



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA
EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADA POR:

ERICA QUISPE HUARCA

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN:

EDUCACIÓN DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA

JULIACA - PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA
EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N°50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADA POR:

ERICA QUISPE HUARCA

PARA OPTAR EL GRADO ACADEMICO DE BACHILLER EN:

EDUCACIÓN DE COMPLEMENTACIÓN ACADEMICA

APROBADA POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE

:

Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino

PRIMER MIEMBRO

:

Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas

SEGUNDO MIEMBRO:

Dr. Hugo Neptali Caverio Aybar

ASESOR DE TESIS

:

Mgtr. Luis Chayña Aguilar

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

Didáctica intercultural P01

**RESOLUCIÓN DECANAL N° 011-2025-D-CF-FACE-UANCV**

Juliaca, 03 de enero de 2025.

VISTOS:

El Expediente CU-N° 053-2025 presentado por el (la) Bachiller: **ERICA QUISPE HUARCA** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de Bachiller titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024**; Para optar el Bachiller en Educación – Programa de Complementación Académica.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador del Bachiller titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador del Bachiller titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024**; para la sustentación del Bachiller, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE :	Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
1ER. Miembro :	Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
2DO Miembro :	Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación del Bachiller, para el miércoles 08 de enero a horas 8:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) del Bachiller al docente **Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**.

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
Asesor de tesis (1).
Interesado (1)
C.c.
Arch.

**RESOLUCIÓN N° 282-2024-D-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 10 de diciembre de 2024

VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-18403** de fecha **10 de diciembre de 2024**, del Bach. **ERICA QUISPE HUARCA** quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesina) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesina)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) Bach. **ERICA QUISPE HUARCA**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesina) del tema titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024**; conducente para optar el Bachiller en Educación – Programa de Complementación Académica.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesina).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboro el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesina) del (la) ASESOR (a) Mgtr. **LUIS CHAYÑA AGUILAR**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESINA) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024**; para optar el Bachiller en Educación – Programa de Complementación Académica, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) Mgtr. **LUIS CHAYÑA AGUILAR**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.



DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO.
ARCH. 2024



**RESOLUCIÓN DECANAL N° 265-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 30 de octubre del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-014576 presentado por el señor (a) **ERICA QUISPE HUARCA** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** Anexo (01) el PROVEIDO N° 265-2024-UI-FACE-UANCV/J, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N° 265-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **ERICA QUISPE HUARCA** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** **TITULADO: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024;** Para optar el Grado académico de Bachiller en: **Programa de Complementación Académica.**

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Dr. Jesus Mamani Mamani** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° 265-2024- aprobado la propuesta de investigación titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024;**

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACION, presentado por el señor (a) **ERICA QUISPE HUARCA**, para optar el grado académico de Bachiller en: **Programa de Complementación Académica;** con el tema titulado: **LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024;** Correspondiente a la línea de Investigación Didáctica Intercultural.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO. - RECONOCER como ASESOR DE INVESTIGACIÓN al (a la) Docente **Mgtr. Luis Chayña Aguilar.**

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.



Cc
Archivo, 2024
INTERESADO (A)

Regístrese, Comuníquese y Archívese





LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

20%

FUENTES DE INTERNET

14%

PUBLICACIONES

18%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Andina Nestor
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

10%

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

5%

3

passagetonirvana.com

Fuente de Internet

2%

4

Submitted to Instituto de Educación Superior
Pedagógico Publico HORACIO ZEBALLOS
GAMEZ-

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

hdl.handle.net



TÍTULO DE LA TESIS	
LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024	
DATOS DEL AUTOR	
Nombres y apellidos	Erica Quispe Huarca
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	43906429
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-3625-2685
DATOS DEL ASESOR	
Nombres y apellidos	Luis Chayña Aguilar
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
DATOS DEL JURADO	
Presidente del jurado	
Nombres y Apellidos	Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Fredy Toribio Chalco Vargas Aybar
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 2	
Nombres y Apellidos	Hugo Neptali Caverro
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589



DATOS DE INVESTIGACIÓN	
Línea de investigación	Didáctica Intercultural – P02
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	Ubicación: Edificio: Institución Educativa “Jardín 50552 Huaca Tinco – Ocongate” País: Perú Departamento: Cusco Provincia: Quispicanchi Distrito: Ocongate Coordenadas: Latitud: -13.71559359318704, Longitud: -71.46266143504823.  URL: https://www.google.com/maps/@-13.7155609,-71.4625571,239m/data=!3m1!1e3!5m1!1e4?hl=es-ES&entry=ttu&g_ep=EgoyMDI1MDEwNy4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2024 – Enero 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00 Educación General https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00





DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, **ERICA QUISPE HUARCA** identificado con DNI Nro. **43906429** en mi condición de egresado de:

- ☐ Escuela Profesional
☐ Programa de Segunda Especialidad,
☐ Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL,

informo que he elaborado el/la ☐ Tesis o ☒ Trabajo de Investigación, ☐ Trabajo Académico denominada:

LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024

Asesorado por: **Mg. Luis Chayña Aguilar**

Es un tema original.

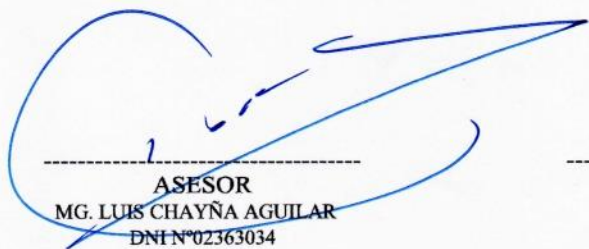
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca, 17 de marzo del 2025



ASESOR
MG. LUIS CHAYÑA AGUILAR
DNI N° 02363034



TESISTA
ERICA QUISPE HUARCA
DNI N° 43906429



Huella digital



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia, quienes, con su apoyo incondicional, paciencia y amor han sido mi fuente de fortaleza durante todo este proceso. A ellos, que siempre creyeron en mí, les ofrezco este logro con gratitud profunda y sincera.

Erica Quispe Huarca.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores y mentores, quienes me guiaron con su conocimiento y sabiduría, y a mis compañeros de estudio por su constante colaboración y camaradería. También extendiendo mi gratitud a todas las personas que, de una manera u otra, contribuyeron al desarrollo de este proyecto.

Erica Quispe Huarca



ÍNDICE

ÍNDICE	i
ÍNDICE DE TABLAS.....	iv
ÍNDICE DE FIGURAS	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	vii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos.....	2
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.3.1. Justificación Teórica	2
1.3.2. Justificación Práctica	3
1.3.3. Justificación Metodológica.....	3
1.4. OBJETIVOS.....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.....	4

CAPÍTULO II



MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales	6
2.2. MARCO TEÓRICO	8
2.2.1. Juegos	8
2.2.2. Psicomotricidad	13
2.3. MARCO CONCEPTUAL	15
2.4. HIPÓTESIS	17
2.4.1. Hipótesis general	17
2.4.2. Hipótesis específicas	17
2.5. VARIABLES.....	18
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	18

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	20
3.1.1. Metodología de la investigación.....	20
3.1.2. Tipo de investigación	20
3.1.3. Nivel de investigación	20
3.1.4. Diseño de la investigación	20
3.1.5. Población y muestra de la investigación	21



3.1.6. Técnicas e instrumentos de investigación	22
3.1.7. Diseño de contraste de Hipótesis	23
3.2. MÉTODO PARA RECOLECTAR DATOS.....	23
3.3. ANÁLISIS DE DATOS.....	24
 CAPÍTULO IV RESULTADOS	
4.1. RESULTADOS OBTENIDOS.....	26
4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post Psicomotricidad gruesa	26
4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post Equilibrio	30
4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post coordinación motriz.....	33
4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post tono muscular	35
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS.....	38
4.2.1. Prueba de hipótesis General	38
4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1.....	40
4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2.....	42
4.2.4. Prueba de hipótesis Específica 3.....	44
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	46
CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
ANEXOS	59



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de variables	19
Tabla 2: Psicomotricidad gruesa	26
Tabla 3: Equilibrio	30
Tabla 4: Coordinación motriz	33
Tabla 5: Tono muscular	36
Tabla 6: Prueba de Hipótesis General con t - student	39
Tabla 7: Prueba de Hipótesis Especifica 1	41
Tabla 8: Prueba de Hipótesis Especifica 2	43
Tabla 9: Prueba de Hipótesis Especifica 3	45



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Psicomotricidad gruesa.....	27
Figura 2: Equilibrio	30
Figura 3: Coordinación motriz	33
Figura 4: Tono muscular	36



RESUMEN

El estudio tiene como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°50552 del distrito de Ocongate, 2024; por medio del enfoque cuantitativo, de tipo básico – explicativo, con diseño preexperimental, teniendo como técnica e instrumento a la observación (sesión de aprendizaje), asimismo se cuenta con la validación del instrumento, y como población se tiene a 40 niños (as) de los cuales se tomaron a 13 como muestra es así que se aplicó el instrumento a los niños y niñas de la institución en mención, una vez se tuvo los datos se realizó su procesamiento por medio del programa SPSS V.26, con el cual se ha obtenido resultados satisfactorios comprobando así los objetivos planteados y concluyendo que los juegos tradicionales influyeron significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución educativa Inicial N°50552 del distrito de Ocongate, 2024; enfatizando que estas estrategias son considerablemente efectivas para el desarrollo de los niños.

Palabras Claves: Coordinación, equilibrio, juegos tradicionales, psicomotricidad, tono muscular.



ABSTRACT

The general objective of the study is to determine the influence of traditional games for the development of gross psychomotor skills in the boys and girls of the Initial Educational Institution No. 50552 of the Ocongate district, 2024; through the quantitative approach, of a basic - explanatory type, with a pre-experimental design, having observation as a technique and instrument (learning session), likewise, the validation of the instrument is counted, and as a population there are 40 children (as) of which 13 were taken as a sample, thus the instrument was applied to the boys and girls of the institution in question, once the data was available, it was processed through the SPSS V.26 program, with which satisfactory results have been obtained, thus verifying the stated objectives and concluding that traditional games significantly influenced the development of gross psychomotor skills in the boys and girls of the Initial Educational Institution No. 50552 of the Ocongate district, 2024; emphasizing that these strategies are considerably effective for children's development.

Keywords: Coordination, balance, traditional games, psychomotor skills, muscle tone.



INTRODUCCIÓN

La presente investigación se centra en determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate durante el año 2024. Se aborda esta problemática a través de un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental que busca establecer una relación causal entre la intervención (juegos tradicionales) y la variable dependiente (desarrollo de la psicomotricidad gruesa), este estudio, de tipo básico-explicativo, se sustenta en la necesidad de comprender la eficacia de estrategias lúdicas tradicionales como herramientas para el desarrollo psicomotor infantil, considerando la creciente preocupación por la disminución de la actividad física y el impacto en el desarrollo integral de los niños en contextos contemporáneos, la metodología empleada se basa en la observación sistemática de las sesiones de aprendizaje donde se implementaron los juegos tradicionales como la rayuela, el trompo y las canicas, utilizando una guía de observación previamente validada. Se trabajó con una muestra de 13 niños y niñas, seleccionados de una población de 40 estudiantes de la institución educativa, el análisis de los datos recolectados se realizó mediante el programa SPSS versión 26, permitiendo un análisis estadístico riguroso para determinar la significancia de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Los resultados obtenidos, presentados en detalle en los capítulos posteriores, permitieron comprobar la hipótesis planteada, evidenciando la influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas participantes, evidenciando así que estos recursos simples son de relevancia para los niños, ya que no solo les ayuda en la psicomotricidad gruesa, sino también en la socialización e interacción fortaleciendo así su personalidad y al mismo tiempo



fortaleciendo su identidad y cultura, finalmente, se discuten las implicaciones de estos hallazgos para la práctica educativa, destacando la importancia de la incorporación de juegos tradicionales como estrategias efectivas para promover el desarrollo integral de los niños en el contexto educativo de Ocongate. La investigación contribuye al campo de la psicomotricidad infantil y ofrece recomendaciones prácticas para la implementación de estas estrategias lúdicas en el aula.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

Actualmente, se ha observado una creciente preocupación en cuanto a la maduración psicomotora infantil, especialmente en aquellos niños de infancia temprana, buscando así el desarrollo de habilidades motoras fundamentales como el equilibrio, la coordinación y la movilidad, que son cruciales para el desarrollo infantil en la IEI N°50552, es así que se ha detectado que una gran parte de los niños presentan dificultades en esta área, afectando su capacidad para realizar actividades físicas básicas de manera eficiente.

Este problema puede estar vinculado a la falta de recursos didácticos adecuados y a la limitada incorporación de actividades físicas lúdicas que promuevan el desarrollo psicomotor en el currículo educativo. A pesar de que los juegos tradicionales han sido históricamente una herramienta valiosa para mejorar estas habilidades en los niños, su uso en el entorno escolar ha disminuido, siendo reemplazado por actividades más sedentarias. Esto plantea un desafío para los educadores y padres, quienes buscan alternativas para fomentar el crecimiento físico y cognitivo de los niños de manera efectiva y accesible.

Es crucial abordar esta situación mediante la reintroducción de los juegos tradicionales en las aulas como una táctica para estimular la psicomotricidad gruesa en los niños. La aplicación de estos juegos resulta beneficiosa para el desarrollo motor, social, emocional y cultural de los niños, ofreciendo una propuesta pedagógica atractiva y eficiente.



1.2. FORMULACIÓN DEL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. *Problema general*

- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024?

1.2.2. *Problemas específicos*

- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. *Justificación Teórica*

La psicomotricidad gruesa es un componente esencial en el desarrollo integral de los niños, ya que les permite controlar y coordinar los grandes movimientos del cuerpo, como correr, saltar y mantener el equilibrio. Diversos estudios demuestran que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo psicomotor, ya que los niños aprenden y desarrollan sus habilidades motoras a través de la práctica

lúdica. Los juegos tradicionales, en particular, ofrecen oportunidades para el desarrollo del equilibrio, la coordinación y la fuerza muscular. Estas actividades son fundamentales en la etapa de educación inicial, cuando los niños están en pleno desarrollo de sus capacidades motrices y cognitivas. Teóricamente, los juegos tradicionales proporcionan un enfoque natural para estimular la psicomotricidad gruesa, combinando el aprendizaje motor con aspectos culturales y sociales que refuerzan el desarrollo del niño.

1.3.2. Justificación Práctica

En la IEI N°50552 del distrito de Ocongate, los niños presentan una falta de acceso a recursos físicos adecuados y actividades que estimulen el desarrollo de sus habilidades psicomotoras gruesas. Los juegos tradicionales, como las rondas, la soga, y el juego de las estatuas, no solo son accesibles y económicos, sino que también se alinean con las realidades culturales del entorno en el que los niños se desarrollan. A través de su implementación, se facilita una metodología inclusiva y participativa que promueve la actividad física, la cooperación y la interacción social entre los niños. Practicar estos juegos de manera regular puede mejorar significativamente las habilidades motoras gruesas, ayudando a los docentes a fomentar el desarrollo físico de los estudiantes de manera efectiva y sin requerir grandes inversiones en equipos.

1.3.3. Justificación Metodológica

Desde un enfoque metodológico, la implementación de los juegos tradicionales como herramienta para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa responde a un enfoque lúdico y participativo en la enseñanza. Esta metodología se basa en la

actividad física guiada, donde el docente organiza juegos que permiten a los niños practicar movimientos específicos como saltar, correr, lanzar o mantener el equilibrio, en un entorno de juego libre y controlado. El aprendizaje a través del juego es una estrategia probada que combina el placer con el aprendizaje, creando una experiencia significativa que contribuye al desarrollo integral de los niños. Además, se facilita la observación directa del progreso individual de los niños, permitiendo una evaluación continua y ajustes en las actividades para garantizar el desarrollo óptimo de las habilidades psicomotoras.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. *Objetivo general*

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

1.4.2. *Objetivos específicos*

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

López (2018), investigó la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños de 3 a 4 años de la ciudad de Latacunga, Ecuador; teniendo como resultados que la motricidad es una parte crucial del programa educativo, un desarrollo integral en los niños requiere experiencias de aprendizaje significativas, incluyendo actividades de desarrollo motor que deben ser planificadas y estructuradas con la misma atención que el resto del currículo.

Morante y Vargas (2019), en su estudio investigaron las actividades lúdicas que pueden contribuir en las habilidades motoras gruesas en preescolares; el objetivo era proponer actividades lúdicas que promuevan el desarrollo de habilidades motrices gruesas, las cuales son fundamentales en el proceso madurativo de los niños; los resultados del estudio indicaron que la aplicación y ejecución de actividades lúdicas "juego-trabajo" facilita el aprendizaje significativo al promover el desarrollo psicomotor en los niños del subnivel inicial, mejorando así su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Osorio et al., (2019) en España se llevó a cabo un estudio para evaluar el impacto de la actividad programa en el sistema motora de infantes funcionalidad múltiple (25), los resultados del estudio datan que, el programa produjo mejoras significativas en la motricidad gruesa de los niños y niñas con diversidad funcional que participaron en el mismo, esta mejora se observó tanto a nivel global,

considerando todos los ítems del test Gross Motor Function Measure, como a nivel de categorías, analizando las distintas tareas motrices individualmente, los resultados cuantitativos complementaron y reafirmaron las valoraciones positivas de los participantes en el programa, este tipo de estudios es de gran importancia para mejorar el desarrollo motor y cognitivo de los niños con diversidad funcional.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Zulma (2021), realizó una investigación en la que evalué el nivel de Psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI N° 255 en Puno, con el fin de determinar su trabajo con respecto a actividades físicas coordinadas, obteniéndose un 68% donde los niños tuvieron un nivel superior o normal superior según la Escala de Ozer, sugiriendo que, tienen un buen desempeño en estas actividades; no obstante, también se observó que un porcentaje significativo de niños abarcaron las tres escalas, ello indica posibles dificultades en este tipo de actividades.

Chocce y Conde (2018), realizaron un estudio en Huancavelica para investigar el valor de los juegos populares en las habilidades motrices gruesas en infantes con igual o menor edad a los cinco años pertenecientes a la escuela "Pomatambo" De Oyolo, Paucar De Sara Sara. Los resultados del estudio demostraron que los juegos populares mejoran considerablemente el sistema motor grueso, brindando oportunidades para el aprendizaje en todos los aspectos, pudiéndose disfrutar indefinidamente; en los pueblos rurales de la provincia de Paucar de Sara Sara, los juegos populares siguen siendo una actividad lúdica muy valorada en niños ya que ayuda al movimiento físico de los infantes, resolviendo posibles problemas de estos.

Huarcaya y Rojas (2018), realizaron un estudio cuyo objetivo principal fue



entablar los niveles motores físicos en infantes de cuatro años en la escuela inicial N° 435 perteneciente a la ciudad de Chincha Alta; arribando a conclusiones que, en su mayoría los infantes de esta institución educativa presentan la motricidad en un nivel alto y normal superior, aunque también se identificó considerables infantes con niveles por debajo del normal, de conformidad a la escala de Ozer, este estudio resulta relevante para evaluar el nivel de desarrollo motriz de los niños y niñas en edad temprana y contribuir a la implementación de estrategias y programas de intervención que fomenten el desarrollo motor adecuado.

Yahuana (2018), realizó un estudio en Piura con el propósito de evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años que asisten a la I.E.P. "Mi Nidito" durante el año 2017; los resultados obtenidos indicaron que los niveles motrices en términos globales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Mi Nidito, en Piura en 2017, se encuentra en una etapa temprana, lo cual se debe principalmente al aún no progreso o desarrollo del equilibrio corporal y la coordinación general; por lo tanto, se requiere una intervención pedagógica, como la propuesta didáctica presentada en esta investigación basada en el juego motriz, para estimular su desarrollo.

Mamani y Garcia (2019), concluyeron que los juegos tradicionales son efectivos para el desarrollo psicomotor de los niños de cuatro años y que la mayoría de los niños evaluados estaban en el rango de 14 a 16 puntos (38%) y entre 17 a 20 puntos (29%) en la escala de desarrollo; esto demuestra la efectividad de los juegos tradicionales, ya que los niños buscan la dominación y manipulación de su alrededor, además, los autores demostraron estadísticamente lo eficaz de estos juegos, al ser didácticos, con un valor de $2.2434 > 1.96$ en la prueba de hipótesis y un promedio de



14.1 > 13.1; se concluye que el uso regular de juegos acostumbrados puede ser una forma efectiva de desarrollar la coordinación en los niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno en el año 2018.

Montes (2018), hizo un estudio con el objetivo principal de evaluar el nivel de coordinación motora gruesa en niños y niñas de cuatro años de la escuela Inicial N° 1127 de Yucay durante el año 2018, como resultado de la investigación, se encontraron una significantes diferencia en cuanto a niveles coordinados del sistema motor de los infantes evaluados; al evaluar el primer indicador desarrollado sobre la coordinación óculo podal, se observó que el 57% de los estudiantes coordinó sus movimientos con mayor precisión en acciones que involucran el uso de los pies, como patear.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juegos

2.2.1.1. Concepto

Huizinga (1954), concibe los juegos como entornos estructurados de libertad, en los que los individuos se embarcan voluntariamente. Definidos por límites de tiempo y espacio, los juegos operan bajo reglas que, pese a ser autoimpuestas, son rigurosas. Lejos de ser triviales, estos espacios de acción crean realidades alternas que engendran emociones intensas y una inmersión profunda. Huizinga subraya el papel esencial de los juegos como constructores y reflejos de la trama social, desempeñando una función que trasciende la mera distracción para convertirse en una fuerza modeladora de la cultura. Esta perspectiva nos invita a considerar los juegos no solo como actividades lúdicas, sino como poderosos mediadores de la

experiencia humana y pilares de la civilización.

2.2.1.2. Tipos de juego

La clasificación de los juegos adquiere una nueva dimensión al considerar la diversidad inherente en cada tipo:

- **Juegos Deportivos:** Estos son una manifestación de la búsqueda humana por la excelencia física y la superación personal. Más allá de la competencia, fomentan valores como el respeto y el trabajo en equipo. Ejemplos como el fútbol y el baloncesto no solo son pruebas de habilidad sino también de estrategia colectiva y resiliencia personal (Apaza, 2021).

- **Juegos de Mesa:** Estos juegos trascienden el entretenimiento al servir como instrumentos para el desarrollo del razonamiento lógico y la toma de decisiones. Ajedrez, dominó, y parchís son ejemplos que desafían a los jugadores a ejercitar la mente en escenarios de complejidad variable y a menudo reflejan la astucia y previsión de los participantes (Apaza, 2021).

- **Juegos de Construcción:** Estos juegos esenciales ayudan al desenvolvimiento de habilidades finas del sistema motor y la comprensión de principios básicos de ingeniería y diseño. Al construir con bloques o piezas de lego, los jugadores aprenden sobre estructura, balance y la importancia de la visión en la creación de estructuras funcionales y estéticamente agradables (Apaza, 2021).

- **Juegos Simbólicos:** Estos juegos son cruciales en las etapas tempranas de la evolución de carácter cognitiva y también social. Al imitar roles y situaciones, los niños desarrollan empatía y habilidades sociales. Jugar a ser médico, maestro o

bombero permite a los participantes ensayar comportamientos y procesos de pensamiento esenciales en lo social y el desarrollo de la identidad personal (Apaza, 2021).

Cada una de estas categorías cumple una función vital encaminada al perfeccionamiento del ser humano, no sólo en términos de habilidades concretas sino también en el asentamiento de una identidad propia y asociada dentro de una comunidad. Los juegos, por tanto, son más que simples pasatiempos; son herramientas de aprendizaje y medios a través de los cuales se expresan y comprenden las complejidades de la vida humana.

2.2.1.3. Juegos tradicionales

Constituyen un legado cultural invaluable, anclado en la historia y la identidad colectiva de las comunidades. Son el reflejo de la sabiduría popular y actúan como un puente entre el pasado y el presente, conectando generaciones a través de la práctica lúdica. Guevara (2021), menciona estos juegos como una manifestación genuina de la creatividad infantil, dotados de un significativo valor educativo y cultural, la rayuela, el trompo y saltar la cuerda son ejemplos emblemáticos de estas prácticas lúdicas, que no solo entretienen, sino que también educan.

2.2.1.4. Categorías de juegos verbales

Distinguidos por rasgos particulares que los diferencian de otros tipos de juegos y actividades recreativas. De acuerdo con (Guevara (2021) estas características son fundamentales para comprender su rol en la sociedad:

- **Transmisión Intergeneracional:** Estos juegos han sido heredados a través

de las generaciones, preservando las técnicas y conocimientos ancestrales.

- **Simplicidad Material:** Se caracterizan por su uso de materiales sencillos y a menudo encontrados en la naturaleza, lo que facilita su acceso y promueve la sostenibilidad.

- **Entorno Natural:** Habitualmente se practican al aire libre, en espacios que fomentan la conexión con el medio ambiente y la comunidad.

- **Estímulo Creativo y Social:** Fomentan la imaginación, la cooperación y la socialización, siendo un vehículo para el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas.

Estas características no solo definen a los juegos tradicionales, sino que también subrayan su importancia como herramientas pedagógicas y como reservorios de la identidad cultural. Al participar en estos juegos, niños y adultos no solo se divierten, sino que también ejercitan valores comunitarios, fortalecen lazos sociales y perpetúan prácticas culturales esenciales.

2.2.1.5. Clasificación de juegos tradicionales

En su esencia, los juegos tradicionales encapsulan el ingenio y la identidad cultural, clasificándose en múltiples categorías que reflejan su origen, temática y mecánica de juego.

Acosta y Velástegui (2023), desde su perspectiva, destacan la clasificación de juegos lleno de riqueza y variedad, así:

- **Juegos de Habilidad:** Esta categoría comprende aquellos juegos que

desafían la destreza y precisión física. Ejemplos clásicos incluyen el trompo, saltar la cuerda y el yoyo.

- **Juegos de Carrera:** Definidos por su dinamismo y exigencia física de estos juegos, donde pueden añadirse dificultades como sacos o entre 3 personas, estos ponen a prueba la velocidad y la resistencia de los participantes.

- **Juegos de Persecución:** Aquí se incluyen juegos que combinan la agilidad física con la estrategia, tales como el escondite y la gallinita ciega, donde la astucia es tan crucial como la velocidad.

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos tradicionales

Dimensión cultural y social: Siendo transmisores de cultura y costumbres. En muchos casos, han sido jugados por generaciones y forman parte de la identidad de una comunidad o país. A través de estos juegos, los niños aprenden normas, valores, cooperación, y el significado de compartir. Ejemplos de juegos como la rayuela o las canicas varían en sus reglas de una región a otra, lo que también fomenta la interacción cultural.

Dimensión física y motriz: Muchos juegos tradicionales implican movimiento físico, lo que promueve el perfeccionamiento de destrezas motoras en sus dos aspectos. Ejemplos claros y destacados son lanzar algo, correr, saltar y girar, son comunes en estos juegos, lo que permite a los niños desarrollar su equilibrio, coordinación y resistencia física, además de canalizar su energía en actividades saludables.

Dimensión cognitiva y emocional: En esta dimensión también ayudan al

desarrollo cognitivo al fomentar la adquisición de resolución de problemas, decisiones y el aprendizaje de reglas. Emocionalmente, ayudan a los niños a manejar la competitividad, la frustración de perder y la alegría de ganar, todo mientras desarrollan empatía y comprensión por los demás.

2.2.2. Psicomotricidad

2.2.2.1. Concepto

Establecido como una disciplina integral que explora la interacción sinérgica entre el movimiento corporal y las esferas cognitiva, emocional y social del ser humano. Mendiara (2009), señala que esta disciplina es fundamental para el desarrollo integral, abarcando la motricidad gruesa y fina, la cual implica movimientos amplios y precisos del cuerpo, respectivamente. También pone énfasis en aspectos como el equilibrio, que es esencial para la gestión del espacio y el cuerpo; la coordinación, que permite la fluidez y armonía de movimientos; el esquema corporal, que es la conciencia de las partes del cuerpo y sus capacidades; y la lateralidad, que refiere a la preferencia consistente por un lado del cuerpo, lo cual es crucial para definir la orientación espacial y la organización neurológica para funciones como la escritura y otros actos motrices cotidianos.

2.2.2.2. Importancia

Tiene un rol trascendental en el desarrollo holístico de la infancia. Esta área es crucial, ya que facilita a los niños y niñas la oportunidad de descubrir y comprender su cuerpo, así como de afinar habilidades que son tanto físicas como cognitivas. Además, la psicomotricidad es instrumental en la potenciación de la autoestima y las competencias sociales de los más jóvenes. Kassia de Camargos y Mendes (2016),

subraya la importancia de esta disciplina en la educación inicial, etapa en la que se establecen los cimientos del desarrollo humano, durante esta fase crítica, la psicomotricidad contribuye a la configuración de habilidades sensorio motrices, perceptivas y de relación, todas esenciales para el crecimiento y aprendizaje futuro.

2.2.2.3. Desarrollo de la psicomotricidad

Siendo una capacidad dinámica que evoluciona a lo largo de la vida, siendo la infancia el periodo de mayor desarrollo y adquisición de habilidades motrices. Córdova (2021), indica que la psicomotricidad florece mediante la exploración activa y la práctica de movimientos, y puede ser estimulada eficazmente a través de actividades recreativas y juegos diseñados para tal fin.

2.2.2.4. Psicomotricidad Gruesa

La psicomotricidad gruesa abarca el desarrollo de habilidades motoras amplias, que incluyen acciones como caminar, correr, saltar y trepar. Valdez (2019), destaca la importancia de estas habilidades en el aumento físico y cognitivo de los infantes, ya que, a través de estas acciones, los infantes exploran y se familiarizan con su entorno, mejoran su equilibrio, coordinación y, en consecuencia, su autoestima y habilidades sociales.

2.2.2.5. Aspectos de la Psicomotricidad Gruesa

Los aspectos que definen la psicomotricidad gruesa comprenden el equilibrio, la coordinación, la lateralidad, la orientación espacial y la percepción corporal. Valdez (2019), sostiene que el desarrollo de estas dimensiones es fundamental y se potencia mediante la exploración física y el movimiento. Estas habilidades pueden ser

fomentadas y mejoradas por medio de actividades lúdicas y juegos estructurados, que no solo son divertidos sino también educativos.

Esquema corporal: Siendo la grafía cognitiva que cada uno tiene del cuerpo propio, su estructura, y la capacidad de movimiento. Es un pilar del desarrollo psicomotor, tal como afirma Apaza (2021),) al ser un prerrequisito para que los niños y niñas adquieran un control refinado de su cuerpo y se relacionen armónicamente con su entorno. Este conocimiento interno es crucial para la autoconciencia y la capacidad de interactuar con el espacio que nos rodea.

Equilibrio: El equilibrio es una habilidad fundamental que permite a los individuos mantener una postura estable y gestionar movimientos controlados. Apaza (2021), resalta su relevancia en la psicomotricidad gruesa, ya que constituye la base sobre la que los infantes fundan una motricidad coordinada y segura, esencial para la ejecución de tareas diarias y la práctica deportiva.

Coordinación: La coordinación es la habilidad de ejecutar movimientos ordenados y armoniosos, implicando múltiples partes del cuerpo. Según Apaza (2021), esta capacidad es esencial en la psicomotricidad gruesa, ya que facilita la realización eficiente y segura de actividades físicas complejas, la coordinación está en el corazón de la habilidad motriz y es vital para el desempeño competente en juegos, deportes y tareas cotidianas.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- ❖ **Juego:** Estrategia primordial en la instrucción, ya que, además de ser divertido, promueve el desarrollo cognitivo, social, emocional y físico de los estudiantes, a través del juego, los infantes desarrollan artes de pensamiento crítico,

cooperación, comunicación y manejo emocional, mientras mejoran su coordinación y bienestar físico. Integrar juegos en el aula, ya sea mediante actividades físicas, juegos de mesa, proyectos colaborativos o plataformas digitales, aumenta la motivación, el compromiso y fomenta la creatividad, haciendo del aprendizaje una experiencia atractiva y significativa (Torres, 2002).

- ❖ **Psicomotricidad:** Disciplina que ensaya la correspondencia entre las funciones motoras, emocionales y cognitivas del ser humano, entendiendo que el desarrollo físico y el psicológico están interconectados, se enfoca en cómo las experiencias y las interacciones con el entorno influyen en la construcción del individuo, integrando movimientos, emociones y pensamientos en una compleja trama que define la conducta y el perfeccionamiento integral humano (Fresno, 2013).
- ❖ **Psicomotricidad:** Gruesa La psicomotricidad gruesa se refiere al desarrollo y control de los movimientos amplios y coordinados del cuerpo, que involucran grandes grupos musculares estas habilidades incluyen movimientos físicos de todo tipo, y son fundamentales para la movilidad, el equilibrio y la coordinación general, ello porque es básico en los infantes, para que puedan participar eficazmente en actividades físicas y cotidianas, contribuyendo a su bienestar físico y a su interacción social (Herrada, 2017).
- ❖ **Equilibrio:** Cabida del cuerpo para mantener una posición estable, ya sea en reposo o en movimiento, a través de la coordinación de los sistemas sensoriales, musculares y nerviosos. Este concepto implica el control postural y la habilidad para ajustar el cuerpo frente a diferentes estímulos y fuerzas externas, permitiendo realizar actividades motoras con precisión y seguridad. El equilibrio es esencial para el desarrollo de habilidades motoras gruesas, como caminar,

correr y saltar, y es fundamental para la autonomía y la interacción efectiva en el entorno (Gómez, 2017).

- ❖ **Coordinación:** Se refiere a la capacidad de ejecutar movimientos precisos y fluidos del cuerpo, ello de manera eficiente, es fundamental para el desarrollo global de la persona, ya que implica controlar y regular movimientos grandes y pequeños, lo que influye en aspectos de la cognición, social y emotivo, facilitando la autonomía y adaptación en diversas actividades cotidianas y educativas (Poca-Silvestre, 2011).

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. *Hipótesis general*

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

2.4.2. *Hipótesis específicas*

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.



2.5. VARIABLES

Variable Independiente: Juegos tradicionales

Variable Dependiente: Psicomotricidad gruesa

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION
VI: Juegos tradicionales	• Cultural social y • Física y motriz • Cognitiva y emocional	Transmisión intergeneracional Interacción social y participación Sentido de identidad cultural Desarrollo de la coordinación Mejora en el control Resistencia física y tiempo de actividad Capacidad de resolución de problemas Manejo emocional y autorregulación Atención y concentración	Nunca Casi Nunca A veces Casi siempre Siempre
		Duración de tiempo que los niños pueden mantenerse en una posición de equilibrio sin perder estabilidad. Número de caídas o pérdidas de equilibrio durante el juego Dificultad de las actividades de equilibrio realizadas exitosamente Precisión en la realización de movimientos secuenciales (como lanzar y atrapar una pelota o saltar siguiendo un patrón específico). Frecuencia de errores al realizar actividades que implican el uso simultáneo de brazos y piernas. Tiempo necesario para completar una actividad motora compleja. Fuerza aplicada en actividades físicas, como empujar o tirar de objetos. Resistencia a la fatiga durante actividades que requieren contracción muscular sostenida (por ejemplo, sostener un objeto en una posición por un tiempo prolongado). Recuperación muscular después de la realización de una actividad física intensa.	Nunca Casi Nunca A veces Casi siempre Siempre

Nota: Elaboración propia.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Metodología de la investigación

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, dado que este método se encarga de recopilar datos para validar la hipótesis mediante el análisis estadístico y cálculos numéricos, con el objetivo de hallar pautas estándares de conducta y contrastar hipótesis (Sampieri et al., 2014).

3.1.2. Tipo de investigación

Experimental, el cual se define como un enfoque de investigación científica que se guía por un diseño específico, su objetivo principal es confirmar o intentar confirmar una suposición o hipótesis a través de la exploración, según lo indicado por Galarza (2021), el procedimiento experimental se basa en el control y la manipulación de una o más variables independientes, las cuales se utilizan en una o más variables dependientes.

3.1.3. Nivel de investigación

Es de nivel de investigación es descriptivo, ya que, según Hernández & Mendoza (2018) indican que, en este se hallan variables, dimensiones y características de una investigación, ello profundizando en el recojo de datos y describirlos con posterioridad (p.108).

3.1.4. Diseño de la investigación



Según Hernández (2016), el presente proyecto de investigación tuvo un estudio de diseño Pre experimental que sirve para analizar la eficacia de las estrategias de juego. Ya que, se realizó pruebas antes y después en dos distintos grupos.

Además, tuvo un diseño longitudinal por la exigencia de conclusiones conforme a los objetivos de investigación y recojo de datos en diferente tiempo.

Presenta un diagrama como se muestra a continuación.

Donde:

GE: Y1-----X-----Y2

X = Aplicación de los Juegos tradicionales

Y1 = Prueba de entrada

Y2 = Prueba de salida

GE = Grupo experimental

3.1.5. Población y muestra de la investigación

3.1.5.1. Población

La población estará conformada por todos en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongata, 2024, los cuales son:

GRADO	SECCIÓN	NIÑOS Y NIÑAS
3 años	"A"	12

4 años	"A"	13
5 años	"A"	15
TOTAL		40

Nota: Elaboración propia

3.1.5.2. Muestra

Para la muestra se utilizará el tipo de muestreo no probabilístico intencional debido a que la población es poca se usara como muestra a toda la población.

Es decir, como muestra se aplicará a 13 en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

GRADO	SECCIÓN	NIÑOS Y NIÑAS
4 años	"A"	13
TOTAL		13

Nota: Elaboración propia

3.1.6. Técnicas e instrumentos de investigación

3.1.6.1. Técnicas

Observación: Las perspectivas y acciones de los niños pueden observarse en grupo o de forma individual mediante el uso del método de recogida de datos por observación.

3.1.6.2. Instrumentos

Guía de observación: Utilizado en pre y post evaluación (sesión de aprendizaje), con materiales educativos de fácil manipulación para los niños.

3.1.7. *Diseño de contraste de Hipótesis*

Se utilizó la prueba paramétrica de T student por medio del programa SPSS, ello para lograr la contrastación requerida.

3.2. MÉTODO PARA RECOLECTAR DATOS

El método para recolectar datos utilizado en este estudio fue de enfoque cuantitativo, empleando un pretest y posttest para medir el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, equilibrio, coordinación motriz y tono muscular en los niños y niñas de la IEI N° 50552 antes y después de la intervención con juegos tradicionales. Además, se utilizó los instrumentos mencionados con anterioridad en los niños, en actividades que involucraban dichas habilidades psicomotoras, utilizando una escala de medición estandarizada para evaluar los niveles de desempeño en cada una de las áreas estudiadas.

Proceso:

1. **Pretest:** Antes de la intervención, se aplicó un conjunto de pruebas que evaluaban el nivel de progreso psicomotor en las áreas de equilibrio, coordinación motriz y tono muscular. Los resultados del pretest proporcionaron una línea base para hallar las deficiencias iniciales en cada niño.
2. **Intervención:** Se implementaron juegos tradicionales como estrategia pedagógica, diseñados para mejorar las habilidades psicomotoras. Las sesiones de intervención se realizaron de manera regular durante un periodo determinado.

3. **Posttest:** Después del paso 2, se aplicaron las mismas pruebas que en el pretest para evaluar el avance infantil en las mismas áreas. Esto permitió una comparación directa entre el pretest y posttest, y el análisis de las mejoras significativas en cada habilidad.
4. **Análisis estadístico:** Los datos obtenidos se analizaron mediante la prueba **t de Student**, para determinar si las diferencias entre el pretest y posttest eran estadísticamente significativas.

3.3. ANÁLISIS DE DATOS

Pasos en el análisis:

1. **Recolección de datos:** Los resultados del pretest y posttest fueron obtenidos a través de observaciones y evaluaciones estandarizadas. Estas evaluaciones medían el nivel de desempeño en cada una de las habilidades psicomotoras.
2. **Cálculo de la diferencia de medias:** Se calculó la diferencia de medias entre los datos logrados en el pretest y el posttest para cada una de las áreas evaluadas: psicomotricidad gruesa, equilibrio, coordinación motriz y tono muscular. Estas diferencias reflejan el nivel de mejora logrado tras la intervención.
3. **Prueba estadística (t de Student):** Se aplicó esta prueba con el fin de determinar si las discrepancias visualizadas entre el pretest y posttest eran estadísticamente significativas. Esta prueba evalúa si las mejoras en cada habilidad son debidas a la intervención o si pueden ser atribuibles al azar.
 - Se calculó el valor de t y los grados de libertad (gl) correspondientes.

- Se analizó el nivel de significancia bilateral (p-value). Un valor de $p < 0.05$ indica que la mejora es significativa, es decir, que la intervención con juegos tradicionales impactó realmente en el desarrollo de las habilidades.
4. **Intervalos de confianza:** Se determinaron los **intervalos de confianza** al 95% para las diferencias de medias, lo que permitió evaluar la precisión de los resultados y confirmar que las mejoras observadas eran consistentes y generalizadas en todo el grupo de estudio.

Resultados del análisis:

- En cada área evaluada (psicomotricidad gruesa, equilibrio, coordinación motriz y tono muscular), los valores de **t** y el **p-value** mostraron que las discrepancias entre el pretest y posttest eran significativas ($p = 0.000$), lo que indica que la intervención con juegos tradicionales fue efectiva.
- Las mejoras se confirmaron por los intervalos de confianza, los cuales mostraron márgenes estrechos, reforzando la consistencia de los resultados.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS

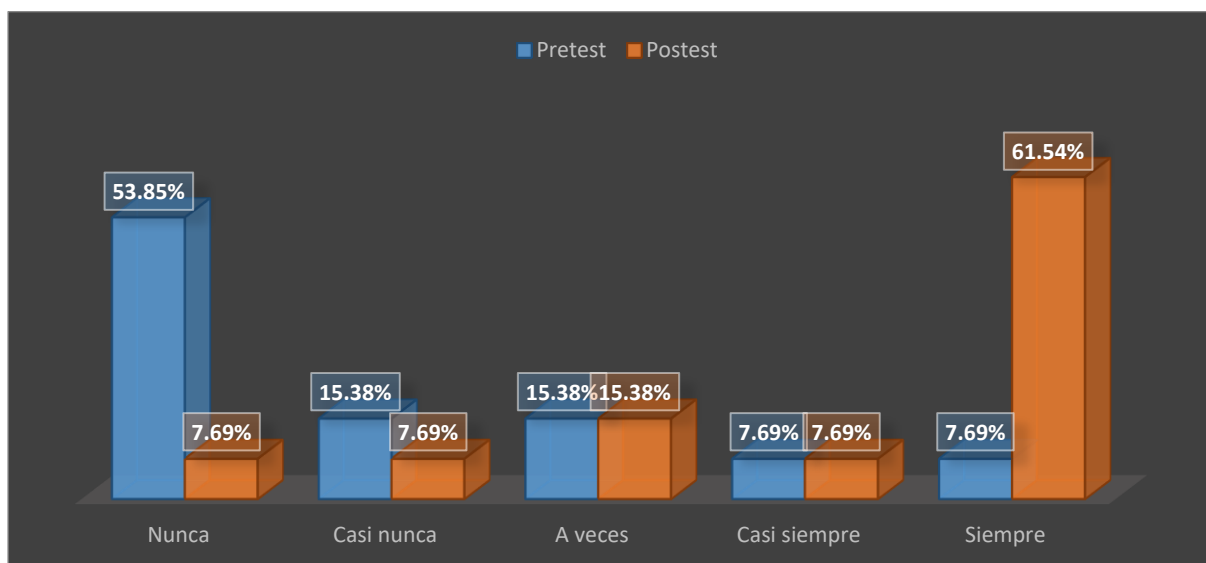
4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post Psicomotricidad gruesa

Tabla 2

Psicomotricidad gruesa

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	7	53.85%	1	7.69%
Casi nunca	2	15.38%	1	7.69%
A veces	2	15.38%	2	15.38%
Casi siempre	1	7.69%	1	7.69%
Siempre	1	7.69%	8	61.54%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Datos recopilados de la guía de observación.

Figura 1*Psicomotricidad gruesa**Nota: Elaboración propia*

INTERPRETACIÓN

Pretest:

- **"Nunca" (53.85%):** Antes de la intervención, más de la mitad de los niños (7 de 13) presentaban un nivel muy bajo de desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Esto refleja que estos niños no manifiestan habilidades de coordinación motora gruesa en las actividades evaluadas, lo que indica una importante deficiencia en el desarrollo motor grueso.
- **"Casi nunca" (15.38%):** Dos niños presentaban algunas manifestaciones muy esporádicas de habilidades motrices gruesas, lo que indica que, aunque existían ciertos indicios de desarrollo, estos no eran lo suficientemente consistentes como para considerarse adecuados.

- **"A veces" (15.38%):** Dos niños demostraban habilidades de psicomotricidad gruesa con una frecuencia moderada, lo que sugiere que estos estudiantes tenían un nivel medio de desarrollo, pero aún con margen de mejora.
- **"Casi siempre" (7.69%):** Solo un niño manifestaba habilidades motrices gruesas de manera relativamente constante, lo que evidencia que estaba cerca de alcanzar un desarrollo adecuado en esta área.
- **"Siempre" (7.69%):** Al inicio de la evaluación, solo un niño alcanzaba plenamente las expectativas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, lo que indicaba un desempeño óptimo en sus habilidades motoras.

Posttest: Luego de la introducción de los juegos tradicionales, se observan cambios positivos significativos en todas las categorías:

- **"Nunca" (7.69%):** Se observó una significativa disminución en el porcentaje de niños sin desarrollo de psicomotricidad gruesa, pasando del 53.85% al 7.69%. Esto indica una notable mejora en las habilidades motoras de la mayoría de los participantes.
- **"Casi nunca" (7.69%):** También se redujo el número de niños que solo esporádicamente manifestaban habilidades motrices. Esta categoría mantuvo un valor bajo, lo que indica que pocos niños continuaban con dificultades significativas tras la intervención.
- **"A veces" (15.38%):** Este grupo permaneció constante, lo que indica que los niños en esta categoría mantuvieron un desarrollo intermedio y que podrían requerir un refuerzo adicional para alcanzar niveles superiores de psicomotricidad.



- **"Casi siempre" (7.69%):** El porcentaje de niños en esta categoría no varió, lo que sugiere que un pequeño grupo de niños sigue manifestando habilidades motoras gruesas de manera regular, pero sin alcanzar el desarrollo pleno.
- **"Siempre" (61.54%):** La categoría que experimentó el cambio más significativo fue la de desarrollo óptimo de psicomotricidad gruesa, mostrando un aumento considerable del 7.69% (pretest) al 61.54% (postest). Esto indica que más de la mitad de los niños ahora demuestra un desarrollo pleno de sus habilidades motrices gruesas, lo que es un indicativo claro del éxito de la intervención.

4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post Equilibrio

Tabla 3

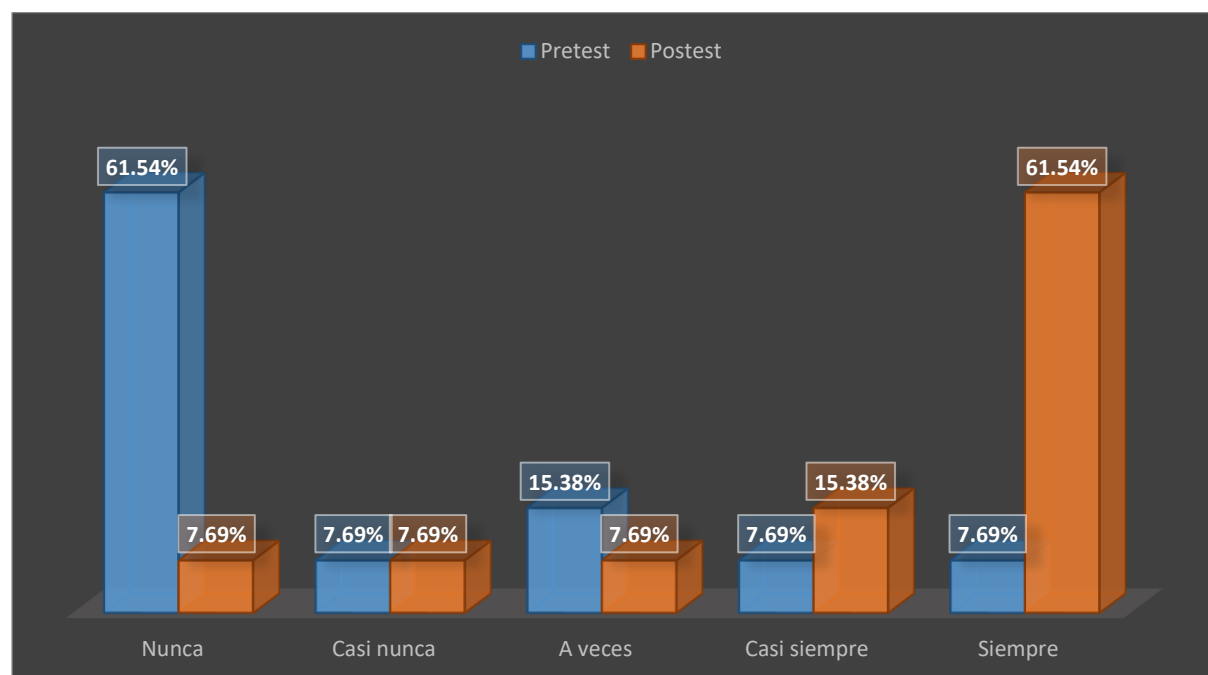
Equilibrio

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	8	61.54%	1	7.69%
Casi nunca	1	7.69%	1	7.69%
A veces	2	15.38%	1	7.69%
Casi siempre	1	7.69%	2	15.38%
Siempre	1	7.69%	8	61.54%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Datos recopilados de la guía de observación.

Figura 2

Equilibrio



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

Pretest

- **"Nunca" (61.54%):** Al inicio, más de la mitad de los niños (8 de 13) no demostraban habilidades de equilibrio, lo que indica que tenían serias dificultades para mantener el control postural en actividades que lo requerían. Este dato sugiere que el equilibrio era una de las áreas más deficientes en los niños.
- **"Casi nunca" (7.69%):** Un niño mostró habilidades de equilibrio en muy raras ocasiones, lo que indica una mejora marginal pero aún insuficiente en esta área.
- **"A veces" (15.38%):** Dos niños lograban manifestar habilidades de equilibrio de forma intermitente, lo que indica un desarrollo moderado, pero no constante. A pesar de presentar algunos avances, estos niños necesitaban un refuerzo adicional para mejorar su estabilidad postural.
- **"Casi siempre" (7.69%):** Un niño logró mantener el equilibrio en la mayoría de las ocasiones, lo que evidencia un desarrollo avanzado, aunque todavía no completo.
- **"Siempre" (7.69%):** Solo un niño mostraba un desempeño óptimo en el equilibrio, manteniendo una postura estable de forma constante y adecuada para su edad.

Posttest: Tras la intervención con los juegos tradicionales, se evidencia un avance significativo en los resultados:



- **"Nunca" (7.69%):** Después de la intervención, solo un niño continuaba sin desarrollar habilidades de equilibrio, lo que representa una disminución considerable respecto al pretest, donde esta categoría representaba más del 60%.
- **"Casi nunca" (7.69%):** Se mantuvo estable el porcentaje de niños que presentaban habilidades de equilibrio de forma muy esporádica, lo que indica que un pequeño grupo aún requiere atención específica en esta área.
- **"A veces" (7.69%):** El número de niños que demostraban habilidades de equilibrio de forma ocasional se redujo, lo que implica que algunos de los estudiantes que antes se encontraban en esta categoría progresaron hacia niveles más avanzados de desarrollo motor.
- **"Casi siempre" (15.38%):** El número de niños que demostraban habilidades de equilibrio casi siempre aumentó al doble, lo que sugiere que la intervención mejoró el control postural en un grupo de estudiantes.
- **"Siempre" (61.54%):** El cambio más significativo se produjo en esta categoría, con un aumento notable en el número de niños que ahora pueden mantener el equilibrio constantemente. Esta categoría pasó de solo un niño en el pretest (7.69%) a ocho niños (61.54%) en el posttest, lo que demuestra una mejora marcada en la habilidad de equilibrio tras la intervención.

4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post coordinación motriz

Tabla 4

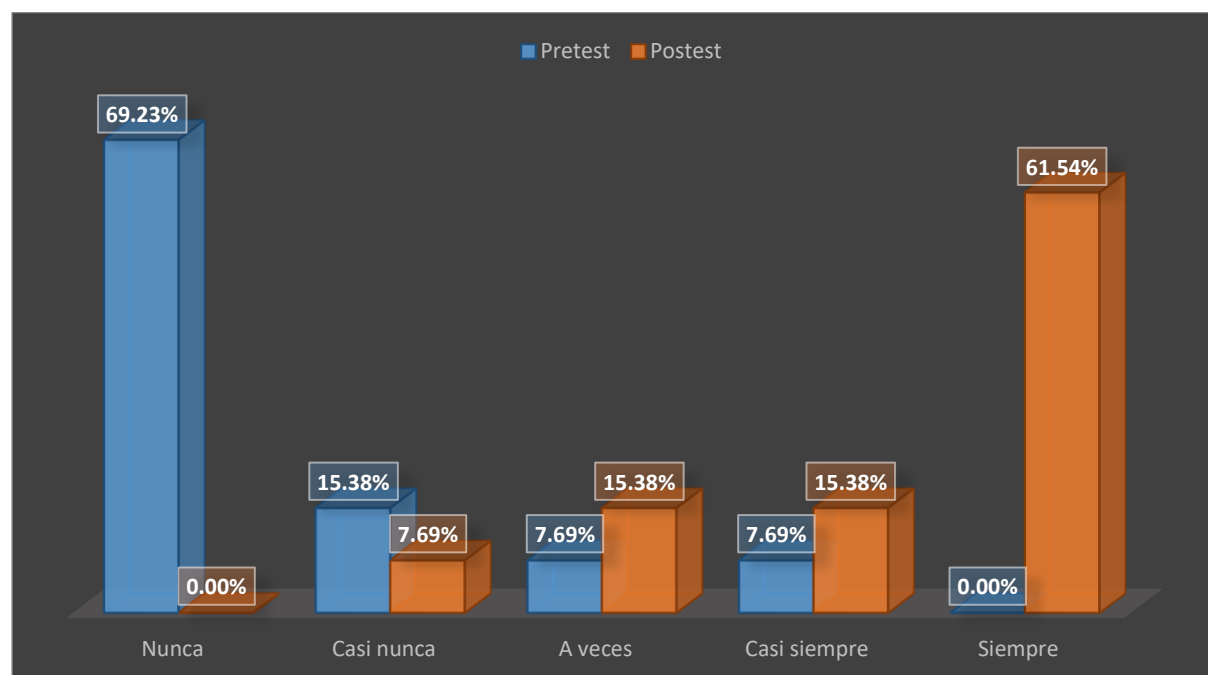
Coordinación motriz

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	9	69.23%	0	0.00%
Casi nunca	2	15.38%	1	7.69%
A veces	1	7.69%	2	15.38%
Casi siempre	1	7.69%	2	15.38%
Siempre	0	0.00%	8	61.54%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Datos recopilados de la guía de observación.

Figura 3

Coordinación motriz



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACION

Pretest

- **"Nunca" (69.23%):** Al inicio, una gran mayoría de los niños (9 de 13) no lograba demostrar ninguna habilidad de coordinación motriz. Este dato refleja una importante deficiencia en el desarrollo de la coordinación entre las extremidades, lo que impacta en su capacidad de realizar movimientos complejos o simultáneos.
- **"Casi nunca" (15.38%):** Dos niños manifestaban habilidades de coordinación motriz en muy pocas ocasiones. Aunque mostraron algunas señales de desarrollo en esta área, su avance era mínimo, lo que requería una intervención inmediata.
- **"A veces" (7.69%):** Solo un niño lograba demostrar habilidades de coordinación motriz de manera intermitente, lo que indica que su nivel de desarrollo era bajo, pero no inexistente.
- **"Casi siempre" (7.69%):** Al igual que en "A veces", un niño tenía una buena capacidad para coordinar sus movimientos, aunque aún no alcanzaba un desarrollo pleno. Este grupo, aunque pequeño, sugiere que una minoría presentaba avances moderados en su desarrollo motor.
- **"Siempre" (0%):** Ninguno de los niños evaluados alcanzaba un nivel óptimo de coordinación motriz, lo que evidencia que la totalidad de los estudiantes necesitaba mejorar en esta área.

Posttest: Tras la intervención con juegos tradicionales, se observa una mejora notable en todas las categorías:

- **"Nunca" (0%):** En el postest, ninguno de los niños fue clasificado en esta categoría, lo que indica que la intervención logró eliminar completamente la falta de desarrollo en la coordinación motriz. Todos los niños mostraron al menos algún nivel de mejora.
- **"Casi nunca" (7.69%):** Solo un niño mantuvo un nivel bajo de coordinación motriz, lo que sugiere que, aunque hubo mejora en la mayoría, este estudiante podría necesitar una intervención adicional más específica.
- **"A veces" (15.38%):** Dos niños lograron mejorar hasta el punto de demostrar habilidades de coordinación motriz de manera ocasional. Aunque todavía no alcanzaron un desarrollo constante, el avance es evidente en comparación con el pretest.
- **"Casi siempre" (15.38%):** El número de niños en esta categoría se duplicó, lo que muestra que los juegos tradicionales ayudaron a un grupo significativo a alcanzar un buen nivel de coordinación motriz, aunque sin llegar a un desarrollo completamente óptimo.
- **"Siempre" (61.54%):** El cambio más significativo se produjo en esta categoría, donde más de la mitad de los niños (8 de 13) alcanzaron un nivel pleno de desarrollo en la coordinación motriz, un cambio notable respecto al pretest, donde ningún niño se encontraba en esta categoría.

4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre-Test Y Post tono muscular

Tabla 5

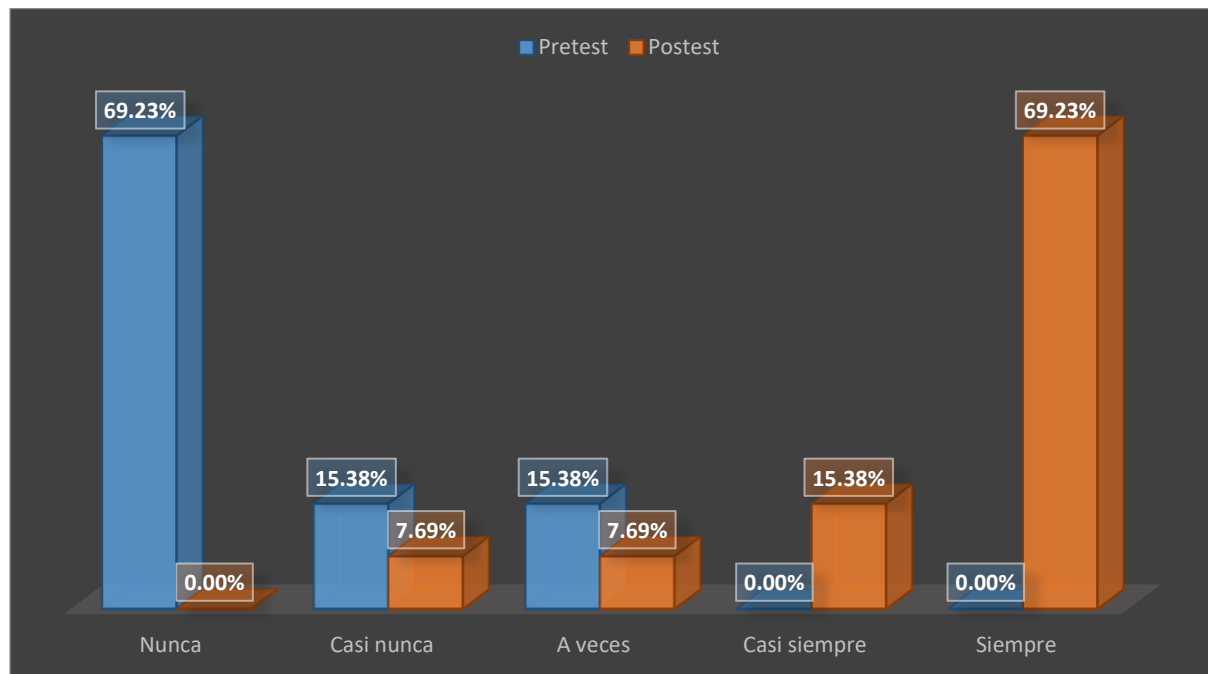
Tono muscular

Indicador	Pretest		Posttest	
	f	%	f	%
Nunca	9	69.23%	0	0.00%
Casi nunca	2	15.38%	1	7.69%
A veces	2	15.38%	1	7.69%
Casi siempre	0	0.00%	2	15.38%
Siempre	0	0.00%	9	69.23%
Total	13	100%	13	100%

Nota: Datos recopilados de la guía de observación.

Figura 4

Tono muscular



Nota: Elaboración propia.

INTERPRETACIÓN

Pretest

- **"Nunca" (69.23%):** Antes de la intervención, la mayoría de los niños (9 de 13) no mostraba ningún desarrollo en el tono muscular, lo que indica que presentaban debilidades significativas en el control y fuerza muscular. Este dato sugiere una falta de firmeza en los músculos, esencial para el movimiento y la postura.
- **"Casi nunca" (15.38%):** Dos niños manifestaban un desarrollo muy esporádico del tono muscular. Aunque mostraban algunos signos de mejora, este avance era insuficiente, por lo que necesitaban un refuerzo considerable.
- **"A veces" (15.38%):** Otros dos niños demostraban un tono muscular de manera intermitente, lo que sugiere un nivel bajo, pero con algunas capacidades desarrolladas. Estos niños probablemente tenían más facilidad para controlar sus músculos, pero de forma inconstante.
- **"Casi siempre" (0%):** Ninguno de los niños alcanzaba un nivel casi constante de tono muscular adecuado antes de la intervención, lo que evidencia que esta era una de las áreas de mayor debilidad en el grupo.
- **"Siempre" (0%):** Al igual que en "Casi siempre", no había ningún niño que demostrara un tono muscular óptimo antes de la intervención. Esto sugiere que el desarrollo muscular estaba prácticamente ausente en este grupo de niños.

Posttest: Después de la intervención, se observa una mejora significativa en todos los indicadores:

- **"Nunca" (0%):** Tras la intervención, ningún niño fue clasificado en esta categoría, se refleja que el desarrollo del tono muscular en todos los niños. Esto es un avance notable, considerando que la mayoría (69.23%) se

encontraba en esta categoría antes de la intervención.

- **"Casi nunca" (7.69%):** Un solo niño se mantuvo en esta categoría, lo que sugiere que aún necesitaba mejorar más en el desarrollo del tono muscular. Sin embargo, este es un avance en comparación con el pretest, donde dos niños se encontraban en este nivel.
- **"A veces" (7.69%):** El número de niños en esta categoría disminuyó de dos a uno, lo que indica que algunos estudiantes que antes tenían un tono muscular intermitente lograron avanzar a niveles más altos tras la intervención.
- **"Casi siempre" (15.38%):** Esta categoría, que estaba vacía en el pretest, ahora cuenta con dos niños, lo que sugiere que algunos estudiantes lograron un desarrollo constante, aunque aún no óptimo, del tono muscular tras la intervención.
- **"Siempre" (69.23%):** El cambio más significativo se encuentra en esta categoría, donde la mayoría de los niños (9 de 13) alcanzaron el nivel más alto de tono muscular. Este resultado refleja que la intervención fue altamente exitosa en fortalecer los músculos de los estudiantes, ya que ninguno de ellos se encontraba en esta categoría antes de la intervención.

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. Prueba de hipótesis General

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

Ha: Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

Tabla 6

Prueba de Hipótesis General con t - student

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest Psicomotricidad	7,410	13	,000	1,700	1,15	2,05
Postest Psicomotricidad	21,356	13	,000	2,700	2,42	3,01

Nota: Elaborado por medio de SPSS.

INTERPRETACIÓN

Pretest Psicomotricidad: El valor de $t = 7.410$ con $gl = 13$ y un nivel de significación de $p = 0.000$ La evaluación inicial (pretest) reveló diferencias significativas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa entre niños y niñas de la IEI N° 50552 antes de la intervención con juegos tradicionales. Sin embargo, esta diferencia refleja que la psicomotricidad gruesa se encontraba en un nivel bajo, ya que la diferencia de medias es de 1.700, lo que sugiere que, en promedio, los niños presentaban un desarrollo insuficiente de sus habilidades motoras gruesas. El rango de valores plausibles para el parámetro fue entre 1.15 y 2.05 indica que la variación de los resultados es confiable, y estos datos evidencian la necesidad de una intervención. Decisión: Dado que el desarrollo de la psicomotricidad era insuficiente, es apropiado continuar con la intervención para mejorar estas habilidades en los niños.

Postest Psicomotricidad: El valor de $t = 21.356$ con $gl = 13$ y un nivel de significación de $p = 0.000$ en el postest revela que, tras la intervención con juegos tradicionales, hubo una mejora estadísticamente significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas. La diferencia de medias es de 2.700, lo que indica un aumento considerable en las habilidades motrices gruesas de los niños después de la intervención. El intervalo de confianza de 2.42 a 3.01 refuerza la confiabilidad de estos resultados, mostrando una mejora clara y generalizada en la psicomotricidad. Decisión: Dado que la significación es menor a 0.05 ($p = 0.000$) y que la diferencia de medias muestra una mejora importante, se acepta la hipótesis alternativa (H_a), lo que significa que los juegos tradicionales sí influyeron significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Toma de decisión general: En base a los resultados, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), concluyendo que la intervención con juegos tradicionales influyó de manera significativa y positiva en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate. Por lo tanto, la inclusión de juegos tradicionales en los programas educativos debe considerarse una estrategia efectiva para promover el desarrollo motor en la primera infancia.

4.2.2. Prueba de hipótesis Específica 1

H_0 : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

H_a : Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el desarrollo del

equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

Tabla 7

Prueba de Hipótesis Específica 1

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest equilibrio	7,420	13	,000	1,600	1,151	2,12
Postest equilibrio	19,356	13	,000	2,700	2,41	3,02

Nota: Elaborado por medio de SPSS.

INTERPRETACIÓN

Pretest equilibrio: El valor de $t = 7.420$, con $gl = 13$ y una significación bilateral de $p = 0.000$, indica que en el pretest había una diferencia significativa en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552. Esta diferencia refleja que los estudiantes presentaban dificultades importantes para mantener el equilibrio, ya que la diferencia de medias es de 1.600, lo que indica que, en promedio, el desarrollo del equilibrio estaba por debajo de lo esperado. El intervalo de confianza de 1.151 a 2.12 sugiere que los resultados son consistentes, y estos datos resaltan la necesidad de una intervención para mejorar el equilibrio de los estudiantes. Decisión: La interpretación de estos resultados sugiere que, antes de la intervención, el desarrollo del equilibrio era insuficiente, por lo que es necesario implementar una estrategia, como los juegos tradicionales, para mejorar esta habilidad.

Postest equilibrio: El valor de $t = 19.356$, con $gl = 13$ y una significación de $p = 0.000$, indica que la intervención con juegos tradicionales tuvo un impacto positivo y estadísticamente significativo en el desarrollo del equilibrio de los niños. La diferencia de medias es de 2.70, lo que refleja una mejora considerable en la capacidad de los niños para mantener el equilibrio después de la intervención. El intervalo de confianza, que va de 2.41 a 3.02, muestra que la mejora fue consistente y significativa en el grupo evaluado. Decisión: Dado que la significación es menor a 0.05 ($p = 0.000$) y que la diferencia de medias evidencia una mejora significativa, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a). Esto indica que los juegos tradicionales sí influyeron significativamente en el desarrollo del equilibrio de los niños.

Toma de decisión general: A partir de los resultados obtenidos, se concluye que la intervención mediante juegos tradicionales influyó de manera significativa en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate. Se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), confirmando que los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica efectiva para mejorar el equilibrio en los estudiantes. Por lo tanto, es recomendable incluir esta metodología dentro de los programas educativos para potenciar el desarrollo psicomotor en la infancia.

4.2.3. Prueba de hipótesis Específica 2

H_0 : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

Ha: Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

Tabla 8

Prueba de Hipótesis Específica 2

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest coordinación motriz	7,520	13	,000	1,550	1,12	2,11
Posttest coordinación motriz	18,456	13	,000	2,750	2,40	3,22

Nota: Elaborado por medio de SPSS.

INTERPRETACIÓN

Pretest coordinación motriz: El valor de $t = 7.520$, con $gl = 13$ y una significación bilateral de $p = 0.000$, indica que en el pretest había una diferencia significativa en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la IEI N° 50552. La diferencia de medias es de 1.550, lo que refleja que el nivel de coordinación motriz de los niños era bajo antes de la intervención. El intervalo de confianza, que varía entre 1.12 y 2.11, sugiere que los resultados son consistentes, evidenciando que la mayoría de los niños presentaba dificultades en su coordinación motriz antes de la intervención. Decisión: Se concluye que, antes de la intervención, los niños y niñas tenían un desarrollo insuficiente de la coordinación motriz, lo que justifica la necesidad de implementar los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

Postest coordinación motriz: El valor de $t = 18.456$, con $gl = 13$ y una significación bilateral de $p = 0.000$, muestra que la intervención con juegos tradicionales tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños y niñas. La diferencia de medias es de 2.750, lo que refleja una mejora considerable en el nivel de coordinación motriz después de la intervención. El intervalo de confianza, que va de 2.40 a 3.22, indica que los resultados son consistentes y robustos, evidenciando que la mayoría de los niños logró un desarrollo significativo en su coordinación motriz. Decisión: Dado que la significación es menor a 0.05 ($p = 0.000$) y la diferencia de medias muestra una mejora notable, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), lo que confirma que los juegos tradicionales sí influyeron significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz.

Toma de decisión general: A partir de los resultados de la prueba de hipótesis específica, se concluye que la intervención mediante juegos tradicionales tuvo un impacto significativo y positivo en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la IEI N° 50552 del distrito de Ocongate. Se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), confirmando que los juegos tradicionales son efectivos para mejorar esta habilidad motora. Estos resultados sugieren que la inclusión de juegos tradicionales en el currículo educativo es una estrategia adecuada para potenciar la coordinación motriz de los estudiantes en edades tempranas.

4.2.4. Prueba de hipótesis Específica 3

H_0 : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

Ha: Los juegos tradicionales si influyen significativamente en el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.

Tabla 9

Prueba de Hipótesis Específica 3

	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest tono muscular	7,123	13	,000	1,500	1,21	2,09
Postest tono muscular	18,589	13	,000	2,800	2,39	3,02

Nota: Elaborado por medio de SPSS.

INTERPRETACIÓN

Pretest tono muscular: El valor de $t = 7.123$, con $gl = 13$ y una significación bilateral de $p = 0.000$, indica que, en el pretest, había una diferencia significativa en el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552. La diferencia de medias es de 1.500, lo que refleja que el tono muscular de los estudiantes era bajo antes de la intervención. El intervalo de confianza, entre 1.21 y 2.09, confirma que estos resultados son consistentes y muestran que la mayoría de los niños presentaba un desarrollo insuficiente en su tono muscular previo a la intervención. Decisión: Antes de la intervención, el tono muscular en los niños era insuficiente, lo que justificaba la necesidad de implementar los juegos tradicionales para mejorar esta capacidad.

Postest tono muscular: El valor de $t = 18.589$, con $gl = 13$ y una significación

bilateral de $p = 0.000$, muestra que la intervención con juegos tradicionales tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo del tono muscular de los niños. La diferencia de medias es de 2.800, lo que refleja una mejora considerable en el tono muscular tras la intervención. El intervalo de confianza, que va de 2.39 a 3.02, muestra que los resultados son consistentes y que la intervención fue efectiva para mejorar el tono muscular de la mayoría de los niños evaluados. Decisión: Dado que la significación es menor a 0.05 ($p = 0.000$) y la diferencia de medias muestra una mejora significativa, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), lo que confirma que los juegos tradicionales sí influyeron significativamente en el desarrollo del tono muscular.

Toma de decisión general: De acuerdo con los hallazgos de la prueba de hipótesis específica, se concluye que la intervención con juegos tradicionales influyó de manera significativa y positiva en el desarrollo del tono muscular de los niños y niñas de la IEI N° 50552 del distrito de Ocongate. Se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a), lo que confirma que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para mejorar el tono muscular en los niños. Este resultado sugiere que incluir juegos tradicionales en el currículo educativo es una estrategia adecuada para promover el desarrollo físico y muscular de los niños en sus primeras etapas educativas.

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Zulma (2021), realizó una investigación en la que evalué el nivel de Psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI N° 255 en la ciudad de Puno, con el fin de determinar su desempeño en actividades que implican movimientos amplios y coordinación general del cuerpo; los resultados obtenidos indican que un 68% de

los niños tienen un nivel superior o normal superior según la Escala de Ozer, lo que sugiere que tienen un buen desempeño en estas actividades; no obstante, también se observó que un porcentaje significativo de niños presentó un nivel normal, normal inferior o incluso inferior, lo que indica que pueden tener dificultades en este tipo de actividades.

De acuerdo con el objetivo general El pretest evidenció un desarrollo significativamente bajo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de la IEI N° 50552, con un valor de $t = 7.410$ y una diferencia de medias de 1.700. Esto indica que los estudiantes presentaban deficiencias considerables en habilidades como equilibrio, coordinación y tono muscular, lo que requería una intervención inmediata. La consistencia de los resultados, con un intervalo de confianza entre 1.15 y 2.05, refuerza que estas dificultades eran generalizadas en el grupo. Este escenario justifica la implementación de los juegos tradicionales como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor de los estudiantes.

De acuerdo con el objetivo específico 1: Los resultados de la Tabla 7 muestran que antes de la intervención, el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la IEI N° 50552 era insuficiente, con un valor de $t = 7.420$ y una diferencia de medias de 1.600. Este resultado refleja deficiencias considerables en la capacidad de los niños para mantener el equilibrio, lo cual es clave en el desarrollo psicomotor. El intervalo de confianza, entre 1.151 y 2.12, indica que estas dificultades eran consistentes en el grupo. Tras la intervención, los resultados del postest muestran una mejora significativa, con un valor de $t = 19.356$ y una diferencia de medias de 2.700, lo que indica un aumento notable en la capacidad de equilibrio de los estudiantes. El intervalo de confianza, de 2.41 a 3.02, muestra que esta mejora fue generalizada,

confirmando que los juegos tradicionales influyeron de manera significativa en el desarrollo del equilibrio.

De acuerdo con el objetivo específico 2: Los resultados de la Tabla 8 revelan que, antes de la intervención, los niños y niñas de la IEI N° 50552 presentaban un desarrollo insuficiente en la coordinación motriz, con un valor de $t = 7.520$ y una diferencia de medias de 1.550. Este dato indica que la capacidad para coordinar movimientos era baja en el pretest, lo cual es fundamental para la realización de actividades físicas y cognitivas. El intervalo de confianza, entre 1.12 y 2.11, sugiere que estas deficiencias eran consistentes en el grupo evaluado. Tras la intervención, los resultados del postest muestran una mejora significativa, con un valor de $t = 18.456$ y una diferencia de medias de 2.750, lo que refleja un progreso considerable en la coordinación motriz de los niños. El intervalo de confianza, de 2.40 a 3.22, confirma que esta mejora fue generalizada, lo que demuestra que los juegos tradicionales influyeron de manera significativa en el desarrollo de la coordinación motriz.

De acuerdo con el objetivo específico 3: Los resultados de la Tabla 9 indican que, antes de la intervención con juegos tradicionales, el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la IEI N° 50552 era insuficiente, con un valor de $t = 7.123$ y una diferencia de medias de 1.500. Esto sugiere que la mayoría de los niños no tenía un adecuado control y firmeza muscular, esenciales para el movimiento y la postura. El intervalo de confianza, entre 1.21 y 2.09, indica que estas deficiencias eran consistentes en el grupo evaluado. Tras la intervención, el postest muestra una mejora significativa, con un valor de $t = 18.589$ y una diferencia de medias de 2.800, lo que refleja un avance considerable en el desarrollo del tono muscular. El intervalo



de confianza, entre 2.39 y 3.02, confirma que esta mejora fue generalizada, demostrando que los juegos tradicionales tuvieron un impacto significativo en el fortalecimiento del tono muscular de los niños.

Los resultados generales muestran que la intervención con juegos tradicionales tuvo un impacto positivo significativo en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la IEI N° 50552. Antes de la intervención, los resultados del pretest indican deficiencias considerables en el equilibrio, la coordinación motriz y el tono muscular, con valores de t que revelaban un desarrollo insuficiente en estas áreas. Tras la intervención, los postests mostraron mejoras significativas, con aumentos notables en las diferencias de medias para todas las habilidades evaluadas. El equilibrio mejoró de manera notable, al igual que la coordinación motriz y el tono muscular, lo que demuestra que los juegos tradicionales fueron efectivos para promover el desarrollo psicomotor en los estudiantes, reforzando su capacidad para moverse, coordinarse y mantener un tono muscular adecuado.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El análisis de los resultados muestra una influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso de los participantes de la IEI N° 50552 del distrito de Ocongate. El pretest, con un valor de $t = 7.410$ y una diferencia de medias de 1.700, indicó un nivel inicial bajo de desarrollo psicomotor. Tras la intervención, el posttest mostró una mejora significativa, con un valor de $t = 21.356$ y una diferencia de medias de 2.700, confirmando un progreso claro y generalizado. El intervalo de confianza del posttest, entre 2.42 y 3.01, refuerza la solidez de estos resultados, evidenciando que los juegos tradicionales fueron efectivos para mejorar las habilidades de equilibrio, coordinación motriz y tono muscular de los estudiantes. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica efectiva para promover el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños.

SEGUNDA: Los resultados muestran que los juegos tradicionales influyeron significativamente en el desarrollo del equilibrio en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate. En el pretest, con un valor de $t = 7.420$ y una diferencia de medias de 1.600, se evidenció que el equilibrio de los estudiantes era deficiente. Sin embargo, tras la intervención, el posttest registró un valor de $t = 19.356$ y una diferencia de medias de 2.700, lo que indica una mejora significativa en la capacidad de equilibrio de los niños. El intervalo de confianza, entre 2.41 y 3.02, refuerza la consistencia de estos resultados, demostrando

que los juegos tradicionales fueron efectivos en mejorar el equilibrio. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales son una estrategia eficaz para desarrollar el equilibrio en los estudiantes.

TERCERA: Los resultados indican que los juegos tradicionales tuvieron una influencia significativa en el desarrollo de la coordinación motriz de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongote. En el pretest, el valor de $t = 7.520$ y una diferencia de medias de 1.550 reflejaban un desarrollo insuficiente de la coordinación motriz. Después de la intervención, el posttest mostró un valor de $t = 18.456$ y una diferencia de medias de 2.750, lo que señala una mejora considerable en la capacidad de coordinar movimientos. El intervalo de confianza, que varía entre 2.40 y 3.22, confirma que esta mejora fue generalizada. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales son una estrategia efectiva para desarrollar la coordinación motriz en los estudiantes.

CUARTA: Los resultados muestran que los juegos tradicionales influyeron significativamente en el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongote. En el pretest, el valor de $t = 7.123$ y una diferencia de medias de 1.500 indican que el desarrollo del tono muscular era insuficiente. Sin embargo, tras la intervención, el posttest reflejó una mejora notable, con un valor de $t = 18.589$ y una diferencia de medias de 2.800, lo que indica un fortalecimiento considerable del tono muscular. El intervalo de confianza, entre 2.39 y 3.02, respalda la consistencia de estos resultados. En conclusión, los juegos tradicionales resultaron ser una estrategia efectiva para mejorar el tono muscular en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda a la dirección de estudios (UGEL), incorporar de forma regular los juegos tradicionales en el currículo escolar de la IEI N° 50552. Esto permitirá continuar fortaleciendo las habilidades de equilibrio, coordinación motriz y tono muscular de los estudiantes, garantizando su desarrollo integral a través de actividades lúdicas.

SEGUNDA: Se recomienda a la dirección de estudios (UGEL) implementar juegos tradicionales enfocados en actividades que estimulen el control postural y el equilibrio dinámico. Además, es importante evaluar periódicamente el progreso de los niños para identificar posibles áreas de mejora y adaptar los juegos a sus necesidades específicas, asegurando así un desarrollo continuo.

TERCERA: Se recomienda continuar promoviendo juegos tradicionales que involucren movimientos coordinados entre las extremidades superiores e inferiores. También es recomendable realizar sesiones grupales que promuevan la socialización, la cooperación y la competición saludable, lo que fortalecerá aún más las habilidades de coordinación motriz.

CUARTA: Se recomienda incluir actividades que involucren ejercicios de resistencia y fortalecimiento muscular dentro de los juegos tradicionales. Además, se podría complementar con actividades físicas adicionales como saltar, trepar y cargar objetos ligeros, que continúen promoviendo el desarrollo muscular y la capacidad física general de los estudiantes.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Bones, S. B., & Velástegui Avila, A. D. (2023). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de niños y niñas en el nivel inicial. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/37435>
- Anguita, J. C., Labrador, J. R. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). Atención Primaria, 31(8), 527–538.
- Apaza Quispe, M. A. (2021). Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/19831>
- Asto Huaman, Y. (2020). Juegos tradicionales en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de la institución educativa inicial No 429-129/MX-P de Aicas- 2020.
- Bajaña, G. (2016). Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a estudiantes de educación inicial de la unidad educativa “Aurora Estrada y Ayala” Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos. Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.
- Carrillo, L. A. (2015). Población y muestra.
- Castañeda Osorio, C. I., & Sanchez Luna Victoria, C. V. (2020). Nivel del desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 4 años de la IE Alfredo Pinillos, Trujillo 2020.



Chahuasonco Gonzales, S. (2020). Aplicación de actividades de psicomotricidad gruesa y su incidencia en el dominio del esquema corporal en niños y niñas con habilidades diferentes de nivel inicial del CEBE N° 01 Stella Maris de Puerto Maldonado, año 2019.

Champi Quispe, J. (2021). Juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa No 127 del Distrito de Congalla-Lircay.

Chocce, R. E., & Conde, C. D. de la F. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de La Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara.

Córdova Farfán, M. M. (2021). Actividades psicomotrices para desarrollar la escritura en los estudiantes de 5 años de educación inicial del programa educativo pre escolar "Dios es Amor" Catacaos, Piura, 2018. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21239>

Effio Garcia De Medina, E. E. (2022). Estudio comparativo de motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, El Agustino-2022.

Fresno, E. (2013). La práctica psicomotriz en Atención Temprana. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:170642802>

Galarza, C. A. R. (2021). Diseños de investigación experimental. CienciAmérica: Revista de Divulgación Científica de La Universidad Tecnológica Indoamérica, 10(1), 1–7.

Gómez, P. P. (2017). Equilibrio Ocupacional en Estudiantes de Terapia Ocupacional. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:164820270>



Guevara Huaman, L. M. D. M. (2021). Programa de juegos tradicionales para el estudio de la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años.
<http://hdl.handle.net/20.500.12423/3664>

Herrada, R. V. (2017). Proyecto psicomotriz: Escola Grèvol.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:185748362>

Hidalgo, L. (2016). Confiabilidad y Validez en el Contexto de la Investigación y Evaluación Cualitativas. Sinopsis Educativa. Revista Venezolana de Investigación, 5(1-2), 225-243.

Huarcaya, P. F. S., & Rojas, F. L. I. (2018). Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución Educativa Inicial N° 435 del Distrito de chincha AltaChincha.

Huizinga, J. (1954). Homo Ludens: Un estudio de los elementos lúdicos de la cultura.
(El libro de bolsillo).
https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf

Kassia de Camargos, E., & Mendes, R. M. (2016). La importancia de la psicomotricidad en la educación de los niños. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento.
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educaciones/psicomotor-en-la-educacion-y-el-nino>

Llonto Loro, K. S. (2020). Desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad del PRONOEI Lapicitos de Colores del distrito de San



José-Lambayeque 2018.

López, V. E. F. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años .

<https://Repositorio.Uta.Edu.Ec/Handle/123456789/27992>.

Mamani, Y., & Garcia, Y. (2019). Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N 192 Puno 2018. Universidad Nacional Del Altiplano.

Mendiara Rivas, J. (2009). La psicomotricidad educativa : un enfoque natural. Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado, 62(2), 199–220. <http://hdl.handle.net/11162/36678>

Ministerio de Educación. (2016). Programa curricular de Educación Inicial. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4548/Programa%20curricular%20de%20Educaci%c3%b3n%20Inicial.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Montes, V. S. (2018). Nivel de coordinación motora gruesa de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N 1127 de Yucay 2018. Universidad Nacional Del Altiplano.

Morante, R. M. G., & Vargas, R. A. M. (2019). Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. <https://Repositorio.Unemi.Edu.Ec/Handle/123456789/4879>.

Osorio, R. V. G., Piquer, M. P., Bartoll, Ó. C., & Capella-Peris Carlos. (2019). Efectos



de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños y niñas con diversidad funcional. Revista Lasallista de Investigación, 16(1), 37–46.

Poca-Silvestre, N. (2011). La psicomotricidad y la construcción del espacio. SCIENTIA. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:268024182>

Quiñonez Huamani, M. G. (2020). Psicomotricidad gruesa en niños de inicial del nido School Golf durante aprendizaje remoto, 2020.

Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. RH Sampieri, Metodología de La Investigación, 22.

Soplin Diapiz, L., & Chávez Grández, S. (2019). Taller de juegos al aire libre para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa 18140, Chocta, Luya, 2019.

Valdez, C. J. (2019). Actividades Lúdicas tradicionales y convencionales para el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en niños de 4 años de la Red Suma Pankarita de la Provincia de Yunguyo. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. <http://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/4087>

Villanueva Torres, M. V. (2021). Motricidad gruesa en la educación remota en los estudiantes de inicial-5 años en Tambo Real Santa 2021.

Yahuana, S. D. E. (2018). Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la IEP “Mi Nidito”, Piura, 2017.



Zulma, K. G. O. (2021). Nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI

N° 255 - PUNO – 2021.



ANEXOS

ANEXO 01: GUIA DE OBSERVACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN
PSICOMOTRICIDAD GRUESA

AUTORA DEL INSTRUMENTO: Erica Quispe Huarca

Nombre del niño: _____ Edad: _____

Escala de valoración

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	INDICADORES	ESCALA				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: Equilibrio						
1	¿El niño puede mantenerse de pie sobre un solo pie durante unos segundos sin perder el equilibrio?					
2	¿El niño camina sobre una línea recta sin tambalearse o desviarse?					
3	¿Logra el niño agacharse para recoger un objeto del suelo sin caerse ni perder estabilidad?					
4	¿El niño es capaz de saltar en un solo pie sin caerse?					
5	¿Mantiene el niño el equilibrio mientras camina por superficies irregulares (como césped o arena)?					
6	¿Puede el niño mantener el equilibrio mientras gira su cuerpo sin caer?					
Dimensión 2: Coordinación motriz						
7	¿El niño es capaz de lanzar y atrapar una pelota con ambos manos de manera coordinada?					
8	¿Realiza el niño movimientos coordinados de manos y pies (como aplaudir mientras salta)?					
9	¿El niño puede correr y detenerse rápidamente sin perder el control de su cuerpo?					



10	¿El niño logra realizar actividades que requieren coordinación óculo-manual, como cortar con tijeras o pintar dentro de los límites?					
11	¿Puede el niño manipular objetos pequeños y grandes sin dificultad, como apilar bloques o armar rompecabezas?					
12	¿El niño muestra coordinación en sus movimientos al subir o bajar escaleras, alternando los pies sin dificultad?					
Dimensión 3: Tono muscular						
13	¿El niño puede mantener una postura erguida durante períodos cortos sin cansarse o quejarse?					
14	¿Muestra el niño fuerza adecuada al realizar actividades físicas, como empujar objetos o saltar?					
15	¿El niño es capaz de levantar objetos adecuados para su edad sin mostrar signos de fatiga?					
16	¿El niño se cansa rápidamente durante actividades físicas como correr o saltar?					
17	¿Puede el niño controlar la tensión de sus músculos en actividades que requieren precisión, como al construir con bloques o apilar objetos?					
18	¿El niño mantiene un control adecuado de su cuerpo en actividades de alta energía, como correr o saltar largas distancias?					

ANEXO 02: GUIA DE OBSERVACIÓN

GUIA DE OBSERVACIÓN
JUEGOS TRADICIONALES

AUTORA DEL INSTRUMENTO: Erica Quispe Huarca

Nombre del niño: _____ Edad: _____

Escala de valoración

1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	INDICADORES	ESCALA				
		1	2	3	4	5
Dimensión 1: cultural y social						
1	¿El niño puede saltar en un pie al jugar a la rayuela sin perder el equilibrio?					
2	¿Logra el niño correr y detenerse rápidamente durante juegos como las escondidas?					
3	¿El niño puede lanzar una pelota o un objeto pequeño durante el juego de "la lleva" sin perder precisión?					
4	¿Es capaz el niño de girar un trompo o hacer girar una cuerda al saltar durante juegos tradicionales?					
5	¿El niño mantiene el equilibrio al jugar juegos de correr en círculo, como "el lobo está"?					
6	¿Puede el niño patear una pelota con fuerza y control durante juegos como "los quemados"?					
Dimensión 2: física y motriz						
7	¿El niño puede agarrar y lanzar pequeñas canicas con precisión durante el juego?					
8	¿Es capaz el niño de girar el trompo correctamente usando solo los dedos?					
9	¿Logra el niño dibujar o trazar figuras en la tierra o en el suelo durante el juego de la rayuela de forma precisa?					



10	¿Puede el niño ensartar cuentas o anillos en cuerdas durante juegos que impliquen precisión manual?					
11	¿Es capaz el niño de manipular una cuerda o cordel con los dedos al saltar la cuerda sin dificultad?					
12	¿El niño logra construir pequeñas estructuras o formas con objetos como palitos o piedras durante el juego?					
Dimensión 3: cognitiva y emocional						
13	¿El niño comprende y sigue las reglas de los juegos tradicionales sin dificultad (ej. rayuela, escondidas)?					
14	¿Es capaz el niño de resolver problemas o adaptarse a situaciones nuevas durante el juego (ej. cambiar de estrategia en "la lleva")?					
15	¿El niño expresa alegría o disfrute mientras participa en los juegos tradicionales?					
16	¿Es capaz el niño de controlar sus emociones cuando pierde o se frustra durante el juego?					
17	¿El niño muestra interés y atención constante en el juego sin distraerse fácilmente?					
18	¿El niño demuestra empatía y comprensión hacia los sentimientos de los otros niños mientras juegan juntos?					

ANEXO 03: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

Nombres y Apellidos del experto	Milagros Claudio Quintanilla
DNI N°	74456016
Número telefónico	913-100003
Título profesional	Abogada
Grado académico del evaluador	Maestría en Derecho Penal y Procesal Penal
Especialidad	Derecho Penal
Cargo que desempeña	Abogada Milagros
Autor del instrumento	Erica Quispe Huarc

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Criterios	Indicadores	INACEPTABLE						MINIMAMENTE ACEPTABLE			ACEPTABLE			
		40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje comprensible.											X		
2. Objetividad	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.											X		
3. Actualidad	El instrumento evidencia vigencia acorde con la realidad social y legal de acuerdo con los objetivos y necesidades reales de la investigación.											X		
4. Organización	Existe una organización lógica.											X		
5. Suficiencia	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.											X		
6. Intencionalidad	Está de acuerdo para valorar las categorías.											X		
7. Consistencia	Se respalda en fundamentos técnicos, científicos y teóricos.											X		
8. Coherencia	Existe coherencia entre los problemas, objetivos, supuestos jurídicos.											X		
9. Metodología	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr verificar los supuestos.											X		
10. Pertinencia	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al Método Científico.											X		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

✓ Los instrumentos son aplicables en razón que las variables guardan relación con los objetivos e interrogantes:

51



✓ El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación:

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Juliaca, 01 de febrero de 2014


.....
Milagros Zumara Macedo Quintanilla
ABOGADA
CAP: 8981
.....

Sello personal y firma



ANEXO 04: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Matriz de consistencia: LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ALTERNATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°50552 DEL DISTRITO DE OCONGATE 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Tradicionales 	



¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024? ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024. Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024.	Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la coordinación motriz en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo del tono muscular en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 50552 del distrito de Ocongate, 2024		
---	---	--	--	--



ANEXO 05: NOMINA DE MATRICULA

NÓMINA DE MATRICULA - 2024

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.



MINISTERIO DE EDUCACION

Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo		Periodo Lectivo		Ubicación Geográfica	
Número y/o Nombre	50552	Inicio	Fin	Dpto.	CUSCO
Código Modular	1 5 4 1 0 9 1 0 5	20/12/2024			
Resolución de Creación N°	DIRECTORAL 2228	20/12/2024			
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	20/12/2024			
Modalidad ⁽²⁾	EBR	20/12/2024			
Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		20/12/2024			
Fecha de Nacimiento		20/12/2024			
Día		20/12/2024			
Mes		20/12/2024			
Año		20/12/2024			
Sexo H/M		20/12/2024			
Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		20/12/2024			
País ⁽¹¹⁾		20/12/2024			
Padre vive SI / NO		20/12/2024			
Madre vive SI / NO		20/12/2024			
Lengua Materna ⁽¹²⁾		20/12/2024			
Segunda Lengua ⁽¹²⁾		20/12/2024			
Trabaja el Estudiante SI / NO		20/12/2024			
Horas semanales que labora		20/12/2024			
Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾		20/12/2024			
Nacimiento Registrado SI/NO		20/12/2024			
Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		20/12/2024			
Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾		20/12/2024			
Código Modular		20/12/2024			
Número y/o Nombre - RJRD		20/12/2024			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa.
En caso de E. Inicial, registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
(3) Grado/Edad : En caso de E. Primaria o Secundaria, registrar grados 1,2,3,4,5,6.
En caso de E. Básica Regular, registrar grados 7º, 8º, 9º, 10º, 11º, 12º, 3º, 4º.
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
(4) Característ. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
(5) Forma : (Eso) Escolarizado, (NoEso) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A.B.C.... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Pub. de gestión directa (PGP) Pub. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBP) PEBANPEBA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes con Puntos de Atención.
Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordociega, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
(15) E de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) Nº de DNI o Cod. Del Est. : El Cod. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

ANEXO 06: PANEL FOTOGRAFICO











ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

**AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV**

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 17-03-2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Erica Quispe Huarca
Dirección: Jirón: Jose Galvez LT: N° 26 H2 'A' - Sicuani - Cusco
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 43906429
Teléfono: 927065991 email: ery2020.Walkia@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____
Dirección: _____
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: Ciencias de la Educación
Escuela Profesional o Mención: Educación
Título o Grado Académico a optar: Bachiller en Ciencias de la Educación
Asesor: Mgtr: Luis Chayña Aguilar

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación ☒ Tesis ☐ Trabajo de Suficiencia Profesional ☐ Trabajo Académico ☐

Título: Los juegos Tradicionales como alternativa para el desarrollo de la
psicomotricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 50552
del distrito de Ocongate 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Coordinación; equilibrio; juegos Tradicionales; psicomotricidad; Tono muscular.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1, 2}?

1

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.

2. Referencia de tesis:

☒ Bachiller ☐ Título ☐ 2da Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- ☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- ☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- ☒ Sí autorizo
- ☐ No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.



Internacional



Nacional

Línea de investigación: Didáctica Intercultural - P01

Firma de Autor



huella digital

17 de marzo del 2025

Fecha