser comida del lobo.

En el desarrollo de los juegos tradicionales se genera un buen clima dentro del aula, deduciendo que los niños se sienten cómodos con los juegos realizados durante las actividades. Siendo reconocidos por los niños al ser juegos tradicionales no mostrando ninguna dificultad al ejecutarlos.

Por otro lado, existe una estrecha relación entre los Juegos tradicionales y motricidad gruesa. Según Cabrera (2010, citado en Maceda 2023) considera que con los juegos tradicionales se fomenta:

Coordinación en los juegos que involucra los grandes paquetes musculares como saltar, caminar rápido y lento.

Control del esquema corporal con movimientos que involucran actividad física controlada fomentando el equilibrio.

Al lanzar un objeto a un punto fijo hace referencia a la coordinación óculo-manual.

Las nociones espaciales en el juego hacen referencia al concepto espacial de arriba y abajo, izquierda y derecha, delante y atrás.

Desde la perspectiva de la actividad física en los juegos tradicionales, se involucran aspectos fundamentales de la motricidad gruesa, como la coordinación en movimientos precisos, el equilibrio y la fuerza. Además, estos juegos favorecen el aspecto social, ya que promueven la integración al correr con otros, jugar en grupo y seguir reglas, entre otros. También se destaca la importancia de los juegos que incluyen la manipulación de objetos y la percepción espacial, ya que permiten a los niños descubrir la relación entre los objetos y su propio cuerpo, lo que facilita el aprendizaje de colores, formas, exploración y conceptos de tiempo, entre otros.

El juego simbólico forma parte de una dimensión de los juegos tradicionales, porque es donde el niño recrea la realidad a partir de su propia experiencia. Según Villalobos (2012) son juegos diseñados con propuestas específicas por sus creadores suelen ser restrictivos, limitando a los niños a seguir un conjunto fijo de instrucciones y evitando que hagan adaptaciones creativas. Esta limitación a menudo lleva a los niños a aceptar las ideas preestablecidas de juguetes como muñecas, robots, o contenidos de programas de televisión y videojuegos, los cuales se basan en los patrones diseñados por sus creadores. En contraste, el juego simbólico surge de manera natural de las experiencias y emociones del niño, permitiéndole superar las intenciones originales de los juguetes y darles significados personales. Así, los niños pueden integrar sus propias vivencias en el juego, otorgando a los juguetes nuevos significados que reflejan sus experiencias individuales.

Villalobos (2012) nos describe que cuando un niño no logra asumir el rol de jugador y creador en el juego simbólico, muestra una falta de flexibilidad mental y sensibilidad hacia su entorno. Su pensamiento se vuelve rígido y repetitivo, siguiendo métodos preestablecidos sin desarrollar ideas propias ni aportar un sentido personal. Por otro lado, al participar en el juego simbólico, el niño infunde en el juego sus propias interpretaciones y significados basados en sus experiencias. Aunque juegue en compañía de otros, sus interacciones y acuerdos son profundamente personales. En este tipo de juego, el niño combina elementos internos y externos, creando una experiencia única que refleja su visión individual del mundo. En el juego simbólico, el niño no crea un mundo completamente ficticio, sino que entrelaza la realidad con la imaginación, viviendo y recreando los objetos en lugar de simplemente imaginarlos. Al optar por jugar simbólicamente, el niño muestra confianza en sí mismo y en los demás, buscando desarrollar su independencia y expresar significados que le preocupan o le limitan.

Entre los aportes de Piaget distingue distintos tipos de juegos, los cuales tienen relación con cada etapa del desarrollo, sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales, en específico el juego simbólico propio del estadio preoperacional, el cual se desarrolla en las edades de 2 a 7 años, es aquel

que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no observan en el momento del juego.

Abad et al (2012, citado por Herrera 2023) establece que el juego simbólico es una experiencia vital para la primera infancia, es aquel juego que no se necesitan condiciones para ser desarrollado, teniendo como protagonista la imaginación.

El juego simbólico ofrece diversos beneficios para el desarrollo integral de los niños. Abad et al (2012) nos describe algunos aportes, los cuales encontramos:

Es considerado un medio eficaz para la evolución del lenguaje, esto se debe a que los niños al imitar a los adultos utilizando palabras que no conocen su significado.

Permite expresar sus sentimientos, convirtiéndose en una posibilidad para desarrollar su identidad, las equivocaciones dentro del juego simbólico no existen, es por ello que el niño es libre al expresarse sin tener temor a equivocarse.

Se convierte en un medio de exploración para los niños, explora la vida y lo que le acontece como ser humano. Empezando a interpretar actitudes, modelos o comportamientos de lo que observa o vivencia.

En el lado afectivo el juego simbólico se convierte en una forma de alcanzar el equilibrio psíquico.

Juego con reglas. según Edo et al (2016, citado en Suárez 2020) definen a los juegos con normas como aquellos en los que los participantes deben conocer y seguir una serie de instrucciones para alcanzar un objetivo. Estos juegos a menudo promueven la socialización y la cooperación entre los jugadores, aunque también pueden fomentar la competencia, ya que suelen tener un ganador y un perdedor. Este tipo de actividad es esencial en la educación infantil, ya que permite a los niños aprender a respetar turnos, aceptar tanto la victoria como la derrota, y valorar las opiniones de sus compañeros.

Piaget (1984, citado en Fuentes et al, 2012) el juego de reglas se da a través de la práctica y la conciencia de la regla, identificando distintos estadios de acuerdo a las edades de los niños.

En cuanto a la práctica de la regla, se entiende como los niños aplican el juego, encontrándose cuatro estadios:

Fase motora e individual: El niño juega basado en sus propios deseos y movimientos, sin seguir reglas establecidas. Esta etapa se desarrolla generalmente durante los primeros 3 años de vida.

Fase egocéntrica: El niño juega solo e imita las reglas que observa en los demás. Este período se manifiesta entre los 3 y 6 años.

Fase de cooperación: El niño busca dominar a otros a través del juego, mostrando interés por el control mutuo y la uniformidad de las reglas. Esta etapa ocurre aproximadamente entre los 6 y 9 años.

Fase de codificación de reglas: Todos los participantes comprenden y siguen las reglas establecidas. Esta fase se desarrolla alrededor de los 10 a 13 años.

En cuanto a la conciencia de la regla, se entiende como los niños perciben la importancia de las reglas dentro del juego, encontrándose tres estadios:

Estadio 1. El niño sigue la regla de manera automática, sin ser consciente de ella, ya que está basada en la acción motriz. Esto coincide con la etapa de egocentrismo en la aplicación de las reglas.

Estadio 2. La regla se percibe como inviolable y cualquier cambio es visto como una infracción. Esta etapa se desarrolla durante el máximo egocentrismo y la primera fase de cooperación en la práctica de las reglas.

Estadio 3. Las reglas deben ser respetadas, pero pueden ser modificadas mediante un acuerdo grupal. Esta etapa ocurre al final de la tercera y durante la cuarta fase del desarrollo en la práctica de las reglas.

Dentro del desarrollo infantil el juego con objetos constituye una curiosidad para los niños. Así lo señala Catherine (1935) en la primera infancia surgen preguntas como: que son las cosas, como funcionan y la función que cumplen cada una de ellas. El termino juguete es definido por los adultos como objeto que son seleccionados para el entretenimiento de un niño. Siendo los objetos quienes sirven como un nexo de unión con el niño, aprendiendo de las características perceptuales de los objetos que es rodeado como tamaño, textura y forma; esto permite que el niño logre expresarse libremente como sus sentimiento, intereses o preocupaciones. Así

mismo, contribuye en desarrollo social ya que tienen interacción con adultos y otros niños. Cuando el niño ha aprendido a representar el juego facilitado por objetos, aquellos objetos son transformados por la imaginación del niño permitiendo adaptarlos al juego.

Catherine (1985) aporta que los niños al tener mayor edad utilizan objetos en el juego realizan representación haciendo más apropiada, proporcionando detalles y convirtiendo el juego en más realista. Un ejemplo es cuando el niño en el juego logra ordenar objetos sobre una mesa, utilizar cubiertos, mostrar compañerismo al compartir los objetos que utiliza en el juego; lo que se consigue en la representación simbólica con objetos será el fortalecimiento de habilidades cognitivas como sociales como la comprensión del mundo que les rodea.

Por otro lado, tenemos la teoría de la psicomotricidad. Según Le Boulch (1992, citado en Gosme 2022) indica que el desarrollo infantil es global, compuesto por dos aspectos: uno psíquico que abarca lo cognitivo y lo afectivo, y otro relacionado con la motricidad, que implica la integración de cuerpo y mente en la acción motriz. Destaca la importancia de coordinar los movimientos con los comportamientos, y subraya en los ejercicios de coordinación dinámica general son esenciales para el desarrollo integral del cuerpo, ya que estas actividades de coordinación, al complementarse con los factores de ejecución propios de la psicomotricidad, permiten un desarrollo gradual de la motricidad, condicionado por el estímulo recibido.

En un mismo sentido según la Dirección de educación básica regular (2012) el termino psicomotricidad se define como una disciplina en donde el individuo se convierte en una unidad en sus aspectos corporal, emocionales y cognitivos, teniendo estos una relación entre sí. Esto quiere decir que al relacionarnos con nuestro entorno lo que pensamos, sentimos, actuamos, vivimos y expresamos nuestro principal protagonista es nuestro cuerpo, de nuestras conductas.

La motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo de la primera infancia es por ello que algunos autores como Durán (2012, citado en Gonzaga, 2018) la define como las acciones que realizan donde se ven implicados los grandes grupos musculares, haciendo referencia a movimientos grandes del cuerpo o todo el cuerpo. Estos movimientos van a permitir que el niño realice diferentes actividades en su entorno como gatear, saltar, caminar, empujar, trepar, entre otras; estas capacidades se fortalecen de acuerdo a las oportunidades de movimiento del niño.

Asimismo, se enfatiza las habilidades de motricidad gruesa, según Guerra (2018, citado en Gonzaga, 2018) aquellas abarcan movimientos complejos como lanzar objetos, saltar obstáculos, correr en circuitos y sostener el cuerpo usando músculos específicos. Estas capacidades se alcanzan gracias al adecuado desarrollo de las áreas sensorial y motora del cerebro, junto con el fortalecimiento de los huesos, el desarrollo muscular, y una mejor capacidad respiratoria. Por otra parte, para Liévre y Staes (2022) se entiende como la capacidad que tiene el individuo para integrar y coordinar los procesos mentales y físicos donde se integran tanto aspectos psicológicos como motores del ser humano, esto permite una adaptación fluida y equilibrada en diversas situaciones y contextos de la vida cotidiana. Finalmente, tiene un papel fundamental en el desarrollo afectivo, intelectual y social de los niños, donde el objetivo es el desarrollo de sus habilidades y centrándose en los movimientos y las acciones, siendo el pilar principal de esta disciplina el cuerpo y sus posibilidades motoras.

Diversos autores han resaltado la importancia de la actividad motriz, para ello existe un sustento teórico de la motricidad gruesa. Para Wallon (1925, citado en Pintado 2022) refiere que existe relación entre el movimiento para lograr el desarrollo psíquico y las relaciones que tenga con otros individuos. Demostró en sus diversas investigaciones que las funciones motrices son reciprocas a las funciones mentales, considerando que el esquema mental es elemento base para el desarrollo de la personalidad. Así mismo el movimiento es la expresión de la psique del niño configurando su personalidad, considerando el movimiento como parte fundamental del desarrollo del niño en facilitar su pensamiento conceptual,

asumiendo su vínculo con los demás, carácter y adquisición de conocimientos básicos.

En la primera infancia el desarrollo motor sigue leyes, según Mariñas (2023) comprende como el proceso activo en el que los niños buscan actuar sobre su entorno y volverse más competentes para realizar ciertas acciones o actividades. El objetivo de este es conseguir el dominio y control del cuerpo, manifestándose a través de movimientos que se facilita la interacción en su entorno siendo fundamentales para el progreso y mejoramiento motor, desde movimientos reflejos hasta movimientos coordinados integrando los grandes grupos musculares.

La mejora motriz se divide en cuatro leyes del desarrollo:

Ley céfalo-caudal, se presenta en la fase prenatal, fetal y desarrollo posnatal, estableciendo que el desarrollo de las respuestas motrices se realiza en orden descendente, quiere decir que desde la cabeza hasta los pies. El niño tiene la capacidad de mantener la cabeza erguida antes que la espalda.

Ley próximo-distal, se presenta su desarrollo desde el centro de nuestro cuerpo hasta la punta de los dedos. El niño tiene la capacidad de controlar primero el movimiento de los hombros antes que los dedos.

Ley de lo general a lo especifico, se describe como las habilidades motoras se desarrollan de manera específica y ordenada. Al inicio se desarrollan el control de la cabeza y el tronco y luego se perfecciona con el control de piernas y pies.

Ley del desarrollo de flexores-extensores, en los primeros meses los bebes mantienen sus brazos y piernas dobladas como si se encontrarán en una posición fetal, a medida que crecen aprenden a estirar los brazos para luego progresivamente empezar a gatear y caminar.

Autores como Liévre y Staes (2022) enfatizan la importancia de los beneficios de la motricidad gruesa, abordando tres principales niveles como lo son:

A nivel cognitivo, los niños tendrán mayor capacidad de atención, concentración, memoria, expresión y creatividad. También lograran distinguir el tamaño, forma y color de los objetos.

A nivel motor, los niños tendrán mayor dominio de su cuerpo, con respecto a sus movimientos. Mejorando el equilibrio, control de coordinación motora y tenido mayor facilidad en el proceso de respiración.

A nivel afectivo y social, los niños tendrán mayor facilidad en la comunicación con su entorno social, también lograrán afrontar posibles miedos. Todo esto va a desarrollar en su equilibrio afectivo logrando de este modo tener una mejor comprensión de sí mismo.

Es por eso que este concepto contribuye de manera integral en el desarrollo de los niños, reforzando la autonomía al realizar actividades de la vida diaria, tienen mejor interacción al comunicarse con otros niños, salud física al proporcionarle una mejor respiración y circulación, mejora una mejor salud mental al construir una autoestima.

Coordinación forma parte de las dimensiones de la variable motricidad gruesa. Según Chocce et al (2018) se entiende al termino coordinación como la capacidad neuromuscular para ajustar a detalle lo querido y pensado con la imagen fijada por la inteligencia motriz para satisfacer la necesidad del movimiento. Dicho termino tiene como términos clave a la precisión, eficacia, economía y armonía. Es la capacidad del cuerpo para unir diversos paquetes musculares con el fin de realizar determinadas acciones, así mismo se entiende como el potencial que poseen las personas para controlar movimientos y estímulos.

Para la etapa escolar según Chocce et al (2018) se entiende como la oportunidad que se le ofrece al niño para desarrollar su creatividad, conseguir seguridad afectiva, propiciar a estimular su curiosidad y lograr un trabajo colaborativo en grupo. Al brindarle al niño la oportunidad de trabajar la motricidad gruesa lo favorecerá en el desarrollo integral, estando involucrados los siguientes aspectos biológicos, cognoscitivos, psicomotriz, socio afectivo y espiritual.

Se enfatiza al equilibrio como una de las capacidades básicas de la motricidad gruesa. Según Atuncar et al (2017) define el termino equilibrio es una conducta motriz que tiene como base la psicomotricidad, incorporándose la regulación del

tono y la coordinación, teniendo como resultado la ejecución de actividades motoras. Así mismo se concibe como un proceso esencial que contribuye al desarrollo y mantenimiento de los patrones motores básicos, permitiendo que, en diversas posturas, el niño adquiera experiencias que son fundamentales para sostener el peso corporal. Esta habilidad es crucial para caminar. Cuando un niño se sostiene de pie, salta y brinca, lleva a cabo un esfuerzo significativo que complementa la co-contracción, preparando al niño para moverse con mayor habilidad en su entorno.

La fuerza constituye un componente esencial en la motricidad gruesa. Según Ortiz (1996) define al termino fuerza en dos definiciones física y fisiológica.
En cuanto a definición física de la fuerza considerada acción que ejerce un cuerpo sobre otro, logrando con ello un cambio de estado de reposo o movimiento.
En cuanto a definición fisiológica de la fuerza, como la habilidad de superar una resistencia externa o de responder frente a ella a través de la tensión generada por los músculos. Según cómo se genere esta tensión muscular y la duración de su aplicación, se pueden distinguir diferentes tipos de fuerza.

El desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años se caracteriza por un mejor y mayor control que tienen los niños de los grandes paquetes musculares. Según Gonzales (2002, citado en Orbegoso 2023) a los cinco años se desarrolla su independencia y habilidades motoras, lo que les permite organizar y planificar sus propias actividades, además de evaluar los resultados obtenidos. En el contexto de actividades motrices, son capaces de seleccionar y repartir materiales de juego, explorar diversas formas de utilizarlos e incluso combinarlos, como al golpear o perseguir una pelota con palos. Estas actividades pueden realizarse de manera individual o en pequeños grupos, como parejas o tríos. Aunque los niños progresan en su desarrollo siguiendo una secuencia predecible, cada uno lo hace a su propio ritmo, pudiendo destacar en algunas áreas, como el lenguaje, mientras presentan retrasos en otras, como la motricidad o las habilidades sensoriales. Durante el juego, muestran la capacidad de organizar el espacio, preparar los materiales necesarios y asignar roles dentro del grupo. Además, emplean recursos como

caminos, puentes o pendientes para enriquecer la trama del juego y comparten sus juguetes con los demás.

En esta etapa, los niños reconocen con mayor precisión los objetos, distinguiéndolos por forma, color, tamaño y ubicación espacial, como arriba, abajo o lejos. Su curiosidad los impulsa a formular preguntas sobre fenómenos naturales el por qué o el cómo. El lenguaje también se vuelve más fluido y estructurado, lo que les permite dialogar mientras juegan, contar historias o inventarlas, reflejando su imaginación. Además, a esta edad mejoran su coordinación al correr, logrando mayor ritmo y fases de vuelo prolongadas, lo que les permite recorrer largas distancias y combinar el correr con otras acciones como saltar, caminar o lanzar.

Finalmente, aprovechan eficazmente el espacio para moverse en distintas direcciones, superando obstáculos y realizando una variedad de movimientos, como caminar, correr y saltar. Ejemplos de estos incluyen saltos alternados con las piernas, saltos laterales, brincar sobre cuerdas o superar alturas pequeñas, demostrando un control cada vez más avanzado de su cuerpo y su entorno.

Para realizar la presente investigación ha sido necesario revisar previas investigaciones de juegos tradicionales y motricidad gruesa, entre las principales investigaciones internacionales encontramos a Gonzales et al. (2021) en su investigación, “Los juegos tradicionales en la educación física como método de desarrollo de las capacidades coordinativas” [Tesis de pregrado] Universidad Católica de Cuenca. Ecuador. La investigación es de tipo descriptivo, mediante un enfoque cuantitativo, cuyo diseño corresponde a una metodología no experimental con corte transversal. Se tomó una muestra de 90 niños y niñas. Para la recolección de datos el instrumento utilizado fue un cuestionario aplicado mediante una encuesta. Teniendo como objetivo general plantear una propuesta integradora, viable y medible que rescate el juego tradicional como herramienta metodológica para el desarrollo de capacidades coordinativas en el contexto de la enseñanza de la educación física. Los investigadores concluyeron el desarrollo de capacidades coordinativas por edades en estudiantes, de 1 a 5 años se obtuvo el 33%, de 6 a 11 se obtuvo el 63.3%, de 12 a 18 se obtuvo el 3,35. Los resultados fueron

contundentes en manifestar que los juegos tradicionales influyen en las capacidades coordinativas. Finalmente, se generó una propuesta técnica pedagógica que integra una selección de juegos tradicionales bajo un esquema que permite la evaluación inicial, desarrollo y medición de capacidades coordinativas en los estudiantes.

Ponce (2022) en su investigación intitulada: “Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022”, [Tesis de maestría]. La investigación plantea un enfoque cuantitativo, de tipo básica, con diseño no experimental transeccional correlacional. Correspondiendo a un estudio conto con una muestra de 66 estudiantes. Para la recolección de datos se utilizó de una lista de cotejos como instrumento y la técnica la observación. Teniendo como objetivo general establecer la relación entre los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador 2022. Los resultados estadísticos determinaron que, entre juegos tradicionales y uso del tiempo libre, existe correlación positiva muy baja, y no presenta relación significativa es de 0,124 mayor a 0.05 mostrado en la (Tabla 12). Los resultados fueron que los juegos tradicionales y el uso del tiempo libre, tienen relación significativa en estudiantes de 5 años, que para lograrlo debe haber buena motivación buscando la participación adecuada y activa en aras del fortaleciendo de la psicomotricidad; eliminando tensiones y estableciendo parámetros de tiempo y reglas claras.

Cepeda (2023) en su investigación, “Juegos tradicionales para el desarrollo de la autonomía de los niños de inicial II en la Unidad Educativa American High School de la ciudad de Riobamba, periodo 2022” [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Chimborazo. Ecuador. La metodología corresponde a un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental. La población muestral fue de 15 niños; para la recolección de datos como técnica se aplicó la observación y como instrumento una ficha de observación y una encuesta. Teniendo como objetivo general planteada donde se utilizó 8 indicadores con 3 escalas que fueron utilizadas para relacionar las variables investigadas. Los resultados estadísticos en cuanto a los ítems demuestran que el primero 40%, segundo 60%, tercero 80%, cuarto 80%, quinto 60%, sexto 40%, séptimo 20% y el octavo 80%. Los resultados concluyen que los

juegos tradicionales son herramienta fundamental generadora de aprendizajes, logrando desarrollar autonomía en los niños y las niñas del sub inicial dos.

Bravo et al (2024) en su investigación intitulada: “Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de educación inicial II”. [Articulo académico]. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. La metodología de la investigación tiene un enfoque metodológico mixto, descriptivo con diseño de investigación no experimental, transversal. La población muestral constó de 39 niños y niñas; para la recolección de datos se utilizaron técnicas como un test de desarrollo motor grueso, la entrevista y la encuesta. Teniendo como objetivo general diseñar una estrategia lúdica basada en los juegos tradicionales para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial II de la Unidad Educativa Fiscal Lodana, cantón Santa Ana. En cuanto a los resultados estadísticos se evidencio que 6 niños obtuvieron el rango alto con una puntuación de 28 a 30%; en la puntuación locomotora y 10 niños en control de objetos en el rango medio de 9 a 10%, 7 obtuvieron una puntuación media de 25 a 27% en control de objetos 7 niños en el rango 7 a 8% mientras que 6 obtuvieron puntuación baja de 20 a 24%. Los resultados de la investigación concluyen que los juegos tradicionales son recursos pedagógicos importantes para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa, además de favorecer el aprendizaje sociocultural, cognitivo y emocional en niños de educación inicial.

En el contexto nacional, se encontró a Santisteban, (2021) en su investigación, “Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa el Salvador san Martín 2021”. Tesis de licenciatura]. Universidad Católica de Los Ángeles en Chimbote. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo y descriptico, con un diseño descriptivo correlacional. Con una muestra de 36 niños. Para recopilar datos, se empleó una técnica de muestra no probabilística en la que todas las unidades de la población tenían la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la técnica. La observación se utilizó como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicional y la motricidad gruesa. El objetivo general determine la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Los investigadores de esta

investigación llegaron a la conclusión de que los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de r =0 ,76 entre ambas variables. Los resultados estadísticos: existe una relación significativa r =0 ,687, r =0 ,621, entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Pintado (2022) en su investigación intitulada: "Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa Nº 15251–Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022". [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica los Ángeles-Chimbote. La metodología corresponde al tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional, con una población muestral de 14 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo. El objetivo general determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Nº 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022. Los resultados indican una correlación positiva baja entre los juegos tradicionales y la dimensión de equilibrio, con un valor de r = 0,774. También se observa una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y la coordinación visomotora, con r = 0,706, así como entre los juegos tradicionales y la precisión de movimientos, con r = 0,759. El investigador concluyó que existe una correlación positiva general entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, con un coeficiente de r = 0,731.

Rodrigo (2022) en su tesis: "Juego tradicional y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años en una institución pública, Urubamba 2022" [Tesis de maestría]. Universidad César Vallejo. La investigación de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, considerando el diseño no experimental, descriptivo que buscaba el nivel de correlación entre la variable juego tradicional y desarrollo psicomotriz. Contando con una población de 52 niños y niñas. Para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario. El objetivo general identificar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo

psicomotriz en niños de 5 años en una institución pública Urubamba 2022. Los resultados del análisis estadístico evidenciaron la existencia de una correlación moderada significativa entre las variables juego tradicional y desarrollo psicomotriz, se empleó el Coeficiente de Correlación de Pearson, el cual arrojo valores de 0.476, ello se traduce en una correlación moderada entre las variables. Así mismo se logró obtener un p valor = .000, menor a .001. Por lo tanto, la relación entre las variables es altamente significativa, y con base en los resultados obtenidos, se acepta la hipótesis planteada. En consecuencia, se concluye que los juegos tradicionales contribuyen al fortalecimiento de la motricidad fina, gruesa y la coordinación visomotriz en niños de 5 años en una institución pública de Urubamba en 2022.

Vargas (2022) en su investigación intitulada: “Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 665 Señor de mayo -2022” [Tesis de licenciatura] Universidad Católica los Ángeles-Chimbote. La metodología corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel descriptivo, y diseño descriptivo correlacional, con una población muestral de 20 niños y niñas; la técnica fue la observación, cuyos instrumentos fueron el cuestionario y escala de estimación. El objetivo general determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 665 Señor de Mayo - 2022. Los resultados hallados muestran que, en juegos tradicionales el 80% en el nivel bueno, en la motricidad gruesa, el 80% en el nivel logro previsto. El Rho de Spearman es de 0, 779 y la Sig, bilateral es 0,000. Se concluye que se ha identificado una relación alta y significativa entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa, lo que confirma que estos juegos tienen un impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 665 Señor de Mayo en 2022. Los resultados del coeficiente Rho de Spearman y la significancia bilateral respaldan la validez de la hipótesis alternativa.

En cuanto al contexto local, se encontró a, Sarango (2021) con su investigación intitulada: “Desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E. inicial el Milagro Tumbes, 2020”. [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Tumbes. La investigación de tipo enfoque cuantitativo descriptivo, de estudio no experimental. Contó con una muestra de 44 niños. Para la recolección de datos se utilizó el

instrumento aplicado, fue una guía de observación validada por expertos el mismo que tiene 52 ítems. Teniendo como objetivo general determinar el nivel de Desarrollo Psicomotor en los niños de 5 años de la I. E. I. 042 “El Milagro” Tumbes, 2020. El análisis estadístico concluyó que el 75% de los niños se encuentran en el nivel normal y el 25% se encuentra en nivel de riesgo. Enfatizando que los resultados indicaron que el nivel que alcanzaron los estudiantes fue de normal; se concluye que el nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes de la I.E.I042 “El Milagro” Tumbes, 2020 es de nivel normal en el aula creativos y aula genios.

Torres (2021) en su investigación, “Nivel de motricidad gruesa en los niños niñas de 5 años de la Institución Educativa no 206 “Fe y Alegría de la Villa Uña de Gato Distrito Papayal, Provincia Zarumilla Departamento Tumbes, 2020”. [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica Los Ángeles- Chimbote. La metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y de diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 10 niños y niñas; para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos se aplicó la guía de observación. El objetivo general determinar el nivel de desarrollo de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa N°206 Fe y Alegría- Tumbes. En cuanto a los resultados se concluyó que el 70% de los niños obtuvieron el nivel de logro en la dimensión lateral, el 20% nivel proceso. En cuanto a la dimensión equilibrio el 60% se encuentra en nivel logro y el 40% en nivel proceso en desarrollo de tamaño y equilibrio, obteniendo que el 100% de los niños se encuentran en desarrollo de motricidad gruesa.

Salvador (2024) en su investigación intitulada: “Nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 075 “Carrusel de Niños”, Tumbes, 2023” [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Tumbes. La metodología que se empleó fue cuantitativa, descriptiva, no experimental. La población muestral estuvo constituida por 25 estudiantes. Para recopilar datos se empleó la observación como técnica de investigación y una ficha de observación como instrumento. El objetivo general describir el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 075 “Carrusel de niños”, Tumbes – 2023. Los resultados de análisis estadístico muestran que únicamente el 4% de los alumnos presenta

problemas de motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio el 16% se encuentra en nivel proceso y 84% nivel logro; en cuanto a la dimensión coordinación motora gruesa el 12% nivel proceso y 88% nivel logro; en cuanto a la dimensión esquema corporal el 4% se encontraba en inicio, el 32% en nivel proceso y el 64% nivel logro. El investigador llegó a la conclusión que la mayoría de los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 075 “Carrusel de Niños” en Tumbes han alcanzado los logros esperados en motricidad gruesa (96%), aunque un 4% aún requiere apoyo para completar su desarrollo en este aspecto.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1 Formulación de la hipótesis y definición de la variable

3.1.1 Hipótesis de la investigación

Hipótesis ᵢ: Existe relación significativa entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes 2024.

Hipótesis ₒ: No existe relación significativa entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes 2024.

3.1.2 Operalización de las variables

Definición conceptual

Variable Independiente: Pere y Salvador (2003, citado en Vargas 2022) define que aquellos juegos han sido practicados desde tiempos antiguos, esta transición generacional ha realizado ciertas modificaciones, pero manteniendo su esencia. Practicándose en diferentes épocas de año en actividades del campo, eventos familiares, compartir entre amigos. De esta manera los juegos tradicionales son utilizados como distractor o como transmisor de cultura.

Variable Dependiente: Durán (2012, citado en Gonzaga, 2018) define la motricidad gruesa a las acciones que realizan donde se ven implicados los grandes grupos musculares, haciendo referencia a movimientos grandes del cuerpo o todo el cuerpo. Estos movimientos van a permitir que el niño realice diferentes actividades en su entorno como gatear, saltar, caminar, empujar, trepar, entre otras; estas capacidades se fortalecen de acuerdo a las oportunidades de movimiento del niño.

Definición operacional:

Variable Independiente: Los juegos tradicionales tienen origen en épocas antiguas y, aunque han sufrido adaptaciones a lo largo de generaciones, conservan su esencia. Estas actividades suelen realizarse en diversos contextos, como labores agrícolas, reuniones familiares o encuentros con amigos, y cumplen una doble función: servir como entretenimiento y actuar como vehículos de transmisión cultural. En base a lo planteado se evaluó por medio de una ficha de observación.

Variable Dependiente: La motricidad gruesa son las acciones que involucran el uso de grandes grupos musculares, abarcando movimientos amplios o que afectan

todo el cuerpo. Estos movimientos permiten al niño llevar a cabo diversas actividades en su entorno, como gatear, saltar, caminar, empujar y trepar. El desarrollo de estas habilidades mejora con las oportunidades que el niño tiene para moverse y explorar. En base a lo planteado se evaluó por medio de una ficha de observación.

Tabla 1.

Operacionalización de las variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos tradicionales	Juego simbólico	- Imita personajes. - Usa objetos simbólicos. - Juega en equipo. - Resuelve problemas imaginarios.	Imita algún personaje, en el momento del juego. Utiliza bloques de construcción, durante el juego. Muestra compañerismo al jugar, con otros niños. Encuentra soluciones imaginativas para conflictos ficticios en el juego.	Escala ordinal
	Juego de reglas	- Conoce y sigue instrucciones. - Respeta los turnos al jugar. - Autorregula emociones. - Establece y comunica reglas.	Acepta la posición que le designan durante el juego. Respeta los turnos y la duración establecida durante el juego con sus amigos. Autorregula sus emociones, ante situaciones de frustración. Proporciona reglas claras para el juego y las comparte con sus amigos.	
	Juego con objetos	- Carrera de obstáculos. - Construye con objetos de su entorno. - Observa características de objetos.	Al acercarse a un obstáculo el niño evalúa la altura y la distancia y realiza el salto. Realiza construcciones de torres con objetos de su entorno. Manipula juguetes observando su peso, forma o textura para planificar movimientos.	
Motricidad gruesa	Coordinación	- Salta con impulsos. - Corre y salta. - Lanza pelota. - Arma bloques.	Realiza saltos con un pie, sin tropezar. Corre y salta coordinando ambos movimientos sin tropezar. Lanza la pelota a una distancia de 5 metros, a un blanco previsto. Arma bloques de construcción utilizando ambas manos.	

Equilibrio	- Caminar sobre línea.	Camina sobre una línea recta, sin salirle de ella, durante el juego.	Escala ordinal.
	- Brincar con un pie.	Se mantiene de pie y cambia al otro sin perder el equilibrio.	
	- Brincar en la rayuela.	Salta con un pie dentro de cada casilla, sin perder el equilibrio.	
	- Camina hacia atrás.	Camina hacia atrás sin perder el equilibrio.	
Fuerza	- Desplaza objetos.	Desplaza cajas de juguetes para colocarlos en otro lugar, dentro del salón de clase.	
	- Controla objetos.	Tiene control del juguete al manipularlo.	
	- Levanta objetos.	Levanta sillas para trasladarlas de un lugar a otro sin necesitar ayuda.	

Nota: *Elaboración propia.*

3.1.3 Tipo y diseño de investigación

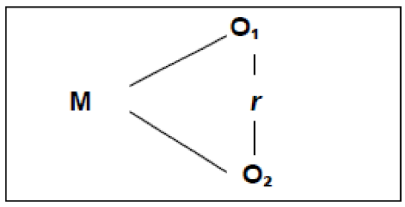
Tipo de estudio

Este estudio se caracteriza por ser una investigación de tipo correlacional, según Murguía (2024) este tipo de investigación se caracteriza por la medición de dos variables y la identificación de la relación estadística que existe entre ambas.

Diseño de investigación

El tipo de diseño de esta investigación es no experimental y de tipo transeccional o transversal, lo que implica que las variables se examinan tal como se presentan en su entorno natural, sin intervención alguna por parte del investigador. Los datos se recogen en un único momento o durante un período definido, lo que permite obtener una instantánea de las variables analizadas.

Esquema



Donde:

M = Niños de 5 años, Tumbes, 2024

O_1 = juegos tradicionales.

O_2 = motricidad gruesa.

r = Correlación entre dichas variables.

3.1.4 Población y muestra

Vizcaíno et al (2023) define el termino de población como la totalidad de individuos, elementos u fenómenos que tienen características comunes, siendo objetos de análisis de estudio. En ciertas situaciones resulta demasiado costoso examinar la totalidad de la población, es por ello que se trabaja con una muestra que se define como una parte representativa de la población, para el éxito de una investigación se debe a la selección y caracterización de una muestra y así obtener resultados que puedan generalizarse de manera valida al conjunto total, en este punto se profundizara el concepto y la importancia de la población y la muestra dentro del proceso de investigación, subrayando su papel en la obtención de conclusiones precisas y aplicables a la realidad estudiada.

Población

La población de este presente estudio estuvo conformada por todos los niños de 5 años de la Institución educativa “Santa Rosa de Lima” que asisten a clases durante el año 2025.

Tabla 2.

Distribución de la población de niños de 5 años, de la Institución Educativa N°002 “Santa Rosa de Lima”

Turnos	Aulas	N° de niños
Mañana	Verde	15
	Azul	25
Tarde	Azul	25
Total		65 niños

Nota: *Nomina de matrícula de los niños de 5 años de la institución educativa N°002 “Santa Rosa de Lima”*

Muestra

La muestra de este presente estudio estuvo conformada por 15 niños de 5 años de edad, que integran al aula de color verde del turno mañana, el presente grupo estuvo compuesto por 7 niños y 8 niñas. El proceso en muestreo de los participantes se realizó de manera no probabilística por conveniencia.

Tabla 3.

Muestra de estudio de niños de 5 años, de la institución educativa N°002 "Santa Rosa de Lima"

Turnos	Aulas	N° de niños
Mañana	Verde	15
Total		15

Nota: *Nomina de matrícula de los niños de 5 años de la institución educativa N°002 "Santa Rosa de Lima"*

3.1.5 Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Se aplicó dos fichas de observación a los niños de 5 años I.E 002 "Santa Rosa de Lima", Tumbes, 2024 que se encontraron presentes, matriculados que asisten a clases.

Criterios de exclusión

Niños de 5 años, I.E 002 "Santa Rosa de Lima", Tumbes, 2024 matriculados que no asisten a clases, sus padres no autorizaron la participación de sus hijos para el presente estudio de investigación.

3.1.6 Técnicas e instrumentos

Técnicas

Medina et al (2023) lo define como un enfoque organizado para reunir y examinar datos con el propósito de responder a una pregunta específica o encontrar una solución a un problema concreto. La técnica utilizada para esta investigación fue la observación directa. En este caso el investigador no puede manipular el entorno ni interferir en el proceso, basándose en observar a los individuos a evaluar sin la intervención en su medio.

Instrumentos

Medina et al (2023) lo define como un recurso particular empleado para recoger y examinar datos durante una investigación. Entre los instrumentos tenemos las encuestas, cuestionarios, escalas de medición, entrevistas estructuradas, pruebas estandarizadas, entre otros. Para esta investigación se tuvo como instrumentos dos fichas de observación, mediante los cuales se medió a través de 11 ítems para ambas variables, juegos tradicionales y motricidad gruesa.

3.1.7 Procedimientos de recolección de datos

En cuanto al recojo de datos e información se realizó una solicitud para presentar a la directora de la institución educativa “Santa Rosa de Lima” así mismo a padres y autorizaciones dirigidas a los padres de familia de los niños de 5 años para aplicar los instrumentos de dicha investigación. En esta presente investigación se utilizó dos instrumentos, siendo este una ficha de observación. Los instrumentos constaron de dos fichas de observación que se creó para evaluar ambas variables, tanto juegos tradicionales y motricidad gruesa, donde se detalló a través de 11 ítems con preguntas ya establecidas, solo para poder marcar.

3.1.8 Procesamiento y análisis de información

Para evaluar la confiabilidad del instrumento utilizados en la investigación, se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach, utilizando su paquete estadístico correspondiente. Se espera un nivel de confiabilidad del 0.8, lo cual ya está establecido para garantizar la consistencia interna de mediciones realizadas.

En la presente investigación para la variable juegos tradicionales fue 0,841 y para la variable motricidad gruesa fue 0,862; este análisis confirmó que las dimensiones evaluadas representan de forma coherente los constructos teóricos planteados en el estudio.

3.1.9 Consideraciones éticas

Se tuvo en cuenta la confidencialidad de los datos recopilados, asegurando que la información obtenida sea utilizada únicamente con fines académicos y de investigación. Asimismo, se garantizó el respeto absoluto a las respuestas y comportamientos de los niños observados, evitando cualquier tipo de alteración o

interpretación subjetiva por parte de la investigadora, con el propósito de mantener la veracidad y ética del estudio.

Del mismo modo, se contó con la autorización y consentimiento informado de los padres de familia, quienes fueron informados sobre los objetivos, procedimientos y propósito del estudio, garantizando la protección de la identidad e integridad de los participantes. Se procuró en todo momento generar un ambiente de confianza y bienestar durante las actividades, asegurando que los niños no fueran expuestos a ningún riesgo físico ni emocional.

3.1.9.1 validación y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos fueron validados mediante el juicio de tres expertos del área de especialidad, todos con grado académico de doctor y reconocida trayectoria profesional en el ámbito educativo. Cada especialista evaluó la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de los ítems, asegurando que estos midieran adecuadamente las dimensiones de las variables de estudio. Las observaciones y sugerencias emitidas por los expertos fueron consideradas para ajustar y mejorar el contenido del instrumento antes de su aplicación final.

En cuanto a la confiabilidad, se aplicó una prueba piloto a un grupo con características similares a la muestra principal, con el fin de determinar la consistencia interna del instrumento. El resultado obtenido mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, indicó un nivel alto de confiabilidad, lo que garantiza la precisión y estabilidad de las mediciones.

4 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Tabla 4.

Objetivo general

Relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.

			Juegos tradicionales	Motricidad gruesa
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson		1	,873**
	Sig. (bilateral)			,000
	N		15	15
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson		,873**	1
	Sig. (bilateral)		,000	
	N		15	15

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

Nota: *Elaboración propia.*

Interpretación:

La correlación de Pearson entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa es de 0.873, con un valor de significancia (p) de 0.000. Esto indica una correlación muy fuerte y significativa entre ambas variables al nivel de confianza del 99% ($p < 0.01$). Es decir, a medida que los niños participan más en juegos tradicionales, mejora su motricidad gruesa.

Tabla 5.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	11,429[a]	1	,001		
Corrección de continuidad[b]	8,136	1	,004		
Razón de verosimilitud	14,449	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,001	,001
Asociación lineal por lineal	10,667	1	,001		
N de casos válidos	15				

a. 4 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,80.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Nota: *Elaboración propia.*

Interpretación:

La prueba de Chi-cuadrado entre las variables analizadas arrojó un valor de $\chi^2 = 11.429$ con 1 grado de libertad y un nivel de significancia de $p = 0.001$, lo cual indica una asociación estadísticamente significativa entre ambas variables al 99% de nivel de confianza ($p < 0.01$)**.** Esto permite concluir que existe una asociación significativa entre las variables analizadas, es decir, los niveles de una variable tienden a estar relacionados con los niveles de la otra**.** En conclusión, los resultados sugieren que existe una relación entre ambas variables, juegos tradicionales y motricidad gruesa.

Tabla 6.

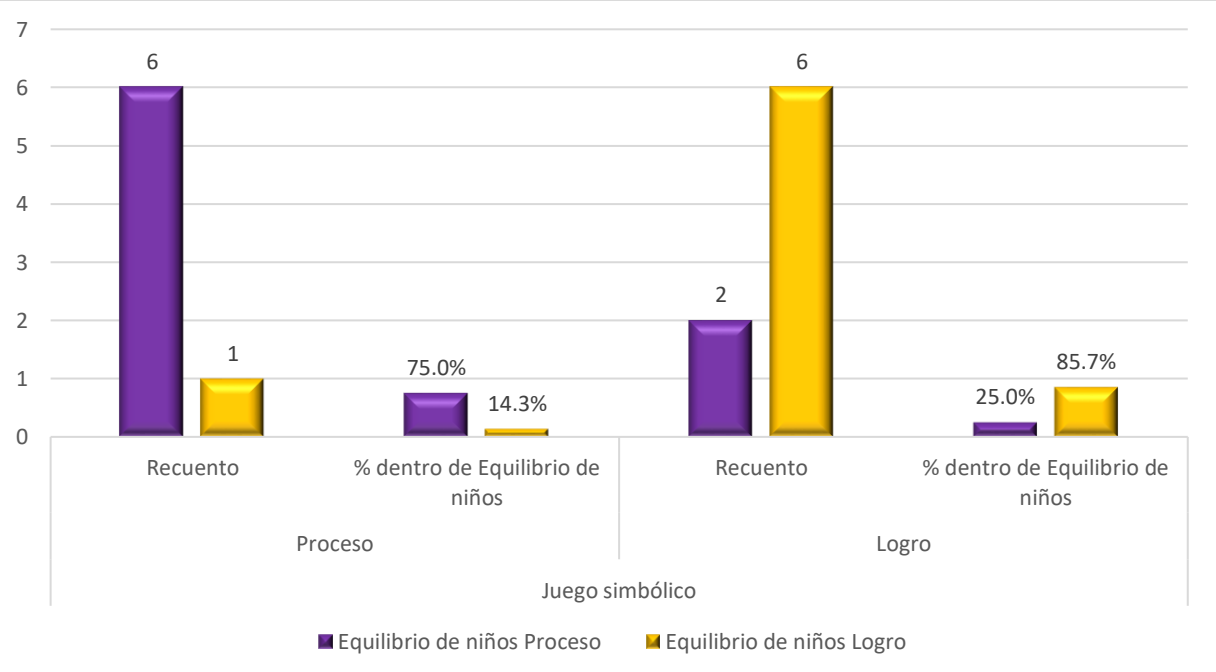
Objetivo específico 1

Determinar la relación entre la motricidad gruesa en el juego simbólico de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024

			Equilibrio de niños		Total
			Proceso	Logro	
Juego simbólico	Proceso	Recuento	6	1	7
		% dentro de Equilibrio de niños	75.0%	14.3%	46.7%
	Logro	Recuento	2	6	8
		% dentro de Equilibrio de niños	25.0%	85.7%	53.3%
Total		Recuento	8	7	15
		% dentro de Equilibrio de niños	100.0%	100.0%	100.0%

Nota: F*icha de aplicación a la muestra.*

Figura 1:



Nota: *Elaboración propia.*

Interpretación:

En la tabla 6 y el gráfico 1 se observa la relación entre la motricidad gruesa en el juego simbólico en los niños. De los 15 niños evaluados, se observa que el 75% de los niños que se encuentran en proceso de equilibrio también están en proceso de juego simbólico, mientras que el 25% alcanza el nivel de logro en el juego simbólico. Por otro lado, el 85.7% de los niños que presentan un equilibrio en nivel de logro también alcanzan el logro en el juego simbólico, y solo el 14.3% se mantiene en proceso. En términos generales, el 53.3% de los niños se ubica en el nivel de logro tanto en equilibrio como en juego simbólico, mientras que el 46.7% está aún en proceso. Estos resultados sugieren que a medida que los niños avanzan en su juego simbólico, también logran un mayor dominio del equilibrio corporal. Es decir, el desarrollo del juego simbólico parece estar estrechamente vinculado al fortalecimiento del equilibrio en los niños.

Tabla 7.

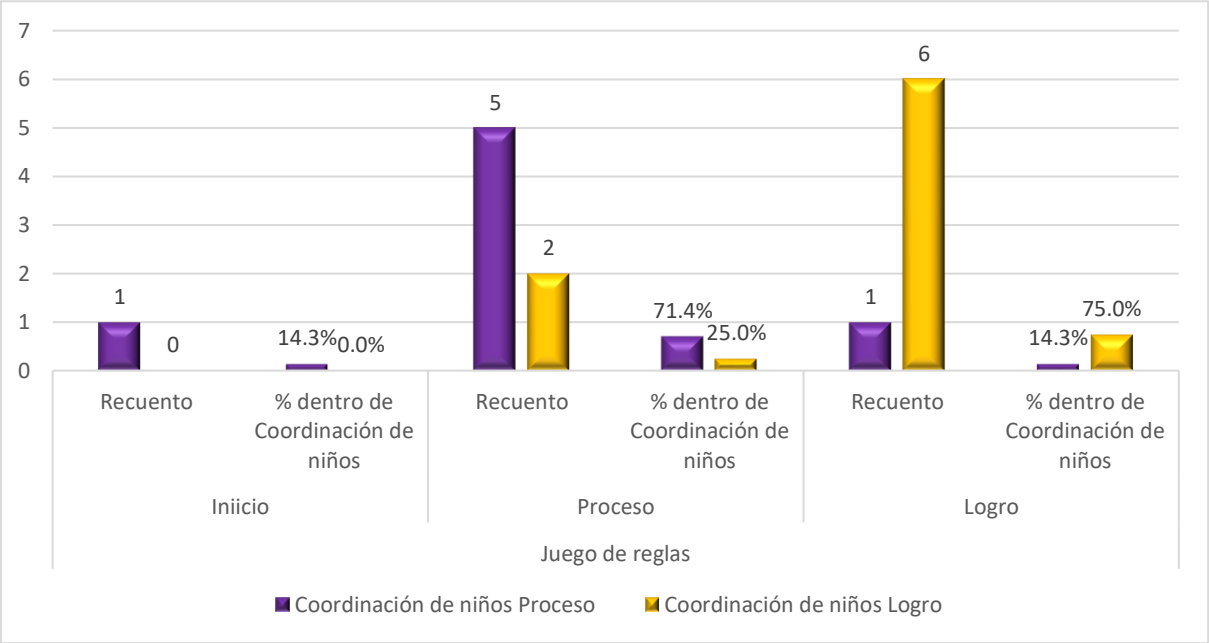
Objetivo específico 2

Determinar la relación entre los juegos tradicionales en la coordinación de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.

			Coordinación de niños		Total
			Proceso	Logro	
Juego de reglas	Inicio	Recuento	1	0	1
		% dentro de Coordinación de niños	14.3%	0.0%	6.7%
	Proceso	Recuento	5	2	7
		% dentro de Coordinación de niños	71.4%	25.0%	46.7%
	Logro	Recuento	1	6	7
		% dentro de Coordinación de niños	14.3%	75.0%	46.7%
Total		Recuento	7	8	15
		% dentro de Coordinación de niños	100.0%	100.0%	100.0%

Nota: F*icha de aplicación a la muestra.*

Figura 2:



Nota: *Elaboración propia.*

Interpretación:

En esta tabla 7 y el gráfico 2 se analiza la relación entre juegos tradicionales en la coordinación de los niños de 5 años. De los 15 niños evaluados, en el nivel de logro inicio del juego de reglas, se encuentra el 6.7% del total de niños. Dentro de este grupo, el 14.3% presenta coordinación en proceso, y ninguno alcanzó el nivel de logro en coordinación. En el nivel de logro de proceso del juego de reglas, se ubica el 46.7% de los niños. De ellos, el 71.4% tiene coordinación en proceso y el 25% en logro. En el nivel de logro del juego de reglas, también se encuentra el 46.7% de los niños. En este grupo, el 14.3% presenta coordinación en proceso y el 75% en logro. Estos resultados permiten inferir que existe una tendencia positiva entre el avance en el juego de reglas y el desarrollo de la coordinación. Es decir, los niños que logran participar activamente en juegos con reglas muestran también un mayor desarrollo en su coordinación corporal.

Tabla 8.

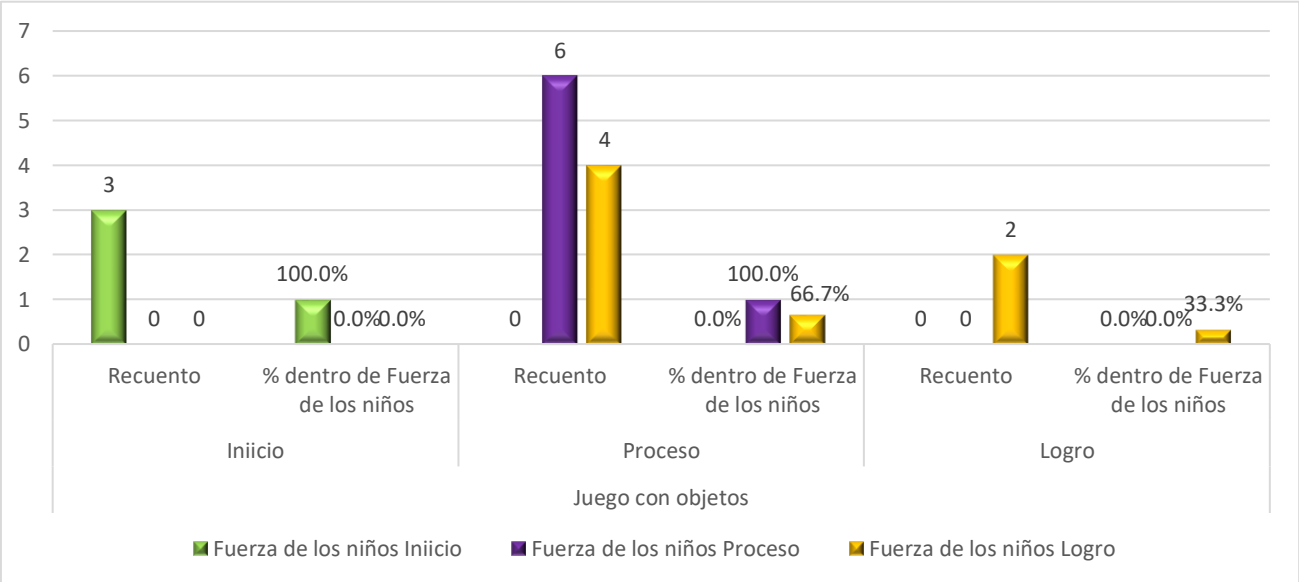
Objetivo específico 3

Determinarla relación entre la motricidad gruesa en el juego con objetos en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.

			Fuerza de los niños			Total
			Inicio	Proceso	Logro	
Juego con objetos	Inicio	Recuento	3	0	0	3
		% dentro de Fuerza de los niños	100.0%	0.0%	0.0%	20.0%
	Proceso	Recuento	0	6	4	10
		% dentro de Fuerza de los niños	0.0%	100.0%	66.7%	66.7%
	Logro	Recuento	0	0	2	2
		% dentro de Fuerza de los niños	0.0%	0.0%	33.3%	13.3%
Total		Recuento	3	6	6	15
		% dentro de Fuerza de los niños	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%

Nota: *Ficha de aplicación a la muestra.*

Figura 3:



Nota: *Elaboración propia.*

Interpretación:

En la Tabla 8 y gráfico 3, se analiza la relación entre la motricidad gruesa y el juego con objetos en los niños de 5 años. Se evaluó a un total de 15 niños, se observa que el 100% de los niños que se encuentran en el nivel de inicio del juego con objetos también están en el nivel de inicio de fuerza, representando al 20% del total de niños. Asimismo, el 100% de los niños que se ubican en el nivel de proceso del juego con objetos se encuentran también en proceso de fuerza, lo que representa al 66.7% del total. Finalmente, el 33.3% de los niños en nivel de logro de fuerza se relaciona con el nivel de logro en el juego con objetos, representando al 13.3% del total. En general, se aprecia que la mayoría de los niños 66.7% se encuentran en proceso tanto en el juego con objetos como en la fuerza, lo que indica que el desarrollo de la fuerza física avanza conforme los niños participan más en actividades de manipulación y exploración con objetos.

4.2 Discusión de resultados

A continuación, se presenta el análisis de los resultados obtenidos de los instrumentos de recogida de información relacionados a las variables de estudio juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años. Para ello se aplicó dos fichas de observación, una para cada variable con escala ordinal. El nivel de logro para evaluar fue: inicio 1, proceso 2 y logro 3. Las fichas estuvieron orientadas para el recojo de información de los niños y niñas en la institución educativa inicial N°002 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Corrales.

El objetivo general planteado en el estudio fue establecer la relación entre los juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024. Los resultados del coeficiente de correlación de Pearson arrojaron (Tabla 1) un valor de 0.986, con un valor de significancia (p) de 0.000. Esto indica una correlación muy fuerte y significativa entre ambas variables al nivel de confianza del 99% ($p < 0.01$). Es decir, a medida que los niños participan más en juegos tradicionales, mejora su motricidad gruesa. Concordando con los hallazgos de Vargas (2022) en su investigación obtuvo una relación alta y significativa en niños de 5 años. Esto concuerda con la teoría sociocultural de Lev Vygotski, quien sostiene que el desarrollo de los individuos ocurre a través de la

interacción social, siendo el juego un elemento fundamental en este proceso, pues permite perfeccionar sus capacidades de manera inconsciente. Esto significa que a medida que se realicen con mayor frecuencia los juegos tradicionales, se observa un mejor desarrollo motor grueso en los niños. Este hallazgo valida la importancia de integrar actividades de juegos en la jornada pedagógica de la práctica docente como herramienta principal y fundamental para el desarrollo motor grueso.

El objetivo específico 1**,** determinar la relación entre la motricidad gruesa en el juego simbólico de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024**.** En esta tabla 6, se presenta el porcentaje de niños en cada fase del juego simbólico (Inicio, Proceso, Logro) en relación al equilibrio. El 53.3% de los niños se encontraban en nivel de proceso, 46.7% en nivel de logro. Esto sugiere que la mayoría de los niños en el estudio están en proceso de mejorar su equilibrio gracias al juego simbólico. Estos hallazgos son similares a los resultados encontrados por Puerta (2021), quien comparó el nivel de equilibrio entre niños de dos instituciones educativas ubicadas en el Callao y Lima. En su estudio, observó que ambos grupos presentaban porcentajes similares dentro del nivel de proceso, con un 38% y 29%, respectivamente. En contraste, Torres (2021) evidenció que los estudiantes de Tumbes enfrentaban mayores dificultades en el equilibrio, ya que menos del 40% había alcanzado un desarrollo óptimo de esta habilidad. Estos datos coinciden con lo planteado por la teoría del desarrollo motor de Wallon, la cual sostiene que un entorno propicio y una interacción adecuada entre factores biológicos y sociales contribuyen significativamente al progreso motor del niño. Asimismo, se relacionan con la teoría de Piaget, quien indica que durante la etapa preoperacional los niños deben haber adquirido destrezas motoras básicas como parte de su desarrollo integral. En conclusión, se evidencia que el desarrollo del equilibrio mejora conforme los niños participan en experiencias de juego simbólico, lo cual confirma la existencia de una relación positiva entre ambas variables.

El objetivo 2, determinar la relación entre los juegos tradicionales en la coordinación de los niños de 5 años de una Institución educativa, Tumbes, 2024. La tabla 7 muestra los porcentajes de niños situados en cada nivel de logro del juego de reglas (inicio, proceso y logro) en función del nivel de su coordinación. Puede verse que

son el 46.7% de los niños los que se hallan en la fase de proceso y el 53.3 en la fase del logro. Todo esto quiere decir que casi todos los niños irían recorriendo el proceso de perfeccionar su coordinación a través de la práctica de juegos de reglas. Resultados que son parecidos a los que describe Pintado (2021) en cuanto a los 5 años donde hablaba de que el 12% de los niños estaban en vías de proceso y un 88% en fase de logro de la coordinación. Entre ambas investigaciones se encuentra el hecho de que el juego con reglas favorece dicha coordinación. Esto es compatible con lo que establece la teoría psicogenética y socioafectiva de Wallon al considerar justamente el movimiento como un aspecto muy importante del desarrollo del pensamiento y de las relaciones sociales. En conclusión, se evidencia que el juego de reglas es además una estructura mental y social que favorece en el desarrollo integral de los niños.

El objetivo 3, determinar la relación de motricidad gruesa en el juego con objetos de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024. La tabla 8 muestra los porcentajes de niños que se distribuyen en los tres niveles de logro del juego con objetos que son el inicio, proceso y logro, de acuerdo con el desarrollo de la fuerza, se obtuvo que el 20% de los niños se encontraban en el nivel de inicio, el 40% en proceso y el 40% en logro. De estos datos, se puede inferir que un mayor uso del juego con objetos, tiene que ver con un mayor uso para la fuerza física de los niños, que es fundamental para el desarrollo de la autonomía y el desarrollo de la vida cotidiana y la vida. Otros hallazgos similares fueron también tratados por Rodrigo (2022), cuando su evaluación del desarrollo psicomotriz en niños de 5 años, encontró que 40% de la población estudiada tenía un nivel adecuado en motricidad gruesa, o sea, agilidad, coordinación y fuerza física propia de la edad y, de otro lado, 41.9% en un nivel medio de uso de la motricidad bastante aceptable. Estos resultados se alinean con lo planteado por Wallon, quien sostenía que el movimiento es una manifestación de la vida psíquica y social del niño. Desde esta teoría se interpreta que un mayor uso de la fuerza física atiende a un mayor uso de los músculos de su cuerpo, lo que es consistente con lo observado en esta investigación.

5 CONCLUSIONES

1. En el estudio realizado se encontró que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 “Santa Rosa de Lima” en Tumbes, en el año 2025, la relación que existe en la motricidad gruesa y juegos tradicionales su coeficiente de Pearson es de 0.986 y en significancia es de p=0.000. Esto quiere decir que mientras la participación sea activa en los juegos tradicionales, mayor será su desempeño en las habilidades motoras gruesas.

2. Se identificó en la dimensión equilibrio y juego simbólico que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 “Santa Rosa de Lima” en Tumbes, en el año 2025, en cuanto al equilibrio que la mayoría de niños tiene un buen control corporal, pero existen algunos niños que necesitan apoyo y acompañamiento. Por otro lado, en el juego simbólico se evidencia un progreso porque hay niños que en situaciones de juego representan con creatividad situaciones de su vida cotidiana.

3. Se identificó en la dimensión coordinación y juego con reglas que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 “Santa Rosa de Lima” en Tumbes, en el año 2025, en cuanto a la coordinación los resultados indican que los niños se encuentran en nivel de logro y proceso lo que indica que están teniendo control de sus movimientos para realizar actividades con mayor control muscular. Por otro lado, para el juego con reglas la gran mayoría de niños ya alcanzaron la participación de juegos estructurados, aunque existen niños que requieren apoyo y acompañamiento.

4. Se identificó en la dimensión fuerza y juego con objetos que los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 002 “Santa Rosa de Lima” en Tumbes, en el año 2025, en cuanto al desarrollo de la fuerza según los resultados un grupo aún se encuentra en inicio, mientras que otros están en proceso de lograrlo y un grupo ya alcanzo desarrollar esta habilidad de manera satisfactoria. Por otro lado, para el juego con objetos la mayoría de los niños se encuentra en proceso de alcanzar y desarrollar esta habilidad, aunque todavía necesitan más oportunidades para lograrlo.

6 RECOMENDACIONES

1. Gestionar ante las autoridades competentes y organismos locales la implementación de un aula o área de psicomotricidad en la Institución Educativa Inicial N.º 002 “Santa Rosa de Lima”. Este espacio permitirá desarrollar actividades planificadas que estimulen la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la expresión corporal de los niños de 5 años, favoreciendo su desarrollo motor grueso y bienestar integral.

2. Implementar talleres de psicomotricidad dentro de la jornada pedagógica de las docentes de la Institución Educativa Inicial N.º 002 “Santa Rosa de Lima”, aplicando una secuencia metodológica estructurada que promueva el fortalecimiento de la coordinación, el equilibrio y la fuerza en los niños de 5 años. Esta acción permitirá consolidar prácticas docentes innovadoras y sostenibles, orientadas a potenciar el desarrollo motor grueso, además de fomentar una cultura institucional comprometida con el aprendizaje activo y significativo.

3. Incorporar en las sesiones de clases de la asignatura de Prácticas Preprofesionales la enseñanza, análisis y aplicación de la secuencia metodológica de los talleres de psicomotricidad, resaltando su relevancia pedagógica para el desarrollo integral del niño. De esta manera, las futuras docentes fortalecerán sus competencias profesionales, comprendiendo el valor del movimiento como medio para el aprendizaje y la formación integral, en coherencia con las orientaciones del Currículo Nacional y las políticas educativas del MINEDU.

4. Fomentar en los padres de familia el apoyo y acompañamiento constante a sus hijos mediante la creación de espacios y el uso de materiales que fortalezcan su motricidad gruesa. Asimismo, promover la realización de actividades al aire libre, como caminar, correr o trepar, acompañadas de entusiasmo y atención, con el fin de fortalecer los lazos familiares y contribuir al desarrollo físico y emocional de los niños.

5. Promover en las estudiantes de la Universidad Nacional de Tumbes del programa de Educación Inicial la aplicación de la secuencia metodológica de los talleres de psicomotricidad, reconociendo su importancia en el desarrollo motor de los niños. Esta práctica permite fortalecer la coordinación, el equilibrio y la fuerza, así como aspectos socioemocionales como la autonomía y la expresión, contribuyendo así a un desarrollo integral.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aparicio, D. (2001). La importancia del juego en el proceso enseñanza aprendizaje desde Piaget. https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/3433/3014

Camaño, F. (2022). El juego como estrategia didáctica. https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2433/Cama%C3%B1o%2C%20M.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Fuentes, R., & Martín, S. (2012). Jean Piaget, Aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI.

Gonzaga, S. (2018). La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa Creciendo con nuestros hijos (CNH) “San José” De la cuidad de Loja. [Universidad Nacional de Loja]. https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20996

Gosme, N. (2022). Juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2021. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28860

Medina, M., & Castillo, R. (2023). Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. In Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología inudi Perú. https://doi.org/10.35622/inudi.b.080

Ministerio de educación. (2023). Lineamientos para la prestación del servicio educativo en instituciones y programas educativos de Educación Básica para el año 2024. https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/4811019-587-2023-mineduMetas

Ministerio de salud. (2021). Sobre exceso de peso y obesidad en menores de 5 años. https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/619520-en-el-peru-el-62-7-de-personas-de-15-anos-de-edad-a-mas-padece-de-exceso-de-peso

Orbegoso, E. (2023). Los juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa San Francisco de

Asís Chiclayo – Lambayeque 2022. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35485

Piamba, T. (2022). La investigación como eje principal en la sociedad. https://fundacionlasirc.org/images/cap_libro/RED_LASIRC_LIBRO_10.pdf#page=39

Pintado, M. (2022). Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27890

Ponce, I. (2022). Juegos tradicionales y uso del tiempo libre en estudiantes de 5 años de una institución educativa Quito Ecuador, 2022. [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/99022

Rodrigo, M. (2022). Juego tradicional y el desarrollo psicomotriz en niños de 5 años en una institución pública, Urubamba 2022. [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98836

Salas, R. (2023). “El Juego en los Niños de Nivel Inicial.” https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/99/Monografia%20RositaZenovia%20El%20juego%20en%20ni%C3%B1os%20inicial%20siiii.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Salvador, L. (2024). Nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 075 “Carrusel de Niños”, Tumbes, 2023. [Universidad Nacional de Tumbes]. https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/65378

Sarango, P. (2021). Desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E. inicial el Milagro Tumbes, 2020. [Universidad Nacional de Tumbes]. https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2484

Santisteban, E. (2021). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa el Salvador San Martín 2021. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25409

Suárez, L. (2020). Los juegos de reglas como recurso para el aprendizaje de las matemáticas en educación infantil [Universidad de la laguna]. https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/25430/Los%20juegos%20de%

20reglas%20como%20recurso%20para%20el%20aprendizaje%20de%20las%20matematicas%20en%20educacion%20infantil.%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tarazona, v. (2021). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 408 niño Jesús –del Centro Poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25004

Torres, J. (2022). Nivel de motricidad gruesa en los niños niñas de 5 años de la institución educativa No 206 "Fe y Alegría" de la Villa Uña de Gato distrito Papayal, provincia Zarumilla departamento Tumbes, 2020. [Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30808

Vargas, I. (2022). Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 665 Señor de Mayo – 2022. https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27582

Vélez M., & Triviño, J. (2022). El desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Alajuela. Tierra Infinita, 8(1), 255–265. https://doi.org/10.32645/26028131.1167

Vizcaíno Zúñiga, P. I., Cedeño, R. J., & Maldonado Palacios, I. A. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(4), 9723–9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia.

Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024

<table>
<tr><th>TITULO</th><th>PROBLEMA</th><th>OBJETIVOS</th><th>HIPÓTESIS</th><th>METODOLOGÍA</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024</td><td>¿Cuál es la relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024?</td><td>General.
Establecer la relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024</td><td rowspan="2">Hi: Existe relación significativa entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes durante el año 2024
Ho: No existe relación significativa entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes durante el año 2024</td><td rowspan="2">
Variable: Juegos tradicionales
<table>
<tr><th>DIMENSIONES</th><th>INDICADORES</th><th>INSTRUMENTO</th><th>ITEMS</th><th>ESCALA</th></tr>
<tr><td>Juego simbólico</td><td>- Imita personajes
- Usa objetos simbólicos
- Juega en equipo
- Resuelve problemas imaginarios</td><td rowspan="3">Ficha de observación</td><td>1,2,3,4</td><td rowspan="3">Escala ordinal</td></tr>
<tr><td>Juego con reglas</td><td>- Conoce y sigue instrucciones
- Respeta los turnos al jugar
- Autorregula emociones
- Establece y comunica reglas</td><td>5,6,7,8</td></tr>
<tr><td>Juego con Objetos</td><td>- Carrera de obstáculos
- Construye con objetos de su entorno
- Observa características de objetos</td><td>9,10,11</td></tr>
</table>
Variable: Motricidad gruesa
<table>
<tr><th>DIMENSIONES</th><th>INDICADORES</th><th>INSTRUMENTO</th><th>ITEMS</th><th>ESCALA</th></tr>
<tr><td>Coordinación</td><td>- Salta con impulsos
- Corre y salta
- Lanza pelota
- Arma bloques</td><td rowspan="3">Ficha de observación</td><td>1,2,3,4</td><td rowspan="3">Escala ordinal</td></tr>
<tr><td>Equilibrio</td><td>- Caminar sobre línea
- Brincar con un pie
- Brincar en la rayuela
- Camina hacia atrás</td><td>5,6,7,8</td></tr>
<tr><td>Fuerza</td><td>- Desplaza objetos
- Controla objetos
- Levanta objetos</td><td>9,10,11</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:
Determinar la relación entre motricidad gruesa en el juego simbólico de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.

Determinar la relación de los juegos tradicionales en la coordinación de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.</td><td>Determinar la relación entre motricidad gruesa en el juego con objetos de los niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.</td></tr>
</table>

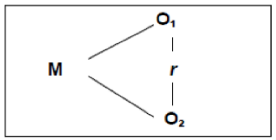
<table>
<tr><th>MÉTODO Y DISEÑO</th><th>POBLACIÓN Y MUESTRA</th><th>TECNICAS E INSTRUMENTOS</th></tr>
<tr>
<td>

TIPO DE ESTUDIO
La presente investigación es de tipo correlacional, se realizó la medición de dos variables y la relación estadística que existe entre juegos tradicionales y motricidad gruesa.

DISEÑO DE ESTUDIO
Este diseño de investigación es no experimental y de tipo transversal, es decir que ambas variables se examinan tal como se encuentran en su entorno natural, sin tener ningún tipo de intervención.

MÉTODO DE ESTUDIO
Descriptivo.

GRÁFICO



Donde:

M = Niños de 5 años, Tumbes, 2024

O1 = juegos tradicionales.

O2 = motricidad gruesa.

r = Correlación entre dichas variables.

</td>
<td>

POBLACIÓN
Está conformada por niños de la edad de 5 años de la institución educativa N°002 “Santa Rosa de Lima”

Tabla 1

Turnos	Aulas	N° de niños
Mañana	Verde	15
	Azul	25
Tarde	Azul	25
Total		65 niños

Nota: *Nómina de matrícula de la IEI N°002 “Santa Rosa de Lima”*

MUESTRA
Para el presente estudio de investigación se consideró a niños de 5 años del aula verde, turno mañana. Compuesta por 15 niños.

Tabla 2

Turnos	Aulas	N° de niños
Mañana	Verde	15
Total		15 niños

Nota: *Nómina de matrícula de la IEI N°002 “Santa Rosa de Lima*

</td>
<td>

Para la presente investigación se planteó como técnica la observación no participante, basándose en observar a los individuos a evaluar sin la intervención en su medio.

Como instrumento de evaluación fichas de observación una para cada variable, aplicada a los niños de 5 años.

Duración: observación en toda la jornada pedagógica, enfatizando los talleres de psicomotricidad y el juego libre en el recreo.

Lugar de aplicación: Institución educativa N°002 “Santa Rosa de Lima”

Objetivo: Establecer la relación entre juegos tradicionales para desarrollar motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.

Características: el instrumento consta con 11 ítems, dentro de la escala ordinal con tres niveles de logro: inicio con un valor de 1, proceso con un valor de 2 y logro con un valor de 3.

</td>
</tr>
</table>

Anexo 2: Instrumento de la variable juegos tradicionales aplicado a la muestra, niños de 5 años del aula verde.

FICHA DE OBSERVACIÓN
JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TUMBES, 2024

OBJETIVO: Establecer la relación entre juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.

INSTRUCCIONES: Observe al niño mientras participa en juegos tradicionales, y evalúe con una X en la valoración, según las preguntas siguientes:

N°	ITEMS	Valoración		
		Inicio 1	Proceso 2	Logro 3
	Dimensión juego simbólico			
1	¿Imita algún personaje, en el momento del juego?			
2	¿Utiliza bloques de construcción, durante el juego?			
3	¿Muestra compañerismo al jugar, con otros niños?			
4	¿Encuentra soluciones imaginativas para conflictos ficticios en el juego?			
	Dimensión juego con reglas			
5	¿Acepta la posición que le designan durante el juego?			
6	¿Respeta los turnos y la duración establecida durante el juego con sus amigos?			
7	¿Autorregula sus emociones, ante situaciones de frustración?			
8	¿Proporciona reglas claras para el juego y las comparte con sus amigos?			
	Dimensión juego con objetos			
9	¿Al acercarse a un obstáculo el niño evalúa la altura y la distancia y realiza el salto?			
10	¿Realiza construcciones de torres con objetos de su entorno?			
11	¿Manipula juguetes observando su peso, forma o textura para planificar movimientos?			

Anexo 3: Ficha técnica.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS TRADICONALES	
Titulo	Ficha de Observación: juegos tradicionales en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024
Objetivo	Establecer la relación entre juegos tradicionales para desarrollar motricidad gruesa en niños de 5 años, Tumbes, 2024.
Instrucciones	A continuación, se presenta una serie de interrogantes. Para cada pregunta, seleccione una de las tres opciones proporcionadas. Indique su respuesta marcando con una (X).
Temática	Juegos tradicionales
Numero de ítems	Once (11)
Tipo de instrumento	Es una ficha de observación, cuyo propósito principal es facilitar la recolección y el análisis sistemático de datos a partir de observaciones directa.
Formato	Papel bond A4, impreso.
Población objetivo	Son los niños de 5 años de la I.E 002 “Santa Rosa de Lima”, matriculados en el año académico 2024 de la educación básica regular, del II ciclo.
Muestra	Es una muestra intencional o de juicio de experto, conformada por quince (15) niños de 5 años de la I.E 002 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Corrales, de la provincia de Tumbes, en el año 2024.
Metodología	Se recoge información de manera directa y presencial sin influir en su espacio escolar de los niños de 5 años de la I.E 002 “Santa Rosa de Lima” a través de la observación no participante.
Dimensiones estudiadas	El instrumento tiene tres (03) dimensiones: Juego simbólico, juego de reglas y juego con objetos.
Tipo de escala a usar	La escala es ordinal.
Valoración de las categorías	Se utiliza tres (03) categorías, cuya valoración es: Logro, 3 puntos;

	Proceso, 2 puntos; Inicio, 1 punto.
Baremo	La evaluación es: Inicio de 0 – 11, el niño muestra poco interés o no participa en el juego. Proceso 12-22, el niño participa en el juego con ayuda de su maestra, auxiliar u otra persona. Logro 23-33, el niño participa activamente y de manera autónoma.
Validación	Se utilizará el juicio de tres (03) expertos con grado académico de maestro o doctor.
Confiabilidad	Se utilizará Alfa de Cronbach con un nivel de confiabilidad de 0.8.
Fecha de creación	17/08/2024
Responsables	Estudiante del Programa de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes. Mogollon Risco, Keytti Lisbeth
Contacto	Correo electrónico: 3keyth0@gmail.com Número telefónico 970067070

Baremo:

Valoración	Puntaje
Inicio (1)	0 – 11
Proceso (2)	12 - 21
Logro (3)	23 -33

Anexo 4: Instrumento de la variable motricidad gruesa aplicado a la muestra, niños de 5 años del aula verde.

FICHA DE OBSERVACIÓN
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, TUMBES, 2024

OBJETIVO: Establecer la relación entre juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.

INSTRUCCIONES: Observe al niño mientras participa en motricidad gruesa, y evalúe con una X en la valoración, según las preguntas siguientes:

N°	ITEMS	Valoración		
		Inicio 1	Proceso 2	Logro 3
	Dimensión coordinación			
1	¿Realiza saltos con un pie, sin tropezar?			
2	¿Corre y salta coordinando ambos movimientos sin tropezar?			
3	¿Lanza la pelota a una distancia de 5 metros, a un blanco previsto?			
4	¿Arma bloques de construcción utilizando ambas manos?			
	Dimensión equilibrio			
5	¿Camina sobre una línea recta, sin salirle de ella, durante el juego?			
6	¿Se mantiene de pie y cambia al otro sin perder el equilibrio?			
7	¿Salta con un pie dentro de cada casilla, sin perder el equilibrio?			
8	¿Camina hacia atrás sin perder el equilibrio?			
	Dimensión fuerza			
9	¿Desplaza cajas de juguetes para colocarlos en otro lugar, dentro del salón de clase?			
10	¿Tiene control del juguete al manipularlo?			
11	¿Levanta sillas para trasladarlas de un lugar a otro sin necesitar ayuda?			

Anexo 5: Ficha técnica

Ficha de observación de motricidad gruesa	
Titulo	Ficha De Observación Sobre la Variable motricidad gruesa de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024
Objetivo	Establecer la relación entre juegos tradicionales para desarrollar motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.
Instrucciones	A continuación, se presenta una serie de interrogantes. Para cada pregunta, seleccione una de las tres opciones proporcionadas. Indique su respuesta marcando con una (X).
Temática	Motricidad gruesa.
Numero de ítems	Once (11)
Tipo de instrumento	Es una ficha de observación, cuyo propósito principal es facilitar la recolección y el análisis sistemático de datos a partir de observaciones directa.
Formato	Papel bond A4
Población objetivo	Son los niños de 5 años de la I.E 002 “Santa Rosa de Lima”, matriculados en el año académico 2024 de la educación básica regular, del II ciclo.
Muestra	Es una muestra intencional o de juicio de experto, conformada por quince (15) niños de 5 años de la I.E 002 “Santa Rosa de Lima”, del distrito de Corrales, de la provincia de Tumbes, en el año 2024.
Metodología	Se recoge información de manera directa y presencial sin influir en su espacio escolar de los niños de 5 años de la I.E 002 “Santa Rosa de Lima” a través de la observación no participante.
Dimensiones estudiadas	El instrumento tiene tres (03) dimensiones: coordinación, equilibrio y fuerza.
Tipo de escala a usar	La escala es ordinal.
Valoración de las categorías	Se utiliza tres (03) categorías, cuya valoración es:

	Logro,3 puntos. Proceso, 2 puntos. Inicio, 1 punto.
Baremo	La evaluación es: Inicio de 0 – 11, cuando el niño muestra poco interés o no participa en las actividades físicas. Proceso 12-22, el niño participa en las actividades físicas con ayuda de su maestra, auxiliar u otra persona. Logro 23-33, el niño participa activamente y de manera autónoma.
Validación	Se utilizará el juicio de tres (03) expertos con grado académico de maestro o doctor.
Confiabilidad	Se utilizará Alfa de Cronbach con un nivel de confiabilidad de 0.8.
Fecha de creación	17/08/2024
Responsables	Estudiante del Programa de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes. Mogollon Risco, Keytti Lisbeth
Contacto	Correo electrónico: 3keyth0@gmail.com Número telefónico 970067070

Baremo:

Valoración	Puntuación
Inicio (1)	0-11
Proceso (2)	12-22
Logro (3)	23-33

Anexo 6: Solicitud de ejecución del proyecto de tesis en la institución educativa N° 002 “Santa Rosa de Lima”

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CIUDAD UNIVERSITARIA PAMPA GRANDE-TUMBES-PERÚ

Solicitud N° 001-2025

Sra: Directora I.E.I N° 002 “Santa Rosa de Lima” -Corrales-Tumbes

ASUNTO: Solicitud autorización para realizar el proyecto de tesis

FECHA: Tumbes, Marzo 24 del 2025.

Señora, directora de la institución educativa N° 002 “Santa Rosa de Lima” reciba usted un saludo cálido y afectuoso y al mismo tiempo permítame exponerle lo siguiente:

Yo Mogollon Risco Keytti Lisbeth, estudiante de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Universidad Nacional de Tumbes, con DNI N° 75120645, que por motivos académicos solicito a su despacho me permita realizar mi trabajo de investigación titulado: **“Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024”** dirigido a niños de 5 años y así mismo me brinde las facilidades para la aplicación de diferentes instrumentos que utilizare durante el desarrollo de la investigación.

Es importante señalar que esta actividad no conlleva ningún gasto para su institución y que se tomarán los resguardos necesarios para no interferir con el normal funcionamiento de las actividades propias de la institución educativa; además los datos obtenidos en la investigación serán de exclusivo uso académico., con fines de obtener la licenciatura en educación inicial.

Desde ya se le agradece su interés y colaboración, que es muy importante para la culminación con buen éxito de esta investigación y para mi formación como futura profesional.

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN I.E. 002 - SANTA ROSA DE LIMA - DIRECCIÓN - CORRALES

Carmen del Pilar Rodriguez López
Directora
I.E.I. N°002 Santa Rosa de Lima
Corrales - Tumbes
DIRECTORA

ESTUDIANTE

Anexo 7: Autorización de los padres de familia.

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Carta de autorización

Yo, Maira Jazmin Vega Chiroque Identificado con el DNI N° 76786152 en calidad de (padre, madre o tutor) del menor Fabio Alonso Carballe Vega Autorizo que a mi menor hijo (a) se le observe y aplique una ficha de observación de juegos tradicionales y motricidad gruesa que se realizará en el aula color verde de 5 años del turno de mañana, dirigido por la estudiante de Educación inicial Keytti Lisbeth Mogollon Risco, de la Universidad Nacional de Tumbes, con la finalidad de la recopilación de datos que será de importancia en un proyecto con fines educativos.

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Carta de autorización

Yo, Maryuri Veronica Salvador Calle Identificado con el DNI N° 75706064 en calidad de (padre, madre o tutor) del menor Alessia Daniela K. Garay Salvador. Autorizo que a mi menor hijo (a) se le observe y aplique una ficha de observación de juegos tradicionales y motricidad gruesa que se realizará en el aula color verde de 5 años del turno de mañana, dirigido por la estudiante de Educación inicial Keytti Lisbeth Mogollon Risco, de la Universidad Nacional de Tumbes, con la finalidad de la recopilación de datos que será de importancia en un proyecto con fines educativos.

Anexo 8: Validación por juicio de expertos**.**

Ficha para la Validación de Instrumento de Recolección de Información

1. Datos generales

- **Título de la investigación:** Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024
- **Objetivo general:** Establecer la relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.
- **Variable(s) de estudio:** Juegos tradicionales y motricidad gruesa.
- **Tipo de instrumento:** Ficha de observación.
- **Población y muestra objetivo:** La población de este presente estudio está formada por todos los niños de la Institución educativa “Santa Rosa de Lima” que asisten a clases durante el año 2024.

2. Datos del Validador

- **Nombre completo:** Elber Lino Morán Coronado
- **Especialidad:** Lengua y Literatura
- **Años de experiencia:** Treinta y cinco (35)

3. Aspectos a evaluar

Por favor, evalúe los siguientes aspectos del instrumento utilizando la escala de Likert:
1 = Muy Deficiente | 2 = Deficiente | 3 = Aceptable | 4 = Bueno | 5 = Muy Bueno

Aspecto Evaluado	Descripción	Puntaje	Observaciones
Claridad	¿Los ítems son comprensibles y fáciles de interpretar?	4	
Relevancia	¿Los ítems son pertinentes para medir las variables en estudio?	4	
Coherencia	¿Los ítems están alineados con los objetivos e hipótesis de la investigación?	4	
Suficiencia	¿El instrumento abarca adecuadamente todos los aspectos de las variables?	4	
Redacción	¿El lenguaje utilizado es adecuado y libre de ambigüedades?	4	

5. Valoración Global

- **¿Considera que el instrumento es válido para su aplicación?**
  - (X) Sí ( ) No

Firma del Validador

Firma: Dr. Elber Lino Morán Coronado
Fecha: Tumbes, 13 de enero de 2025

Ficha para la Validación de Instrumento de Recolección de Información

1. Datos generales

- **Título de la investigación:** Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024
- **Objetivo general:** Establecer la relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.
- **Variable(s) de estudio:** Juegos tradicionales y motricidad gruesa.
- **Tipo de instrumento:** Ficha de observación.
- **Población y muestra objetivo:** La población de este presente estudio está formada por todos los niños de la Institución educativa “Santa Rosa de Lima” que asisten a clases durante el año 2024.

2. Datos del Validador

- **Nombre completo:** Rosario Claribel Baca Zapata.
- **Especialidad:** Especialista en educación inicial.
- **Años de experiencia:** Doce (12).

3. Aspectos a evaluar

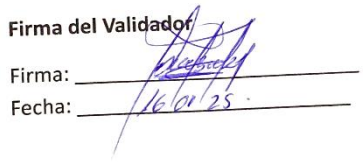
Por favor, evalúe los siguientes aspectos del instrumento utilizando la escala de Likert:
1 = Muy Deficiente | 2 = Deficiente | 3 = Aceptable | 4 = Bueno | 5 = Muy Bueno

Aspecto Evaluado	Descripción	Puntaje	Observaciones
Claridad	¿Los ítems son comprensibles y fáciles de interpretar?	4	
Relevancia	¿Los ítems son pertinentes para medir las variables en estudio?	4	
Coherencia	¿Los ítems están alineados con los objetivos e hipótesis de la investigación?	4	
Suficiencia	¿El instrumento abarca adecuadamente todos los aspectos de las variables?	4	
Redacción	¿El lenguaje utilizado es adecuado y libre de ambigüedades?	4	

5. Valoración Global

- **¿Considera que el instrumento es válido para su aplicación?**
  - (X) Sí ( ) No

Firma del Validador



Dra. Rosario Claribel Baca Zapata.

Fecha: Tumbes, 16 de enero de 2025

Ficha para la Validación de Instrumento de Recolección de Información

1. Datos generales

- **Título de la investigación:** Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024
- **Objetivo general:** Establecer la relación entre juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años de una institución educativa, Tumbes, 2024.
- **Variable(s) de estudio:** Juegos tradicionales y motricidad gruesa.
- **Tipo de instrumento:** Ficha de observación.
- **Población y muestra objetivo:** La población de este presente estudio está formada por todos los niños de la Institución educativa “Santa Rosa de Lima” que asisten a clases durante el año 2024.

2. Datos del Validador

- **Nombre completo:** Adriana Efroccina Ramírez Ojeda.
- **Especialidad:** Educación física.
- **Años de experiencia:** 20 años.

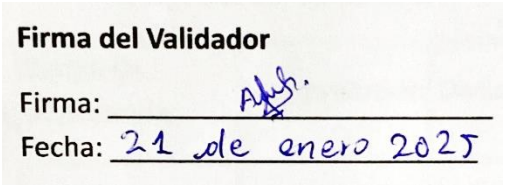
3. Aspectos a evaluar

Por favor, evalúe los siguientes aspectos del instrumento utilizando la escala de Likert:
1 = Muy Deficiente | 2 = Deficiente | 3 = Aceptable | 4 = Bueno | 5 = Muy Bueno

Aspecto Evaluado	Descripción	Puntaje	Observaciones
Claridad	¿Los ítems son comprensibles y fáciles de interpretar?	4	
Relevancia	¿Los ítems son pertinentes para medir las variables en estudio?	4	
Coherencia	¿Los ítems están alineados con los objetivos e hipótesis de la investigación?	4	
Suficiencia	¿El instrumento abarca adecuadamente todos los aspectos de las variables?	4	
Redacción	¿El lenguaje utilizado es adecuado y libre de ambigüedades?	4	

5. Valoración Global

- **¿Considera que el instrumento es válido para su aplicación?**
  - (X) Sí ( ) No



Dra. Adriana Efroccina Ramírez Ojeda.

Fecha: Tumbes, 21 de enero de 2025

Anexo 9: Prueba de confiabilidad de alfa de Cronbach.

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

En la presente investigación para determinar la confiabilidad de un instrumento se aplicó el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0.987, este resultado garantiza fiabilidad en el análisis y resultados del estudio.

En la variable de juegos tradicionales su fiabilidad:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,841	11

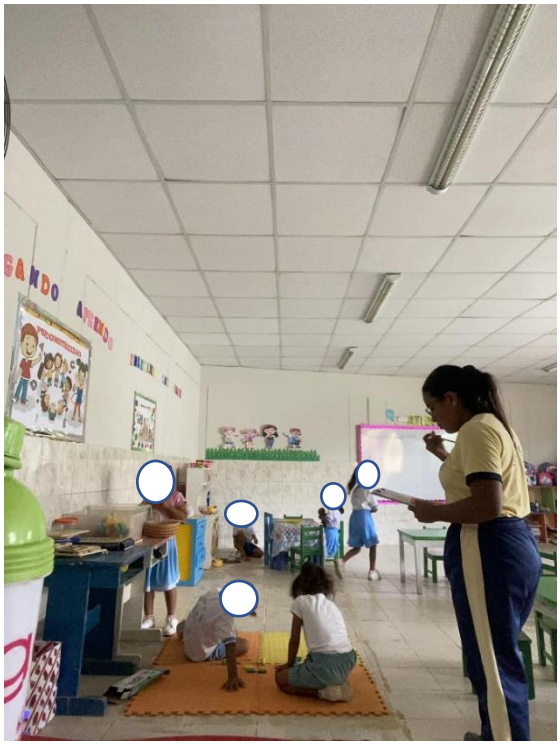
En la variable de motricidad gruesa su fiabilidad:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,862	11

Ambos cuadros reflejan que el alfa de Cronbach es confiable con ambos resultados, lo que quiere decir que el instrumento para evaluar ambas variables es confiable.

Anexo 10: Aplicación del instrumento.



Leyenda: *Observo a los estudiantes mientras participan del juego en los sectores de construcción y hogar.*

Leyenda: *Disfrutan del juego en el sector de construcción, explorando y uniendo bloques de imanes para crear diversos objetos.*

Leyenda: *Participan del juego en el sector de juegos tranquilos, explorando materiales como juegos de encaje y rompecabezas.*

Leyenda: *Disfruta del juego en el sector de música mientras explora sonidos y ritmos a través del instrumento de xilófono.*