



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motrices
básicas en estudiantes de una institución educativa del nivel Inicial,
Huancayo, 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

AUTORA:

Casas Inga, Nilda Renee (orcid.org/0000-0001-7778-8922)

ASESORA:

Dra. Calla Vasquez, Kriss Melody (orcid.org/0000-0003-4976-2332)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mis hijas Abigaíl y Damaris, mi motivación para seguir adelante enseñándoles siempre que todo lo que te propones lo puedes lograr a base de esfuerzo, dedicación y Perseverancia.

A mi madre y hermanos por su apoyo incondicional en cada una de los retos que asumo.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad César Vallejo, por brindar diferentes oportunidades y facilidades para seguir superándonos profesionalmente.

A los maestros, por la predisposición de acompañarnos en cada una de las dificultades que enfrentamos y ayudarnos a superarlos.

A la Doctora Kriss Calla Vásquez, por su paciencia, dedicación y orientación durante el desarrollo de este trabajo de investigación.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CALLA VASQUEZ KRISS MELODY, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial, Huancayo, 2024", cuyo autor es CASAS INGA NILDA RENEE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 10 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CALLA VASQUEZ KRISS MELODY DNI: 41599709 ORCID: 0000-0003-4976-2332	Firmado electrónicamente por: KCALLA el 26-07- 2024 09:41:53

Código documento Trilce: TRI - 0808777



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CASAS INGA NILDA RENEE estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial, Huancayo, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
NILDA RENEE CASAS INGA DNI: 19986780 ORCID: 0000-0001-7778-8922	Firmado electrónicamente por: NCASASI el 10-07- 2024 22:50:27

Código documento Trilce: TRI - 0808779

ÍNDICE

CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	9
3.1 Tipo y diseño de la investigación:	9
3.2. variables y operacionalización:	9
3.3. Población, muestra y muestreo:.....	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:	11
3.5. Procedimiento:.....	12
3.6 Método de análisis de datos:.....	12
3.7 Aspectos éticos:.....	13
IV. RESULTADOS.....	14
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	26
VII. RECOMENDACIONES.....	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	33

RESUMEN

En este estudio se evaluó el impacto de la integración de juegos tradicionales en la programación curricular para el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del nivel inicial en Huancayo, 2024. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, utilizando una escala validada por tres expertos con una confiabilidad de 0.852 según el coeficiente alfa de Cronbach. La muestra consistió en 24 estudiantes, evaluados inicialmente (pretest) con la mayoría demostrando un nivel regular (83.33%) en habilidades motrices básicas. Tras la implementación del programa diseñado para abordar locomoción, manipulación y estabilidad, se observó una mejora significativa en los resultados del postest, con el 95.83% de los estudiantes alcanzando un nivel excelente. El análisis estadístico utilizando la prueba T de Student reveló una diferencia pretest y postest estadísticamente significativa (valor $p = 0.000$), con un tamaño de efecto (Cohen's $d = 2.98$) que indica un impacto considerable de la intervención. Estos hallazgos sugieren que la inclusión de juegos tradicionales en la currícula educativa puede ser altamente efectiva para mejorar las habilidades motrices básicas en niños del nivel inicial.

Palabras clave: Juegos tradicionales, habilidades motrices básicas, educación inicial, desarrollo motor, programa educativo.

ABSTRACT

In this study, the impact of the integration of traditional games in the curricular programming for the development of basic motor skills in initial level students in Huancayo, 2024 was evaluated. The research adopted a quantitative approach with a pre-experimental design, using a scale validated by three experts with a reliability of 0.852 according to Cronbach's alpha coefficient. The sample consisted of 24 students, initially evaluated (pretest) with the majority demonstrating a regular level (83.33%) in basic motor skills. After the implementation of the program designed to address locomotion, manipulation and stability, a significant improvement was observed in the post-test results, with 95.83% of the students reaching an excellent level. Statistical analysis using Student's T test revealed a statistically significant pretest and posttest difference (p value = 0.000), with an effect size (Cohen's d = 2.98) indicating a considerable impact of the intervention. These findings suggest that the inclusion of traditional games in the educational curriculum can be highly effective in improving basic motor skills in children at the initial level.

Keywords: Traditional games, basic motor skills, initial education, motor development, educational program.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, desarrollar habilidades motrices básicas (HMB) en la niñez y la relevancia del ejercicio físico han ganado importancia, según la OMS (2019) Una niñez sin actividad física es un problema global que necesita una acción inmediata. A pesar de los esfuerzos globales, persisten desafíos debido a la creciente inactividad física y el excesivo uso de la tecnología, medios de comunicación y videojuegos.

El juego es importante para el desarrollo integral de los infantes, contribuye al desarrollo de sus habilidades cognitivas, afectivas, físicas y sociales, como señala UNICEF (2018) En este periodo crítico, los niños están desarrollando habilidades que les permitirán no solo prosperar en entornos educativos, sino también desarrollarse satisfactoriamente en su vida diaria y futura. La participación activa de padres y maestros es fundamental, ya que su colaboración en las actividades cotidianas es determinante para el desarrollo de estas habilidades (Suarez y Vélez, 2018).

Salinas (2019) destaca que los juegos tradicionales (JT), transmitidas de generación en generación, son fundamentales en la cultura comunitaria debido a su sencillez y accesibilidad. Estos juegos son una herramienta pedagógica valiosa en la educación inicial, fomentando HMB. Ardilla-Barragán (2022) subraya que estos juegos, además de transmitir costumbres y tradiciones, es un recurso educativo significativo que colabora al crecimiento físico, social y emocional de los infantes.

De acuerdo con el reporte de la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar Peruano (ENDES, 2022). El desafío significativo que representa la inactividad física en la infancia en el país con aproximadamente el 51% de los niños en edad escolar teniendo obstáculos para alcanzar los niveles mínimos de actividad física requeridos para mantener una buena salud. Factores como el acceso limitado a espacios de juego al aire libre y la falta de enfoque en la educación física en niveles iniciales agravan esta situación. Flores (2019) resalta que, establecer programas educativos que incorporan JT y así impulsar las destrezas motrices y actividad física

en la niñez peruana, requiere una colaboración entre el gobierno, la comunidad local y el sistema educativo.

El plan de Estudios Nacional de Educación Básica (CNEB, 2016). Establece que, el desarrollo de HMB en los niños y su agrado por realizar actividades físicas son aspectos que la educación física como área debe promover. Integrar JT en los programas curriculares del nivel Inicial puede mejorar el desarrollo motor en los niños. Para esto, los docentes necesitan adquirir conocimientos y habilidades específicas.

La Institución educativa del nivel inicial en Huancayo donde se realizó la investigación muestra una disminución en la práctica de actividades físicas básicas que es evidenciada por la falta de coordinación motriz, fatiga ante ejercicios simples y dificultades en actividades motoras cortas. Las causas incluyen la falta de docentes especializados en educación física, la sobreprotección de los padres, la ausencia de programas deportivos, mala alimentación y horarios limitados para desarrollar habilidades físicas. Estos problemas afectan significativamente su formación integral, La falta de estas destrezas en la niñez puede contribuir al sedentarismo, elevando el riesgo de obesidad e impactando la tranquilidad social y emocional de los niños” (Roa, et al., 2019; Peñafiel y Aldas, 2023).

Este estudio propone abordar estas dificultades identificando estrategias efectivas que integren JT como herramientas pedagógicas para mejorar las habilidades motoras básicas en la educación inicial. Se anticipa que esta investigación aporte a resolver la problemática y promueva un desarrollo equilibrado y saludable en los niños. La investigación parte del siguiente problema: ¿Cómo afecta la implementación de los JT en la programación curricular de una institución educativa del nivel inicial en Huancayo 2024 a la mejora de las HMB en los estudiantes?;

La presente investigación desde un enfoque teórico, se fundamenta en la relevancia de los JT en el fomento de HMB en los estudiantes del nivel Inicial. Se sustenta en estudios anteriores que han demostrado que los JT mejoran el desarrollo intelectual y la psicomotricidad de los niños.

Esta investigación tiene importancia práctica porque busca brindar a docentes, instituciones educativas y padres de familia una estrategia efectiva y propicia para fomentar la psicomotricidad en los infantes de educación inicial. Los

juegos tradicionales pueden constituir una opción económica y viable para mejorar el desarrollo motriz básico en entornos educativos con recursos limitados.

Desde el aspecto metodológico, Se evaluarán las HMB antes (pre test) y después (Postest) de la implementación del programa de JT mediante observación, medición y comparación Estas estrategias facilitarán la evaluación del impacto de su incorporación en la planificación curricular.

Respecto al Objetivo General se formula la siguiente: Evaluar el efecto de la implementación de JT en la programación curricular de una institución educativa del nivel inicial en Huancayo, 2024, sobre el desarrollo de las HMB de los estudiantes. A partir de ello se plantean los objetivos específicos siguientes: a) Evaluar el nivel inicial de HMB en los estudiantes del nivel inicial en Huancayo, 2024. b) Diseñar un programa de actividades fundamentado en JT para promover el desarrollo de HMB en los estudiantes del nivel inicial en Huancayo, 2024. c) Implementar el programa de JT en la práctica educativa de los estudiantes del nivel inicial en Huancayo, 2024 d) Medir y comparar el desarrollo de HMB antes y después de la implementación de JT de los estudiantes del nivel inicial en Huancayo, 2024.

En el caso de la Hipótesis se considera el siguiente: La integración de JT en la programación curricular de educación inicial de una institución educativa en Huancayo, 2024, tiene un efecto significativo en el desarrollo de las HMB en los estudiantes. Así mismo, teniendo como hipótesis nula, La integración de JT en la programación curricular de educación inicial de una institución educativa en Huancayo, 2024, no tiene un efecto significativo en el desarrollo de las HMB en los estudiantes.

II. MARCO TEÓRICO

En el ámbito internacional, Quiroz et al. (2023) investigaron el efecto de un plan de estudios que incorpora JT en las HMB básicas de locomoción (HMBL) de alumnos de tercer grado de primaria; la cual se llevó a cabo durante 12 semanas con un diseño cuasiexperimental y una muestra no aleatoria de 30 estudiantes, Para la evaluación, se utilizaron juegos tradicionales adaptados y la "batería de HMBL" desarrollado por González et al. (2021). Los resultados, especialmente en las pruebas de carrera, salto y marcha, mostraron mejoras significativas en las HMBL.

Gavilanes (2022) investigó el efecto de los juegos populares en las HMB de los estudiantes de Tungurahua, Ecuador. El estudio, de enfoque cuantitativo y diseño preexperimental, incluyó a 22 alumnos de tercer grado. Se empleó una ficha de observación adaptada del examen de desarrollo motor de Ozeretski Guilmain. Los hallazgos indicaron una mejora significativa en las habilidades motoras básicas debido al uso de juegos populares, subrayando la relevancia de integrar estos juegos en la educación básica.

Torres (2021) realizó un estudio en una institución educativa de Guayaquil, Ecuador, para estudiar cómo los JT influyen en el desarrollo de HMB en infantes de 4 a 5 años. Con un enfoque mixto, recopiló datos mediante encuestas y entrevistas a padres y docentes. Los resultados evidenciaron ventajas de los JT para impulsar la motricidad y actividad física características de la etapa infantil, y su importancia de su implementación en el proceso educativo.

A nivel nacional, Roque y Tintaya (2023) realizaron una investigación cuantitativa descriptiva sobre la utilización de JT para perfeccionar la motricidad gruesa de infantes con 3 años en una entidad educativa de Pasco. Emplearon un diseño aplicado y nivel explicativo, participaron 18 niños. El estudio evaluó el impacto de los JT en la motricidad gruesa, utilizando un instrumento específico validado por expertos. Los resultados que se presentaron demostraron una mejora significativa de la motricidad gruesa, con una media de 102.27 en el pretest y 135.16 en el posttest, indicando un incremento de 32.89 puntos tras la intervención

Por su parte, Sandoval (2022) evaluó la efectividad de un programa de JT en el desarrollo de HMB de estudiantes de nivel inicial de una institución educativa de Sullana, Piura. Utilizando un diseño preexperimental con un solo grupo, el estudio incluyó a 23 estudiantes. El programa, compuesto por 18 sesiones de 45

minutos distribuidas en 4 semanas, se enfocó en mejorar la coordinación, equilibrio, fuerza y agilidad. Se empleó una escala valorativa con una confiabilidad de 0,870 para medir destrezas motrices. Los resultados, analizados mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon, mostraron mejoras significativas en las destrezas motrices de los estudiantes luego de la implementación del programa, destacando a los juegos tradicionales efectivos para este propósito.

Leandro (2022) realizó una investigación sobre la motilidad gruesa de estudiantes de primer grado en Huánuco durante el 2020. Utilizando un diseño preexperimental, participaron 31 estudiantes de una población total de 551. Se evaluó la motilidad gruesa utilizando una lista de cotejo que fue validada por 3 expertos y el coeficiente de confiabilidad de Kuder Richardson. Estos resultados mostraron que el 19% de los niños estaba en proceso, el 68% alcanzó el nivel esperado, y el 13% se encontraba en destacado. A lo que concluyó que los JT son una estrategia efectiva para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes.

Por su parte Valentín (2020) realizó un estudio en una escuela en Amarilis, Huánuco, durante el 2019, investigando cómo los juegos tradicionales pueden influir en la mejora de la motricidad gruesa. El diseño cuasiexperimental del estudio incluyó a 65 estudiantes de primer grado. Se llevaron a cabo 20 sesiones de juegos tradicionales, seleccionadas específicamente para ajustarse a la edad y nivel de desarrollo de los estudiantes. La evaluación de la motricidad gruesa se realizó utilizando una escala valorativa con alta confiabilidad, medida mediante coeficientes de Kuder Richardson. Los resultados mostraron que el 71.97% del grupo experimental mejoró significativamente, mientras que solo el 47.03% del grupo de control mostró avances en este aspecto.

Tras una exhaustiva revisión de los antecedentes de estudio, se procede a fundamentar teóricamente cada una de las variables.

Según Gallahue y Ozmun (2006), “A lo largo de la vida, la coordinación y la práctica de los movimientos más complejos es gracias al desarrollo motor que no solo se limita a la adquisición de las HMB”. Este proceso “abarca la maduración y el crecimiento de los sistemas corporales, así como la mejora en la calidad y eficacia de los movimientos” (Villera, 2023).

El CNEB (2016), define las habilidades como “la capacidad de realizar tareas de manera eficaz, eficiente y con calidad”. Las habilidades físicas “permiten la

realización de actividades de manera eficiente y segura, e incluyen la coordinación, la resistencia, el equilibrio y la fuerza” (Ministerio de Educación del Perú, 2016).

Las habilidades motrices básicas, según Meinel y Schnabel (2003), comprenden, “acciones motrices básicas y específicas que proporcionan la base para desarrollar HM más complicadas y concretas, como correr, lanzar, atrapar, saltar la soga, patear una pelota y escalar”. Estas habilidades “son esenciales para la coordinación y el equilibrio en actividades relacionadas con el desarrollo de las funciones motoras finas y gruesas, así como para la participación en actividades de entrenamiento motor planificadas con métodos de enseñanza propios de la educación física” (Caiza et al., 2022, citado en Alcívar, 2023, p. 20).

El desarrollo de estas habilidades comienza desde la etapa prenatal con movimientos reflejos y cambia de acuerdo al crecimiento del niño, sugestionado por agentes hereditarios, ambientales y educativos. “La educación física juega un papel fundamental en este proceso, ofreciendo a los infantes la oportunidad de practicar y desarrollar estas destrezas de forma segura y eficaz” (Gordillo, 2023). Cada habilidad dominada sienta las bases para la adquisición de la siguiente; por ejemplo, un niño debe dominar el gateo previo a caminar y caminar antes de correr.

Estas “habilidades motoras resultan del desarrollo progresivo de funciones motoras, como caminar, correr, saltar, girar, lanzar y gatear” (Peñafiel y Aldas, 2023) Estas funciones deben ser estimuladas adecuadamente para evitar dificultades en su ejecución.

Según Torres (2023) “Las HMB son fundamentales para el aprendizaje motor y la supervivencia humana”, agrupándose en dos categorías importantes: “movimientos que implican control corporal, como caminar y correr, y movimientos que involucran el control de objetos, como lanzar y golpear”. El desarrollo del aprendizaje físico en los niños requiere práctica y tiempo, siendo crucial fortalecer estas habilidades desde una edad temprana para fomentar la independencia y el desenvolvimiento adecuado en la vida adulta”. La intervención docente puede acelerar y mejorar este proceso.

Sandoval (2023), describe a la motricidad básica como “comportamientos y aprendizajes complejos que se desarrollan durante la infancia en las actividades diarias. Según Castañer y Camerino (1995, citado en Sandoval, 2023), “las HMB se dividen en tres grupos: locomoción (caminar, correr, saltar y trepar),

manipulación (lanzar, golpear, atrapar y driblar) y estabilidad motora (equilibrio, ponerse de pie, estirarse y doblarse)".

Respecto a las dimensiones de las HMB: Castañer y Camerino, (1995). Sostienen que: "la locomoción implica el movimiento del cuerpo para desplazarse de un lugar a otro, considerando aspectos como la dirección. Actividades como caminar, correr y saltar son fundamentales para el desarrollo motor humano, influenciado por factores genéticos y ambientales, mejorándose con la práctica y experiencia en diversas situaciones". Chacón (2006, citado en Sandoval) añade que los modelos locomotores básicos como caminar y correr son primarios y forman la base para otros movimientos a medida que la persona crece.

La manipulación, que requiere coordinación de brazos, manos y ojos, se refiere a: la capacidad de interactuar con objetos y el entorno físico realizando movimientos como lanzar, atrapar, golpear o manipular objetos . Según Castañer y Camerino (1995), "estas habilidades pueden ser básicas, como agarrar un objeto, o más complejas, como utilizar herramientas de manera precisa. Su desarrollo está determinado por aspectos hereditarios y ambientales mejorando la práctica en situaciones relevantes". Roa (2019) sostiene que: "Estas habilidades surgen de la interacción entre aspectos socio-perceptuales y físico-motores, facilitando movimientos fluidos y efectivos".

Por último, La estabilidad, relacionada con el equilibrio, se refiere a la capacidad del cuerpo de mantenerse equilibrado y resistir fuerzas que puedan hacerlo caer. Castañer y Camerino (1995) destacan que "es importante para realizar actividad física de manera segura y eficaz, y puede ser afectada por factores como la fuerza muscular, la coordinación y la percepción sensorial. Se desarrolla a través de la práctica en actividades que desafían el equilibrio".

Rondón et al. (2021) agregan que "estas habilidades de estabilidad se desarrollan mediante un adecuado ajuste postural, permitiendo mantener el equilibrio en situaciones estáticas y dinámicas". En conjunto, estas destrezas motrices básicas son cruciales para la adquisición de movilidad más complejas, mejorando la capacidad física y el desarrollo integral de los niños, permitiéndoles interactuar efectivamente con su entorno.

Los JT constituyen un elemento esencial, propios de la tradición popular y son transmitidas de una generación a otra, y son importantes para el desarrollo

infantil. De acuerdo a Lavega y Olaso (2003) los JT “son aquellos que se transmiten de padres a hijos, donde la experiencia, creatividad y espontaneidad son clave en la formación infantil”. Salinas (2019) destaca la preocupación de diversas instituciones por preservar estos juegos debido a su profundo valor cultural y tradicional.

Valverde (2020) enfatiza que "los juegos tradicionales son elementos culturales auténticas que enriquecen las capacidades cognitivas de los niños, mejoran y fomentan un uso positivo del tiempo libre. Además de facilitar la integración social y el desarrollo físico-motor, contribuyen significativamente a la formación integral de la personalidad infantil.

Según Jiménez (2009, citado en Sandoval, 2022) afirma que "la transmisión generacional de estos juegos es fundamental para mantener la tradición y promover la adaptación social y cultural". Sandoval (2022) subraya que: que "los juegos tradicionales son patrimonio cultural transmitido y moldeado por generaciones anteriores, con una fuerte carga social y emocional". Es crucial que tanto profesores como padres reconozcan la importancia de estos juegos en las actividades diarias para asegurar su continuidad y evitar su desaparición.

Los JT son herramientas fundamentales para el desarrollo y aprendizaje infantil, promoviendo la expresión, el conocimiento del entorno y el desarrollo de destrezas motoras, sociales y emocionales. Su preservación a través de la enseñanza y práctica en las aulas y hogares es fundamental para mantener su relevancia cultural y educativa.

Según el Diseño Curricular de Educación Básica (CNEB, 2016), “la planificación curricular implica establecer propósitos de aprendizaje, definir criterios para evaluar el progreso y diseñar estrategias adecuadas. Se describe la planificación como "el arte de concebir y elaborar procesos para facilitar el aprendizaje de los estudiantes”. Este proceso debe ser reflexivo y adaptable, considerando las necesidades individuales y características de los educandos, y seleccionando recursos y actividades pertinentes. Durante la ejecución, los docentes implementan lo planificado, asegurando una comunicación efectiva y un desarrollo fluido de las actividades. La evaluación, juega un papel fundamental para la eficacia del programa educativo, los objetivos de aprendizaje, los contenidos abordados, las actividades realizadas y el rendimiento de los estudiantes.

III. METODOLOGÍA

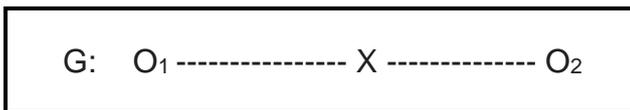
3.1 Tipo y diseño de la investigación:

3.1.1. Tipo

El tipo de estudio considerada es de naturaleza aplicada, ya que examina y explica el efecto de los JT para el desarrollo de las HMB de los estudiantes que cursan el nivel inicial en una institución educativa de Huancayo. De acuerdo con la perspectiva de Sánchez y Reyes (2015) “La investigación aplicada busca resolver problemas prácticos mediante la utilización de conocimientos teóricos a situaciones concretas. Este tipo de investigación se caracteriza por su enfoque práctico y su preocupación por la aplicación inmediata de los resultados”.

3.1.2. Diseño

El diseño propuesto para el presente estudio fue el pre experimental, Hernández et al. (2014) sostiene que: “estos diseños son de naturaleza exploratorio y funcionan con un solo grupo de investigación con poco control, los resultados deberían ser muy visibles y útiles como un primer acercamiento al problema de investigación”



Dónde:

G: Grupo experimental

O₁: Evaluación de inicio de la variable dependiente (HMB).

X: Aplicación del Programa o Variable Independiente (JT)

O₂: Observación después de aplicado el programa.

3.2. variables y operacionalización:

La variable dependiente según Luna et al. (2020) “Las HMB van cambiando de manera progresiva mediante la práctica de juegos y ejercicios, los cuales se desarrollan desde edades muy tempranas, los mismos que se fortalecen y mejoran de acuerdo a sus necesidades”. Para lo cual se empleará una escala valorativa, en base a tres dimensiones; Locomoción (Caminar, Correr, Saltar, Trepár); Manipulación (Lanzar, Atrapar, Golpear, Esquivar) y Estabilidad Motriz (Equilibrarse

Doblarse, Estirarse, Levantarse). Con una escala ordinal de medición

La variable Independiente definida por Lavega y Olaso (2003), quienes afirman que “Los JT son aquellas que pasan de una generación a otra, de padres a hijos, y son propios de la tradición de los pueblos donde predomina la imaginación, lo espontaneo, la pericia, y son magníficos motivadores en la formación infantil”. Se Implementaron 9 sesiones de aprendizaje durante 3 semanas, las cuales tuvieron una duración de 40 min. en concordancia con los procesos pedagógicos y didácticos.

3.3. Población, muestra y muestreo:

3.3.1. Población

Se determina a la población como un grupo de sujetos con características similares, precisado para su estudio. Según Tamayo y Tamayo (1997), “la población representa la totalidad del fenómeno objeto de investigación, donde las unidades de análisis comparten una característica común que es objeto de estudio y que proporciona los datos para la investigación”. En el contexto de esta investigación. *Se consideraron los siguientes aspectos para determinar la muestra: a) Criterios de inclusión:* Infantes matriculados que tengan exactamente 5 años de edad al momento de la investigación y Estudiantes que para su participación en el estudio sus padres o tutores hayan otorgado el consentimiento informado. *b) Criterios de exclusión:* Estudiantes que no tienen la edad requerida (menor de 5 años o mayor de 5 años) y Estudiantes que presenten condiciones médicas que puedan afectar su participación del estudio.

3.3.2. Muestra

Según Ñaupas et al. (2014), La muestra es: “una selección de individuos extraída de una población más amplia, utilizando diversos métodos para garantizar su representatividad”. En un estudio de investigación, la muestra “es el subgrupo de la población en análisis del cual se obtienen datos significativos que pueden extrapolarse a todos los sujetos que conforman la población” (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). En el contexto de este estudio en particular, se seleccionaron

24 estudiantes de 5 años de educación inicial de una Institución Educativa, ubicada en Huancayo .

3.3.3. Muestreo

De acuerdo con Hernández et al. (2014), “el muestreo no probabilístico o por conveniencia es aquel en el que la selección de los integrantes no está determinada por la probabilidad, sino por causas relacionadas con el investigador”. Para esta investigación se seleccionó a los participantes, de acuerdo a su disponibilidad y accesibilidad. Esta decisión se basó en la conveniencia de acceder a este grupo específico de la población estudiantil, lo que facilitó el acopio de datos para su análisis (McEwn, 2020).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:

El estudio empleó una escala de valoración para evaluar las HMB en estudiantes de 5 años, abarcando tres dimensiones: locomoción, manipulación y estabilidad motriz. Esta herramienta consta de 21 distribuidos en siete ítems por dimensión, calificados desde "excelente" hasta "deficiente".

Para asegurar que el instrumento es válido, se solicitó la opinión de 3 expertos con grado de maestría con experiencia relevante en el tema. Se empleó el Coeficiente de Validez de Contenido (CVC), implementado por Hernández-Nieto en 2011, para evaluar el acuerdo entre los expertos respecto a cada ítem del instrumento.

Tabla 1

Validación de Instrumento por Juicio de Experto

Experto/Juez	Apellidos y Nombres	Grado/Especialidad	Aplicable	
			Si	No
Experto 1	Parra Acosta Maribel Rosario	“Magister en educación”; “Mención en Educación Infantil”	X	
Experto 2	Yupanqui Poma Dick Kebby	“Maestro en Educación”, “Mención en Psicología Educativa”	X	
Experto 3	Güere Maximiliano José Luis	“Maestro en educación”, “Mención en Docencia y Gestión Educativa”	X	

Nota. La tabla muestra la relación de expertos que determina que el cuestionario sea aplicable

La confiabilidad del instrumento se realizó aplicando el coeficiente de Alpha de Cronbach, examinando los ítems de la escala en su consistencia interna, en una única aplicación (Martínez et al., 2014). El coeficiente Alpha obtenido fue de **0.852**, indicando **una alta confiabilidad** de los 21 ítems del cuestionario. Este resultado sugiere que la escala es efectiva para evaluar de manera consistente y fiable las habilidades motrices básicas en el estudio.

3.5. Procedimiento:

El procedimiento sigue una secuencia ordenada de actividades para recopilar y tratar la información facilitando su organización, análisis e interpretación. Primero se desarrolla una escala valorativa basada en variables y dimensiones específicas. Luego, se selecciona a los participantes, niños de 5 años, mediante los criterios de inclusión y el consentimiento informado de los padres de familia, quienes observarán y evaluarán los aspectos planteados. El cuestionario se aplica como parte de una prueba piloto a 10 niños para evaluar su confiabilidad y, además, se envía a tres jueces expertos para su validación y determinación de su aplicabilidad. Los datos obtenidos se ordenan y analizan utilizando el alfa de Cronbach. Una vez determinada la validez y confiabilidad, se aplica el pretest a la muestra completa. Posteriormente, se implementa el programa de juegos tradicionales que consta de 9 sesiones planificadas en 3 semanas. Al finalizar el programa, se aplica el cuestionario de postest. Finalmente, La información recopilada se organizó y analizó utilizando Excel y el software estadístico SPSS respectivamente. Este análisis permitirá identificar frecuencias relevantes, que serán tabuladas y examinadas en relación con los objetivos establecidos. Finalmente, se evaluarán y confirmarán las hipótesis planteadas a partir de los resultados obtenidos.

3.6 Método de análisis de datos:

El estudio, se realizaron estadísticas descriptivas, como gráficos de barras y tablas de frecuencias con porcentajes; la media, y desviación estándar, y se evaluó la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro Wilk. Dado que los datos seguían una distribución normal, se aplicó la prueba paramétrica de T de Student para muestras apareadas y efecto Cohen's d. El análisis de datos se realizó

utilizando SPSS v. 25, lo que facilitó una interpretación precisa de los resultados obtenidos. Este análisis permitió identificar diferencias significativas en el desarrollo de HMB en los niños del nivel inicial, proporcionando datos relevantes para mejorar futuras prácticas educativas.

3.7 Aspectos éticos:

El estudio sigue lineamientos éticos de la Universidad César Vallejo. Se utilizaron fuentes académicas confiables y se obtuvo el permiso necesario. Se mantuvo la confidencialidad y objetividad en todo el proceso de investigación, lo que garantizó que los datos recopilados fueran confiables. Esto significa que los participantes fueron incógnitos y protegidos y no se permitieron sesgos en la recolección y análisis de datos. Los resultados obtenidos son valiosos para los integrantes de la comunidad educativa, ya que provee información adecuada para optimizar la psicomotricidad de los niños.

IV. RESULTADOS

En este acápite se consideran los principales hallazgos encontrados sobre las HMB de los niños, evaluadas antes y después de la implementación de los JT en una serie de sesiones programadas para 24 estudiantes que constituyeron la muestra de esta. Los resultados se comunican mediante estadísticas descriptivas e Inferenciales, proporcionando una visión detallada de los cambios observados.

Figura 1

Resultados del Pretest por Dimensión



Nota: El gráfico ilustra la distribución de estudiantes en los niveles deficiente, regular y excelente en el pretest. La predominancia del nivel regular refleja las dificultades iniciales en el desarrollo de HMB.

Interpretación: En la figura1 se observan los resultados por dimensiones en comparación a los niveles alcanzados en el pretest de la variable dependiente. En general, el nivel regular destaca en cada una de las dimensiones y en el pretest, reflejando la dificultad de los estudiantes en el desarrollo de HMB

Tabla 2*Frecuencias y Porcentajes de las HMB con Cada Una de sus Dimensiones*

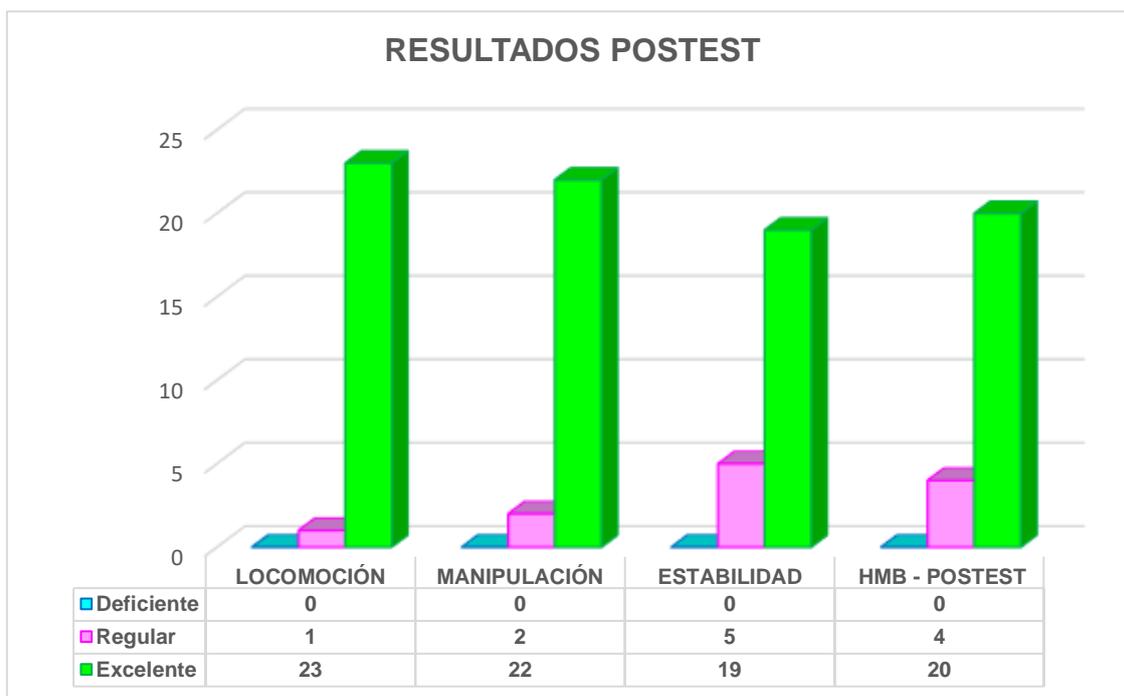
PRETEST			
		F	%
Locomoción	Deficiente	3	12,50%
	Regular	14	58,33%
	Excelente	7	29,17%
Manipulación	Deficiente	3	12,50%
	Regular	18	75,00%
	Excelente	3	12,50%
Estabilidad	Deficiente	5	20,83%
	Regular	17	70,83%
	Excelente	2	8,34%
Habilidades Motrices Básicas	Deficiente	1	4,17%
	Regular	20	83,33%
	Excelente	3	12,50%

Nota: La tabla presenta los porcentajes de estudiantes en cada nivel (deficiente, regular y excelente) en las 3 dimensiones antes de la implementación del programa de juegos tradicionales. Se observa que la mayoría de los estudiantes se encuentran en el nivel regular en todas las dimensiones.

Interpretación: En la tabla se exhiben los resultados por dimensión en comparación con los niveles alcanzados en el pretest de la variable de estudio. En general, el nivel regular destaca con 83,33%, seguido del nivel excelente con un 12,5%. Específicamente, en la dimensión de Locomoción, el nivel regular predomina con un 58,33%, mientras que el nivel excelente representa un 29,17%. En la dimensión manipulación, el nivel regular predomina con un 75%, mientras que el nivel regular y excelente tiene una igualdad de porcentajes, cada uno con 12,5%. Por último, en la dimensión estabilidad, el nivel regular tiene un 70,83%, seguido del nivel deficiente con el 20,83%.

Figura 2

Resultados del Postest por Dimensión



Nota: El gráfico muestra la distribución de estudiantes en los niveles deficiente, regular y excelente en el postest. La predominancia del nivel excelente indica una mejora notable en el desarrollo de HMB tras la intervención.

Interpretación: En la figura 2 se observan los resultados por dimensiones en comparación a los niveles alcanzados en el postest de la variable dependiente. En general, el nivel Excelente destaca en cada una de las dimensiones y en la variable de estudio, reflejando el desarrollo de HMB logradas con la implementación de los JT en la programación curricular de la Institución educativa donde se elaboró el trabajo.

Tabla 3*Frecuencias y Porcentajes de las HMB con Cada una de sus Dimensiones*

POSTEST			
		F	%
Locomoción	Deficiente	0	0%
	Regular	2	8,33%
	Excelente	22	91,67%
Manipulación	Deficiente	0	0%
	Regular	5	20,83%
	Excelente	19	79,17%
Estabilidad	Deficiente	0	0%
	Regular	4	16,7%
	Excelente	20	83,3%
Habilidades Motrices Básicas	Deficiente	0	0%
	Regular	1	4,17%
	Excelente	23	95,83%

Nota: La tabla presenta los porcentajes de estudiantes en cada nivel (deficiente, regular y excelente) en las 3 dimensiones después de la implementación del programa de JT. Se observa una mejora significativa.

Interpretación: En la tabla se exhiben los resultados por dimensión en comparación con los niveles alcanzados en el postest de la variable de estudio. En general, el nivel excelente destaca con un 95,83%, seguido del nivel regular con un 4,17%. Específicamente, en la dimensión de locomoción, el nivel excelente predomina con un 91,67%, mientras que el nivel regular representa el 8,33%. En la dimensión manipulación, el nivel excelente predomina con un 79,17%, mientras que el nivel regular tiene un 20,83%. Por último, en la dimensión estabilidad, el nivel excelente tiene un 83,33%, seguido del nivel regular con el 16,7%.

Tabla 4*Diferencia de los Niveles de las HMB con cada una de sus Dimensiones*

		Pretest		Postest		Diferencia	
		F	%	F	%	F	%
Locomoción	Deficiente	3	12,50%	0	0%	-3	-12,5%
	Regular	14	58,33%	2	8,33%	-12	-50,0%
	Excelente	7	29,17%	22	91,67%	15	62,5%
Manipulación	Deficiente	3	12,50%	0	0%	-3	-12,50%
	Regular	18	75,00%	5	20,83%	-13	-54,17%
	Excelente	3	12,50%	19	79,17%	16	66,67%
Estabilidad	Deficiente	5	20,83%	0	0%	-5	-20,83%
	Regular	17	70,83%	4	16,7%	-13	-54,13%
	Excelente	2	8,34%	20	83,3%	18	74,96%
Habilidades Motrices Básicas	Deficiente	1	4,17%	0	0%	-1	-4,17%
	Regular	20	83,33%	1	4,17%	-19	-79,16%
	Excelente	3	12,50%	23	95,83%	20	83,33%
Total		24	100%				

Nota: La tabla compara los porcentajes de estudiantes en cada nivel antes y después de la intervención. Se destaca una disminución significativa en los niveles deficiente y regular y aumento en el nivel excelente.

Interpretación: La tabla muestra que, después de la aplicación del programa, hay diferencias significativas en los niveles de HMB. Se observa una disminución del 4,17% en el nivel deficiente y de 19,16% en el nivel regular, mientras que el nivel excelente aumento en un 83,33%. En cuanto a la dimensión locomoción se observa una disminución del 12,5% en el nivel deficiente y un 50% en el regular, con un incremento del 62,5% en el nivel excelente; en la dimensión manipulación, el nivel deficiente disminuyo en un 12,5% y el nivel regular un 54,17%, mientras el nivel destacado aumento en 66,67%. Finalmente, en la dimensión estabilidad, se registró una disminución del 20,83% en el nivel deficiente y el 53,13% en el nivel regular, con un aumento del 83,33% en el nivel excelente.

Tabla 5*Media y Desviación Estándar del Pretest y Postest*

	N	Media	Desviación estándar
PRETEST	24	29,38	8,334
POSTEST	24	50,54	5,610
N válido (por lista)	24		

Nota: La tabla resume las medias y desviación estándar de los puntajes del pretest y postest. La media de los puntajes aumento significativamente de 29, 38 a 50, 54, y las desviaciones estándar indican una mayor consistencia en los puntajes después de la intervención.

Interpretación: Los resultados del estudio muestran una mejora significativa en las HMB de los estudiantes tras la implementación del programa de JT. La media de los puntajes aumentó de 29, 38 en el pretest a 50,54 en el postest, con desviaciones estándar de 8, 334 y 5, 610 respectivamente, indicando una mayor consistencia en los puntajes después de la intervención.

Tabla 6*Prueba de Normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadísticos	gl	Sig.
DIFERENCIA	0,955	24	0,346

Nota: La tabla exhibe los resultados del análisis de normalidad de la diferencia del pretest y el posttest. Los valores de significación demuestran que están distribuidos normalmente, permitiendo el uso de la prueba T de Student.

Interpretación: Dado que contamos con una muestra menor a 50, utilizaremos el estadístico Shapiro Wilk para el análisis de la normalidad de los datos. Esta prueba establece que, si el valor de p es mayor o igual a 0,05, la muestra se dispone de manera normal, si el p es menor a 0,05, la muestra no se dispone de manera normal. Al observar la tabla en de grados de significación, concluimos que los indicadores se disponen de manera normal, ya que 0,346 es mayor que 0,05; por lo cual emplearemos la T de Student para muestras relacionados, para realizar la prueba de hipótesis.

Prueba de Hipótesis general:

H_0 = La integración de JT en la programación curricular de educación inicial de una institución educativa en Huancayo, 2024, no tiene un impacto significativo en el desarrollo de las HMB en los estudiantes

H_G = La integración de JT en la programación curricular de educación inicial de una institución educativa en Huancayo, 2024, tiene un impacto significativo en el desarrollo de las HMB en los estudiantes.

Tabla 7

Prueba de Hipótesis para Muestras Relacionadas del Pretest y Postest

Diferencias emparejadas							
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
-21,167	4,300	0,878	-22,983	-19,351	-24,113	23	,000

Nota: La tabla exhibe los resultados del análisis T de Student para comparar los puntajes del pretest y postest. El valor de significancia es de (0,05), se encontró un valor menor de (0,000), que indica una diferencia significativa entre los puntajes luego de la intervención.

Interpretación: El valor p obtenido es 0,000 indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes pre y postest de los estudiantes, Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la integración de los juegos tradicionales en la programación curricular de educación inicial en Huancayo, 2024, tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Tabla 8

Resultados del Pretest y Postest de HMB y Tamaño de la Intervención con JT

	N	Media	Desviación estándar	Efecto (cohen´s d)
PRETEST	24	29,38	8,334	
POSTEST	24	50,54	5,610	d = 2,98
N válido (por lista)	24			

Nota. La tabla muestra el cálculo del tamaño del efecto utilizando Cohen´s d, que resultó 2,98, indicando un impacto muy grande y relevante de la intervención en el desarrollo de HMB.

Interpretación. El tamaño del efecto, medido mediante Cohen´s d, fue de 2,98, lo que sugiere un impacto muy grande y relevante de la intervención. Estos hallazgos destacan la eficacia de los JT como herramienta educativa para mejorar las HMB en niños del nivel inicial.

V. DISCUSIÓN

Los resultados del pretest revelaron que la mayoría de los estudiantes se encontraron en un nivel regular en el desarrollo de HMB con un 83,33% en este nivel. Estos hallazgos son consistentes con estudios como el de Quiroz et al. (2023), quienes también encontraron una dificultad inicial en las habilidades motoras básicas antes de la intervención con juegos tradicionales en estudiantes de tercer grado. Esto sugiere una base común de comparación en la preparación inicial de los participantes.

El diseño e implementación del programa basado en JT, se realizó con éxito integrándose de manera efectiva en la programación curricular de la institución educativa. Dicho enfoque se fundamentó en la relevancia pedagógica de los JT para optimizar el desarrollo motor de los niños.

El programa de JT fue implementado con éxito en la programación curricular de la institución educativa en donde se llevó a cabo la investigación. Los estudiantes participaron activamente en las actividades propuestas, lo que facilitó la evaluación de su impacto en el desarrollo de HMB.

Los resultados del posttest indican una mejora significativa en el desarrollo de habilidades motoras básicas tras la implementación del programa de juegos tradicionales. El nivel excelente aumentó a un 95,83%, mientras que el nivel regular disminuyó a un 4,17%. En la dimensión de locomoción, el nivel excelente aumentó a un 91,67%, y el nivel regular disminuyó a un 8,33%. En la dimensión de manipulación, el nivel excelente alcanzó un 79,17%, con un 20,83% en nivel regular. En la dimensión estabilidad, el nivel excelente subió un 83,33%, con un 16,7% en nivel regular.

Al igual que en otros estudios, como Gavilanes (2022) y Sandoval (2022), los resultados del posttest de nuestro estudio mostraron mejoras significativas en el desarrollo de HMB después de la implementación del programa de JT. Específicamente el nivel excelente aumentó a un 95,83%, destacando un incremento notable en comparación con el inicio de estudio.

Comparando los resultados del antes y después, se observó una disminución del 4,17% en el nivel deficiente y del 19,16% en el nivel regular, mientras que el nivel excelente aumentó en un 83,33%. En la dimensión de

locomoción, el nivel deficiente disminuyó un 12,5% y el nivel regular un 50%, con un incremento del 62,5% en el nivel excelente. En la dimensión de manipulación, el nivel deficiente disminuyó en un 12,5% y el nivel regular un 54,17%, mientras el nivel excelente aumentó en un 66,67%. Finalmente, en la dimensión estabilidad, el nivel deficiente disminuyó en un 20,83% y el nivel regular en un 53,13% con un aumento del 83,33% en el nivel excelente.

Al desglosar por dimensiones, la dimensión de locomoción mostró un aumento significativo en el nivel excelente a un 91,67%, similar a los hallazgos de Roque y Tintaya (2023), quienes también observaron mejoras sustanciales en la motilidad gruesa luego de la implementación de JT. Este patrón de resultados respalda la idea de que los JT pueden impactar positivamente en áreas específicas del desarrollo motor.

Los resultados del análisis inferencial respaldan la hipótesis planteada. El uso del estadístico Shapiro Wilk confirmó la normalidad de los datos, permitiendo el uso de la prueba T se Student para datos relacionados. El valor p obtenido (0,000) fue menor que el nivel de significancia establecida (0,05), indicando una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes pretest y posttest. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que la integración de los juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo de HMB.

Adicionalmente, la media de los puntajes aumentó de 29,38 en el pretest a 50,54 en el posttest, con desviación estándar de 8,334 y 5,610 respectivamente, lo que indica una mayor consistencia en los puntajes luego de la intervención. El efecto cohen's d, medido fue de 2,98, sugiriendo un impacto muy grande y relevante de la intervención. Estos hallazgos destacan la eficacia de los JT como herramienta educativa en la mejorar las HMB del niño de educación inicial.

El análisis inferencial utilizando la prueba de t de Student confirmó diferencias estadísticas entre los puntajes pretest y posttest ($p < 0,05$). Además, el tamaño del efecto fue considerable (cohen's d = 2,98), indicando un impacto significativo y robusto de la intervención con JT en el desarrollo de HMB. Estos son congruentes con estudios anteriores como el de Valentín (2020), que también encontraron efectos positivos significativos en la motricidad gruesa mediante JT.

La evidencia obtenida en este estudio sugiere la inclusión de JT en la programación curricular de educación inicial tiene un impacto positivo y significativo

en el desarrollo de HMB en los estudiantes de una institución educativa en Huancayo, 2024. Estos hallazgos subrayan la importancia de incorporar enfoques pedagógicos que integren elementos lúdicos y tradicionales en el currículo educativo. Futuras investigaciones podrían explorar estos efectos en diferentes contextos y con muestras más grandes para fortalecer la validez externa de estos resultados.

Se reconoce que este estudio tiene limitaciones, como el tamaño de la muestra y la duración relativamente breve de la intervención. Para futuras investigaciones, sería beneficioso ampliar el estudio a diferentes contextos educativos y evaluar los efectos a largo plazo.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERO: El diseño e implementación del programa basado en juegos tradicionales se realizó con éxito, integrándose de manera efectiva en la programación curricular de la institución educativa. Este enfoque se fundamentó en la relevancia pedagógica de los JT para mejorar el desarrollo de las HMB de los niños.

SEGUNDO: Antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes demostraron un nivel regular en el desarrollo de sus HMB, destacándose porcentajes significativos en las dimensiones de locomoción, manipulación y estabilidad. Los resultados reflejaron una dificultad generalizada en estas habilidades entre los estudiantes del nivel inicial.

TERCERO: Durante la implementación del programa, los estudiantes participaron activamente en las actividades propuestas, facilitando la evaluación de su impacto en el desarrollo de HMB. Los resultados del postest indicaron una mejora significativa, con un aumento notable en el nivel excelente y una disminución en los niveles regular y deficiente en todas las dimensiones evaluadas: locomoción, manipulación y estabilidad.

CUARTO: El análisis inferencial respaldó la hipótesis planteada, demostrando diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes pretest y postest mediante la prueba T de Student para datos relacionados ($p = 0.000$). Además, se observó un tamaño del efecto grande (Cohen's $d = 2.98$), destacando la eficacia de los JT como herramienta educativa para mejorar las HMB en niños del nivel inicial.

QUINTO: Estos hallazgos sugieren la inclusión de JT en la programación curricular de educación inicial como una estrategia efectiva para promover el desarrollo de HMB. Futuras investigaciones podrían explorar estos efectos en diferentes contextos y con muestras más grandes para fortalecer la validez externa de estos resultados.

VII. RECOMENDACIONES

Los directivos de la UGEL Huancayo deben fomentar el desarrollo de HMB en las Instituciones Educativas del nivel inicial de su jurisdicción, mediante la promoción de programas que se basen en juegos tradicionales.

Se recomienda a los maestros y auxiliares de educación inicial seguir utilizando JT y actividades recreativas para mejorar el dominio corporal dinámico de los estudiantes, Además, después de revisar esta investigación deben implementar esta herramienta y compartirla con las instituciones educativas aledañas para fomentar las HMB de los estudiantes.

El Ministerio de Educación debe equipar adecuadamente los entornos de psicomotricidad y brindar charlas informativas sobre la importancia del desarrollo psicomotriz de los niños a través de los JT. Además, se recomienda colaborar con los padres y la comunidad para replicar estas actividades y fomentar su desarrollo.

Es fundamental realizar estudios más exhaustivos sobre la importancia de implementar los JT en el nivel Inicial de la Educación Básica y cómo contribuye en la formación integral de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alcívar, K. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de capacidades Motrices básicas en niños de la categoría 11-12 del club Especializado formativo Guayllabamba*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14812>
- Ardilla-Barragán J. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital Actividad física y Deporte*, 8(1), <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2269# Citations>
- Bhandari, P. (2023, junio 21). Population vs. Sample | Definitions, Differences & Examples. Scribbr.
<https://www.scribbr.com/methodology/population-vs-sample/>
- Casanova, T., Navas, C., Piñas, M., Vásquez, M. (2020). La educación superior ecuatoriana en el campo investigativo. Destrezas y sociedad. *Revista Boletín Redipe*, 9(9), 65–75. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i9.1063>
- Castañer, M., Camerino, O. (1995). La Educación Física en la Enseñanza Primaria Una propuesta curricular para la educación para la reforma. INDE publicaciones.
<https://es.scribd.com/document/487689891/Castaner-y-Camerino-La-EF-en-La-Ensenanza-Primaria-pdf>
- Diseño Curricular Nacional (2016). Currículo nacional de la educación Básica Regular, (1era ed.). <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/>
- Encuesta Demográfica y de Salud Familiar – ENDES; INEI (2022) <https://proyectos.inei.gob.pe/endes/>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Gavilanes, L. (2022). *Los juegos populares en el desarrollo de habilidades motrices básicas en escolares*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica de

Ambato]. Repositorio Institucional.

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34257/1/10.%20EST.GA%20VILANES%20BAUTISTA%20LAURA%20GABRIELA%20TESIS-signed-signed-signed.pdf>.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ta ed.)*. México. McGraw-Hill.

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

Lavega, P. y Olaso, S. (2003). *Juegos y deportes populares y tradicionales, la tradición jugada. (2da ed.)*. Editorial Paidrotibo. España

Leandro, M. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes del primer grado de la institución educativa Pedro Sánchez Gavidía, Huánuco – 2020*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Católica los ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28343>

Luna, H., Moscoso, R., Ávila, C. y Jarrin, S. (2020). Las habilidades motrices básicas como base para la educación física en primaria. *Revista Polo del Conocimiento*, 5(11), 100-115.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/1911>

McEwan, B. (2020). Sampling and validity. *Annals of the International Communication Association*, 44(3), 235-247.

<https://doi.org/10.1080/23808985.2020.1792793>

Meinel, k., Schnabel, G. (2003). *Biomechanik und Sportmotorik: Lehre und Forschung im Sport- und Trainingsalltag [Biomechanics and sport motor skills: Teaching and research in sports and training everyday life]*. Meyer & Meyer Verlag.

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación cualitativa-cuantitativa y redacción de tesis (4ta ed.)*. Ediciones de la U.

Organización Mundial de la Salud. (2023). La importancia de la actividad física para la salud. Recuperado de <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/physical-activity>

- Organización Mundial de la Salud. (2019). Plan de acción mundial sobre actividad física 2018-2030: personas más activas para un mundo más sano. Organización Mundial de la Salud. <https://iris.who.int/handle/10665/327897>.
- Organización Mundial de la Salud. (2019), Directrices sobre la actividad física, el comportamiento sedentario y el sueño para menores de 5 años. https://iris.paho.org/bitstream/handle/10665.2/51805/9789275321836_spa.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Peñafiel, J., Aldas, H. (2023). Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en la Educación Física escolar. *Revista Conrado*, 19(92), 305-312. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3035>
- Quiroz, J., Borja, J., Hernández, S., Cuervo, J. (2023), Efectos de una unidad didáctica basada en los juegos tradicionales en las habilidades motrices básicas de Locomoción. *Revista digital de educación física Emásf.*,14(20). 43-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8732843>
- Rahmatirad, M. (2020). A review of socio-cultural theory. *Siasat*, 5(3), 23-31. <https://doi.org/10.33258/siasat.v5i3.66>
- Roa, S., Hernández, A., Valero, A. (2019). Actividades físicas para desarrollar las habilidades motrices básicas en niños del programa Educa a tu Hijo. *Revista Conrado*, 15(69), 386-393. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400386
- Rodrigo; M. (2022). *Juego Tradicional y el Desarrollo Psicomotriz en Niños de 5 años en una Institución Pública, Urubamba 2022*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98836/Rodrigo_CM-SD.pdf?sequence=1
- Rondón, Y., Rivera, R. y Gómez, D. (2021), Juegos motrices y habilidades motrices básicas. *Revista DeporVida*, 18(49), 143-151 <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/download/787/2314/4097>
- Roopa, S., & Rani, M. S. (2012). Questionnaire designing for a survey. *Journal of Indian Orthodontic Society*, 46(4_suppl1), 273-277.

<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.5005/jp-journals-10021-1104>

Roque, F., Tintaya, F. (2023). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una Institución educativa, Pasco 2022*. [Tesis de segunda Especialidad, Universidad de Huancavelica]. Repositorio Institucional.

<https://repositorio.unh.edu.pe/items/7323c462-0322-4421-8c10-0ca712716542>

Salinas, V. (2019). *Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo De las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 Años*. [Tesis de Maestría. Universidad de las fuerzas armadas]. Repositorio Institucional.

<http://repositorio.espe.edu.ec/jspui/handle/21000/16066>

Sandoval, M. (2022). *Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108548>

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. (5ta ed.). Business Support Aneth. Perú.

Slevitch, L. (2011). Qualitative and quantitative methodologies compared: Ontological and epistemological perspectives. *Journal of quality assurance in hospitality & tourism*, 12(1), 73-81.

<https://doi.org/10.1080/1528008X.2011.541810>

Suarez, P y Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios*, 12(20), 173-198.

<https://doi.org/10.25057/issn.2145-2776>

Torres, L. (2023). Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años. [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Institucional.

<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6700>

Tamayo, M. (2003). *El proceso de la Investigación Científica*. (4ta ed.). Limusa Noriega Editores. México.

UNESCO Assistant director - General for Education, (2020). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. UNESDOC BIBLIOTECA DIGITAL.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259592>

Valentín, E. (2020). Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad Gruesa de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, amarilis-Huánuco, 2019. [Tesis de licenciatura. Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2682>

Valverde, L. (2020). *Programa para la implementación de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela de educación Básica "Graciela Atarihuana de cueva*. [Tesis de Maestría. Universidad de las fuerzas Armadas]. Repositorio Institucional.

<https://www.researchgate.net/profile/Enrique-Chavez-Cevallos/337886034>

Villera, S. (2023). Desarrollo motor desde una perspectiva integral. *Revista Científica GADE*, 3(4), 299-309.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9094333.pdf>

ANEXOS:

ANEXO 1: OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable de Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Niveles	
Variable Dependiente HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	Luna et al. (2020) Manifiestan que "Las habilidades motrices básicas son desarrolladas desde edades muy tempranas y que poco a poco van evolucionando de manera directa e indirecta por medio de ejercicios o juegos, los mismos que se fortalecerán y mejorarán según las necesidades requeridas" (p. 103)	Se empleará una escala valorativa para evaluar las habilidades motoras, el cual se elaborará en base a los indicadores propuestos	Locomoción	Caminar	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	Ordinal Deficiente = 0 Regular = 1 Bueno = 2 Excelente = 3	Deficiente Regular Excelente	
					Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.			
				Correr	Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.			
					Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.			
			Saltar	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo – derecho hasta una distancia de 2 metros.				
				Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.				
			Trepar	Sube y desciende de la silla con el apoyo de piernas y brazos.				
			Manipulación	Lanzar	Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.			
					Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.			
					Esquivar			Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos. Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.
					Golpear			Golpea con la pelota al objetivo observado.
			Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.					
			Atrapar	Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.				
			Estabilidad	Equilibrarse	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una sogá ubicada en el suelo			
Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo - derecho - izquierdo								
Levantarse	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.							
	Se levanta del piso con su pierna derecha – izquierda apoyándose con sus manos.							
Estirarse	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.							
	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.							
Doblarse	Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicita.							
Variable Independiente JUEGOS TRADICIONALES	Lavega y Olaso (2003), Afirman que "Los juegos tradicionales son aquellas que se transmiten de generación en generación de padres a hijos, y forma parte de la cultura popular de los pueblos. En la que predetermina la experiencia, la creatividad, espontaneidad y son excelentes motivadores en la formación del niño"	Se elaborarán 9 sesiones de aprendizaje que fomentarán el desarrollo de habilidades motoras de los niños, en concordancia con los procesos pedagógicos y didácticos.						

ANEXO 2: INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

ESCALA VALORATIVA DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Nombre del Niño: _____

Edad: _____ Fecha: _____

Observador (a): _____

ÍTEMS		EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
		3	2	1	0
Locomoción					
1	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.				
2	Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.				
3	Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.				
4	Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.				
5	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo – derecho hasta una distancia de 2 metros.				
6	Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.				
7	Sube y desciende de la silla con el apoyo de piernas y brazos.				
Manipulación					
8	Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.				
9	Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.				
10	Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos				
11	Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.				
12	Golpea con la pelota al objetivo observado.				
13	Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.				
14	Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.				
Estabilidad					
15	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una sogá ubicada en el suelo				
16	Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo - derecho - izquierdo				
17	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.				
18	Se levanta del piso con su pierna derecha - izquierda apoyándose con sus manos.				
19	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.				
20	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.				
21	Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicita.				

ANEXO 3: CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Base de Datos (Prueba Piloto)																								
ITEMS SUJETO	LOCOMOCIÓN							MANIPULACIÓN							ESTABILIDAD							VARIABLE		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TOTAL		
1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	0	25
2	1	2	1	0	2	1	0	1	2	1	1	0	1	0	2	0	2	2	2	2	0	2	23	
3	3	1	2	2	1	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0	2	41		
4	1	1	2	2	1	1	0	2	0	2	0	1	2	1	1	2	0	2	2	0	1	24		
5	2	1	1	1	3	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	1	22		
6	0	1	2	1	1	0	1	0	1	2	1	0	1	2	0	2	1	2	2	0	1	21		
7	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	43		
8	0	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1	29		
9	3	1	2	2	3	1	3	2	2	1	2	1	3	2	1	3	2	3	2	2	3	44		
10	1	1	0	2	1	2	0	2	1	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	0	1	30		

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,852	21

ANEXO 4: VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

CARTA DE PRESENTACIÓN

Presente: Mag. YUPANQUI POMA, Dick Kebby

Asunto: **VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO**

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y, asimismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de Segunda Especialidad en Educación Física y Deporte de la UCV, en la sede Trujillo – Olivos, ciclo 2024 - I, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación denominada: "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa del nivel inicial, Huancayo, 2024".

El nombre de mi Variable de estudio es: **Habilidades motrices básicas**, siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar el instrumento en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Formato de Validación.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Lic. Nilda Renee CÁASAS INGA
DNI: 19986780

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala Valorativa de Habilidades Motrices Básicas". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ:

Nombre del juez:	Yupangui Poma Dick Kebby	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa ()	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Física y Psicomotricidad Psicología Educativa.	
Institución donde labora:		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Escala Valorativa de Habilidades Motrices Básicas
Autor:	Nilda Renee CASAS INGA
Procedencia:	Sandoval, M. (2022). Tesis de maestría. Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022. Universidad César Vallejo.
Administración:	Su administración es individual.
Tiempo de aplicación:	Se emplea en promedio 40 minutos en su aplicación.
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del nivel Inicial 5 años/Individual
Significación:	Evaluar habilidades motrices básicas de niños de 5 años. Está compuesto por 21 ítems con escala tipo Ordinal, con cuatro opciones de respuesta (0: Deficiente; 1: Regular; 2: Bueno; 3: Excelente)

4. SOPORTE TEÓRICO:

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS	LOCOMOCIÓN	El movimiento del cuerpo implica desplazarse de un lugar a otro considerando aspectos como la dirección. Actividades como caminar, correr y saltar son esenciales para el desarrollo motor humano, influenciado por factores genéticos y ambientales, mejorándose con la práctica y experiencia en diversas situaciones. (Castañer y Camerino, 1995)
	MANIPULACIÓN	La manipulación se refiere a la capacidad de interactuar con objetos y el entorno físico realizando movimientos como lanzar, atrapar, golpear o manipular objetos. Estas habilidades pueden ser básicas, como agarrar un objeto, o más complejas, como utilizar herramientas de forma precisa. Su desarrollo es influenciado por factores genéticos y ambientales y mejora con la práctica en situaciones relevantes. (Castañer y Camerino, 1995)
	ESTABILIDAD MOTRIZ	La estabilidad del cuerpo se refiere a su capacidad de mantenerse equilibrado y resistir fuerzas que puedan hacerlo caer. Es importante para realizar actividad física de manera segura y eficaz, y puede ser afectada por factores como la fuerza muscular, la coordinación y la percepción sensorial. Se desarrolla a través de la práctica en actividades que desafían el equilibrio. (Castañer y Camerino, 1995)

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento La Escala Valorativa de Habilidades Motrices Básicas de niños de 5 años, elaborado por Nilda Renee CASAS INGA en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem no está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

• **Primera dimensión: Locomoción**

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
CAMINAR	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	4	4	4	←
	Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	4	4	4	←
CORRER	Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.	4	4	4	←
	Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.	4	4	3	←
SALTAR	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo – derecho hasta una distancia de 2 metros.	4	4	4	←
	Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.	4	4	4	←
TREPAR	Sube y desciende de la silla con el apoyo de piernas y brazos.	4	4	4	←

• **Segunda dimensión: Manipulación**

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
LANZAR	Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.	4	4	4	←
	Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.	4	4	4	←
ESQUIVAR	Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos.	4	4	4	←
	Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.	4	4	3	←
GOLPEAR	Golpea con la pelota al objetivo observado.	4	4	4	←
	Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.	4	4	4	←
ATRAPAR	Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.	4	4	4	←

• Tercera dimensión: Estabilidad Motriz

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
EQUILBRARSE	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una soga ubicada en el suelo	4	4	4	✓
	Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo - derecho - izquierdo	4	4	4	✓
LEVANTARSE	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	4	4	4	✓
	Se levanta del piso con su pierna derecha - izquierda apoyándose con sus manos.	4	4	4	✓
ESTIRARSE	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	4	4	4	✓
	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.	4	4	4	✓
DOBLARSE	Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicita.	4	3	4	✓

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

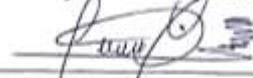
Apellidos y Nombres del juez validador:

Especialidad del validador:

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Huancayo 25 de mayo del 2024



YUPANQUI POMA, Dick Kebby
 DNI N° 48426190

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala Valorativa de Habilidades Motrices Básicas". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ:

Nombre del juez:	PARRA ACOSTA HARIBEL ROSARIO	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Educativa ()	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Maestría en Educación Infantil	
Institución donde labora:	I.E. 30711 "Wilhelm Hoffmann" - Tarma	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Escala Valorativa de Habilidades Motrices Básicas
Autor:	Nilda Renee CASAS INGA
Procedencia:	Sandoval, M. (2022). Tesis de maestría. Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana - 2022. Universidad César Vallejo.
Administración:	Su administración es individual.
Tiempo de aplicación:	Se emplea en promedio 40 minutos en su aplicación.
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del nivel Inicial 5 años/Individual
Significación:	Evaluar habilidades motrices básicas de niños de 5 años. Está compuesto por 21 ítems con escala tipo Ordinal, con cuatro opciones de respuesta (0: Deficiente; 1: Regular; 2: Bueno; 3: Excelente)

Dimensiones del instrumento:

• **Primera dimensión: Locomoción**

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
CAMINAR	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	4	4	4	
	Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	4	4	4	
CORRER	Corre coordinando brazo derecho - pierna izquierda y brazo izquierdo - pierna derecha.	4	4	4	
	Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.	4	4	4	
SALTAR	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo - derecho hasta una distancia de 2 metros.	4	4	4	
	Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.	4	4	4	
TREPAR	Sube y desciende de la silla con el apoyo de piernas y brazos.	4	4	4	

• **Segunda dimensión: Manipulación**

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
LANZAR	Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.	4	4	4	
	Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.	4	4	4	
ESQUIVAR	Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos.	4	4	4	
	Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.	4	4	4	
GOLPEAR	Golpea con la pelota al objetivo observado.	4	4	4	
	Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.	4	4	4	
ATRAPAR	Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.	4	4	4	

• Tercera dimensión: Estabilidad Motriz

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
EQUILIBRARSE	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una soga ubicada en el suelo.	4	4	4	
	Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo - derecho - izquierdo	4	4	4	
LEVANTARSE	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	4	4	4	
	Se levanta del piso con su pierna derecha - izquierda apoyándose con sus manos.	4	4	4	
ESTIRARSE	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	4	4	4	
	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.	4	4	4	
DOBLARSE	Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicita.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y Nombres del juez validador:

Especialidad del validador:

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Huancayo 25 de mayo del 2024

Mg. Maribel R. Parra Acosta

C.M. 1076115034

PARRA ACOSTA, Maribel Rosario

DNI N° 20 1150 94

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Escala Valorativa de Habilidades Motrices Básicas". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ:

Nombre del juez:	José Luis Güere Maximiliano	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clinica () Educativa ()	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Matemática, estadística Investigación	
Institución donde labora:	I. E. S. P. P. "Gustavo Allende 21"	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.	

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Escala Valorativa de Habilidades Motrices Básicas
Autor:	Nilda Renee CASAS INGA
Procedencia:	Sandoval, M. (2022). Tesis de maestría. Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022. Universidad César Vallejo.
Administración:	Su administración es individual.
Tiempo de aplicación:	Se emplea en promedio 40 minutos en su aplicación.
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del nivel Inicial 5 años/Individual
Significación:	Evaluar habilidades motrices básicas de niños de 5 años. Está compuesto por 21 ítems con escala tipo Ordinal, con cuatro opciones de respuesta (0: Deficiente; 1: Regular; 2: Bueno; 3: Excelente)

Dimensiones del instrumento:

• **Primera dimensión: Locomoción**

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
CAMINAR	Camina hacia el lado derecho o izquierdo según se le indica.	4	4	4	—
	Camina en línea recta a una distancia de 6 metros.	4	4	4	—
CORRER	Corre coordinando brazo derecho – pierna izquierda y brazo izquierdo – pierna derecha.	4	4	4	—
	Corre teniendo en cuenta el espacio del lugar en el que se encuentra.	4	4	4	—
SALTAR	Realiza saltos apoyado en su pie izquierdo – derecho hasta una distancia de 2 metros.	4	4	4	—
	Salta con dos pies hacia delante a una distancia de 2 metros.	4	4	4	—
TREPAR	Sube y desciende de la silla con el apoyo de piernas y brazos.	4	4	4	—

• **Segunda dimensión: Manipulación**

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
LANZAR	Lanza la pelota con dos manos de arriba hacia abajo.	4	4	4	—
	Lanza la pelota hacia el frente ubicándola en el objetivo.	4	4	4	—
ESQUIVAR	Esquiva la pelota que se presentan en su camino como obstáculos.	4	4	4	—
	Esquiva con rapidez la pelota que viene rodando.	4	4	4	—
GOLPEAR	Golpea con la pelota al objetivo observado.	4	4	4	—
	Golpea el globo con las manos evitando que caiga al piso.	4	4	4	—
ATRAPAR	Atrapa la pelota lanzada a una distancia de 2 metros haciendo uso de ambos brazos.	4	4	4	—

• Tercera dimensión: Estabilidad Motriz

Indicadores	Ítems	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones
EQUILIBRARSE	Mantiene el equilibrio al caminar sobre una soga ubicada en el suelo	4	4	4	—
	Mantiene el equilibrio al saltar intercambiando los pies, izquierdo - derecho - izquierdo	4	4	4	—
LEVANTARSE	Se levanta del piso sin apoyo de sus brazos.	4	4	4	—
	Se levanta del piso con su pierna derecha - izquierda apoyándose con sus manos.	4	4	4	—
ESTIRARSE	Estira sus brazos hacia el frente y los costados sin mostrar molestias, ni dolor.	4	4	4	—
	Estira sus piernas ubicando el pie en el lugar que se le indica.	4	4	4	—
DOBLARSE	Dobla su cuerpo su hacia adelante y a sus lados según se le solicita.	4	4	4	—

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y Nombres del juez validador: GÜERE Maximiliano José Luis

Especialidad del validador: Matemática y Física

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
 *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
 *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Huancayo 25 de mayo del 2024

GÜERE MAXIMILIANO, José Luis
 DNI N° 21277432

ANEXO 5: BASE DE DATOS:

PRETEST

SUJETO	LOCOMOCIÓN							MANIPULACIÓN							ESTABILIDAD							VARIABLE	D1A	D2A	D3A
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL
1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	0	25	10	9	6
2	1	2	1	0	2	1	0	1	2	1	1	0	1	0	2	0	2	2	2	0	2	23	7	6	10
3	3	1	2	2	1	3	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0	2	38	14	13	11
4	1	1	2	2	1	1	0	2	0	2	0	1	2	1	1	2	0	2	2	0	1	24	8	8	8
5	2	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	1	20	7	7	6
6	0	1	2	1	1	0	1	0	1	2	1	0	1	2	0	2	1	2	2	0	1	21	6	7	8
7	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	43	16	14	13
8	0	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1	29	7	13	9
9	3	1	2	2	3	1	3	2	2	1	2	1	3	2	1	3	2	2	2	2	3	43	15	13	15
10	1	1	0	2	1	2	0	2	1	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	0	1	30	7	12	11
11	3	1	2	2	1	3	2	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0	2	40	14	15	11
12	0	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1	29	7	13	9
13	3	1	2	2	3	1	3	2	2	1	2	1	3	2	1	3	2	3	2	2	3	44	15	13	16
14	1	1	0	2	1	2	0	2	1	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	0	1	30	7	12	11
15	2	1	1	1	3	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	1	22	9	7	6
16	0	1	2	1	1	0	1	0	1	2	1	0	1	2	0	2	1	2	2	0	1	21	6	7	8
17	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	1	0	25	10	9	6
18	1	2	1	0	2	1	0	1	2	1	1	0	1	0	2	0	2	2	2	0	2	23	7	6	10
19	0	1	2	1	1	0	1	0	1	2	1	0	1	2	0	2	1	2	2	0	1	21	6	7	8
20	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	1	3	39	14	12	13
21	1	2	1	0	2	1	0	1	2	1	1	0	1	0	2	0	2	2	2	0	2	23	7	6	10
22	3	1	2	2	1	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0	2	41	14	16	11
23	0	1	1	1	1	2	1	1	3	2	2	2	1	2	1	2	1	2	0	2	1	29	7	13	9
24	2	1	1	1	3	0	1	1	1	2	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	1	22	9	7	6

POSTEST

SUJETO	LOCOMOCIÓN							MANIPULACIÓN							ESTABILIDAD							VARIABLE	D1A	D2A	D3A
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL
1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	53	17	19	17	
2	2	3	2	1	3	2	1	2	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3	3	1	3	45	14	13	18
3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	58	19	20	19	
4	2	2	3	3	2	2	1	3	1	3	1	2	3	2	2	1	1	2	3	2	43	15	15	13	
5	3	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	47	15	16	16	
6	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	3	3	2	49	18	13	18	
7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	59	21	19	19	
8	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	53	15	19	19	
9	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59	18	20	21	
10	2	2	1	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	50	12	19	19	
11	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	57	19	19	19	
12	1	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	51	14	19	18	
13	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	60	19	21	20	
14	2	2	1	3	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	50	14	18	18	
15	3	2	3	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	1	2	47	17	17	13	
16	2	3	3	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	44	15	12	17	
17	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	1	2	1	2	47	17	17	13	
18	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	1	3	3	3	1	42	12	13	17	
19	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	2	50	16	16	18	
20	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	3	2	3	55	20	16	19	
21	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	3	3	1	48	15	16	17	
22	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	3	55	19	20	16	
23	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	50	15	19	16	
24	3	2	2	3	3	2	2	2	3	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	41	17	12	12	

ANEXO 6: CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024”

INVESTIGADORA: CASAS INGA, NILDA RENEE

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024”, cuyo objetivo es Evaluar el impacto de la integración de juegos tradicionales en la programación curricular de una institución educativa del nivel inicial de Huancayo, 2024, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, del programa de segunda especialidad en Educación Física y Deporte, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad.

Que los estudiantes de 5 años pueden enfrentar dificultades para ejecutar o intentar llevar a cabo movimientos motores básicos. Esto puede deberse a una falta de estímulo en el desarrollo de sus habilidades motoras desde una etapa temprana, lo que puede resultar en la manifestación progresiva de señales de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora CASAS INGA, Nilda Renee, email: nildacasas67@gmail.com y docente asesor Dra. CALLA VASQUEZ, Kriss Melody, email: kcalla@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento: Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024"

INVESTIGADORA: CASAS INGA, NILDA RENEE

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024", cuyo objetivo es: Evaluar el impacto de la integración de juegos tradicionales en la programación curricular de una institución educativa del nivel inicial de Huancayo, 2024, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, del programa de segunda especialidad en Educación Física y Deporte, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad.

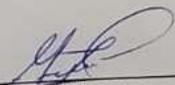
Que los estudiantes de 5 años pueden enfrentar dificultades para ejecutar o intentar llevar a cabo movimientos motores básicos. Esto puede deberse a una falta de estímulo en el desarrollo de sus habilidades motoras desde una etapa temprana, lo que puede resultar en la manifestación progresiva de señales de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora CASAS INGA, Nilda Renee, email: nildacasas67@gmail.com y docente asesor Dra. CALLA VASQUEZ, Kriss Melody, email: kcalla@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento: Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: MELISSA DANITZA ANGLAS LANDA

Fecha y hora: 06 - 06 - 2024


Firma
72243663



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024"

INVESTIGADORA: CASAS INGA, NILDA RENEE

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024", cuyo objetivo es: Evaluar el impacto de la integración de juegos tradicionales en la programación curricular de una institución educativa del nivel inicial de Huancayo, 2024, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, del programa de segunda especialidad en Educación Física y Deporte, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad.

Que los estudiantes de 5 años pueden enfrentar dificultades para ejecutar o intentar llevar a cabo movimientos motores básicos. Esto puede deberse a una falta de estímulo en el desarrollo de sus habilidades motoras desde una etapa temprana, lo que puede resultar en la manifestación progresiva de señales de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora CASAS INGA, Nilda Renee, email: nildacasas67@gmail.com y docente asesor Dra. CALLA VASQUEZ, Kriss Melody, email: kcalla@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento: Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Dexly Milagros Castillo Guerrero

Fecha y hora: 04 - 06 - 24

Dexly Castillo
Firma

D.ºN.ºI 71890704



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024"

INVESTIGADORA: CASAS INGA, NILDA RENEE

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024", cuyo objetivo es: Evaluar el impacto de la integración de juegos tradicionales en la programación curricular de una institución educativa del nivel inicial de Huancayo, 2024, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, del programa de segunda especialidad en Educación Física y Deporte, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad.

Que los estudiantes de 5 años pueden enfrentar dificultades para ejecutar o intentar llevar a cabo movimientos motores básicos. Esto puede deberse a una falta de estímulo en el desarrollo de sus habilidades motoras desde una etapa temprana, lo que puede resultar en la manifestación progresiva de señales de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora CASAS INGA, Nilda Renee, email: nildacasas67@gmail.com y docente asesor Dra. CALLA VASQUEZ, Kriss Melody, email: kcalla@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento: Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: VILLALBA ALFARO, Zandra Tatiana

Fecha y hora: 04-06-24

Tatiana A.
Firma
DNI: 47216003



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024"

INVESTIGADORA: CASAS INGA, NILDA RENEE

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL NIVEL INICIAL, HUANCAYO, 2024", cuyo objetivo es: Evaluar el impacto de la integración de juegos tradicionales en la programación curricular de una institución educativa del nivel inicial de Huancayo, 2024, en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los estudiantes.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, del programa de segunda especialidad en Educación Física y Deporte, de la Universidad César Vallejo del campus Los Olivos, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad.

Que los estudiantes de 5 años pueden enfrentar dificultades para ejecutar o intentar llevar a cabo movimientos motores básicos. Esto puede deberse a una falta de estímulo en el desarrollo de sus habilidades motoras desde una etapa temprana, lo que puede resultar en la manifestación progresiva de señales de retraso en su desarrollo psicomotor.

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora CASAS INGA, Nilda Renee, email: nildacasas67@gmail.com y docente asesor Dra. CALLA VASQUEZ, Kriss Melody, email: kcalla@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento: Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Thania Huaman Marcos

Fecha y hora: 06-06-2024


Firma
70321456

ANEXO 7: PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	I.E HUANCAYO	Edad/Sección	5 años
Nivel	Inicial	Duración	10 al 28 de junio del 2024

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En una Institución Educativa Inicial de Huancayo, en el aula de 5 años, se observa que las niñas y niños han perdido el interés y participación en los juegos tradicionales del Perú. Cada vez más, los niños están siendo influenciados por los medios de comunicación y los juegos modernos, lo que ha llevado a una disminución en la práctica y transmisión de los juegos tradicionales. Esto ha generado preocupación en los maestros y padres de familia, quienes reconocen el valor cultural y educativo de estos juegos y desean preservarlos para las generaciones futuras.

Ante esta situación, la institución educativa decide implementar un programa educativo centrado en la promoción y revitalización de los juegos tradicionales entre los niños. El programa incluirá actividades prácticas, demostraciones de juegos tradicionales y competencias entre los niños.

Se espera que, a través de este programa, los niños redescubran el placer y la importancia de los juegos tradicionales. Se espera que los niños desarrollen un sentido de orgullo por su herencia cultural y se conviertan en defensores activos de estos juegos. Además, se espera que el programa genere un aumento en la participación de los padres de familia y la comunidad en la transmisión y práctica de los juegos tradicionales, asegurando así su preservación para las generaciones futuras."

El objetivo es despertar su interés y amor por su lugar de origen, fomentando un profundo sentido de identidad y pertenencia. A través de este conocimiento arraigado y el sentimiento de conexión con su comunidad, se busca que los niños valoren y construyan su identidad con orgullo y respeto por sus raíces.

III. ENFOQUE TRANSVERSAL:

ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Valor	Actitud
Equidad en la enseñanza	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar sus creencias y costumbres.

IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
PSICOMOTRIZ	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU PSICOMOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo ✓ Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas en los que expresan sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES

<p>LA GALLINITA CIEGA</p> 	<p>MATA GENTE</p> 	<p>EL MUNDO</p> 
<p>LA CHAPADA</p> 	<p>EL KIVI</p> 	<p>LOS SIETE PECADOS</p> 
<p>LAS ESCONDIDAS</p> 	<p>EL GATO Y EL RATON</p> 	<p>SALTA SOGA</p> 

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES 01 "LA GALLINITA CIEGA"

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
PROPÓSITO	Que las niñas y los niños se orienten en el espacio con objetos y con las demás personas a partir de los juegos que realiza y la libre exploración de los diversos recursos que utiliza.	
COMPETENCIA	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION
Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas en los que expresan sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Explora y utiliza su cuerpo en relación al espacio y objetos con confianza y creatividad.

Actividades		Recursos y materiales
RUTINAS DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, La oración. • Actualización de los carteles meteorológico y cronológico, autocontrol de asistencia, cuadro de responsabilidades. • Recordamos los acuerdos del aula. 	Carteles
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación: Sentados en círculo conversamos sobre lo que haremos en los sectores pautas de uso cantidad de personas y orden. • Organización: Elegimos los sectores a través de las siluetas elegidas se colocan y ubican su nombre en el sector donde eligieron, se dirigen al sector elegido • Ejecución o desarrollo: Los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea los grupos de trabajo, no interviene mientras los niños no lo soliciten • Orden: Diez minutos antes de que se cumpla el tiempo a través de cualquier estrategia puede ser canción dinámica se da el término de la actividad, los niños devuelven los objetos utilizados a su lugar y se ubican en sus lugares. • Socialización: Voluntariamente algunos niños cometan lo realizado, ¿Qué hicieron? ¿Les gustó? • Representación: Voluntariamente cogen un plumón y dibujan en la pizarra lo que hicieron. 	Cartel Tarjetas Juguetes Materiales Plumones Papeles

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ En asamblea los niños sentados en media luna dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. ▪ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado el juego de la gallinita ciega? ¿Cómo se juega? ¿Te gustaría jugarlo? ¿Qué necesitaremos? 	<p>Pañuelos</p>
<p>PROCESO</p>	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Preséntale la actividad para que sepa qué realizará. Cuéntele que conocen un juego muy divertido para jugar que se llama "La gallinita ciega" ▪ Pregúntele si lo ha jugado antes. ▪ Cuéntele que el juego consiste en que a una o uno de los participantes con los ojos vendados intentará atrapar a los demás que estarán a su alrededor evitando que este los atrape. Quien sea atrapado deberá vendarse los ojos para continuar con el juego. Antes de que la gallinita ciega empiece a buscar, deberán girarla. Acuerden juntos cuantos giros le darán. Quien está vendado podrá ir llamando por sus nombres a los que participan Para jugar a este juego se puede comenzar recitando este verso. Gallinita, gallinita ¿Qué se te a perdido en el pajar? ¿Una aguja y un dedal...Da tres vueltas y la encontraras? <p>RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Música Suave: Poner música suave mientras los niños se tumban en el suelo y cierran los ojos, visualizando cómo se sienten después de jugar. <p>REPRESENTACION GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedir a los niños que dibujen su experiencia jugando a la gallinita ciega ▪ Invitar a los niños a compartir y explicar sus dibujos con el grupo, enfocándose en lo que más les gustó del juego y cómo se sintieron mientras jugaban. 	<p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p> <p>Lápices</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ pregúntele: ¿Cómo te sentiste cuando estabas a punto de ser atrapado/a? ▪ ¿Qué es lo que más te gustó o no del juego? 	

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES 02 " LAS ESCONDIDAS "

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
PROPÓSITO	Que los niños conozcan una variedad de juegos tradicionales, incluyendo sus reglas, su origen y su significado cultural.	
COMPETENCIA	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION
-Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas en los que expresan sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Juega de manera autónoma al correr, expresando sus emociones y regulando su velocidad.

Actividades		Recursos y materiales
RUTINAS DE INGRESO (20Min)	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, La oración. • Actualización de los carteles meteorológico y cronológico, autocontrol de asistencia, cuadro de responsabilidades. • Recordamos los acuerdos del aula. 	Carteles
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación: Sentados en círculo conversamos sobre lo que haremos en los sectores pautas de uso cantidad de personas y orden.</p> <p>Organización: Elegimos los sectores a través de las siluetas elegidas se colocan y ubican su nombre en el sector donde eligieron, se dirigen al sector elegido</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea los grupos de trabajo, no interviene mientras los niños no lo soliciten</p> <p>Orden: Diez minutos antes de que se cumpla el tiempo a través de cualquier estrategia puede ser canción dinámica se da el término de la actividad, los niños devuelven los objetos utilizados a su lugar y se ubican en sus lugares.</p> <p>Socialización: Voluntariamente algunos niños comentan lo realizado, ¿Qué hicieron? ¿Les gustó?</p> <p>Representación: Voluntariamente cogen un plumón y dibujan en la pizarra lo que hicieron.</p>	Cartel Tarjetas Juguetes Materiales Plumones Papeles
INICIO	ASAMBLEA	Papelógrafo, plumones,

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ En asamblea los niños sentados en media luna dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. ▪ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Alguna vez han jugado el juego de las escondidas? ¿Cómo se juega? ¿Te gustaría jugarlo? ¿Qué necesitaremos? 	imágenes.
PROCESO	<p style="text-align: center;">EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se les explicará en qué consiste el juego, cuáles son las reglas y sobre todo que deberán mantener distancia y seguir Una vez que los niños estén en el patio, decidirán quién será el primero que contará e irá a buscar a los otros. Todos los jugadores deberán estar de acuerdo sobre los límites del área de juego y cuál es el número hasta el que se debe contar. El jugador comenzará el conteo en voz alta para que todos oigan y puedan llegar al lugar elegido para esconderse. Cuando termine de contar, se dará vuelta y luego de observar detenidamente el lugar de juego, comenzará la búsqueda. Los niños que estarán escondidos deberán aprovechar cualquier ocasión en que esté el camino despejado para poder correr hacia la base y salvarse. <p style="text-align: center;">RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estiramientos: Guiar a los niños en una serie de estiramientos suaves para relajar los músculos <p style="text-align: center;">REPRESENTACION GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedir a los niños que dibujen el lugar donde se escondieron y exponen sus trabajos. 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reunir a los niños y pedirles que compartan sus experiencias. ▪ Preguntar: ¿Qué aprendiste hoy sobre jugar a las escondidas? ▪ ¿Qué estrategias te funcionaron mejor? ¿Cómo podrías usar estas estrategias en otros juegos o actividades? 	

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJES 03
" JUGANDO LA MATA GENTE"

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE		
PROPÓSITO	Que los niños conozcan una variedad de juegos tradicionales, incluyendo sus reglas, su origen y su significado cultural.	
COMPETENCIA	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION
-Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas en los que expresan sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Juega de manera autónoma al correr, saltar y lanzar la pelota para matar a su compañero.

Actividades		Recursos y materiales
RUTINAS DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo, La oración. • Actualización de los carteles meteorológico y cronológico, autocontrol de asistencia, cuadro de responsabilidades. • Recordamos los acuerdos del aula. 	Carteles
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>Planificación: Sentados en círculo conversamos sobre lo que haremos en los sectores pautas de uso cantidad de personas y orden.</p> <p>Organización: Elegimos los sectores a través de las siluetas elegidas se colocan y ubican su nombre en el sector donde eligieron, se dirigen al sector elegido</p> <p>Ejecución o desarrollo: Los niños realizan las actividades elegidas, la docente monitorea los grupos de trabajo, no interviene mientras los niños no lo soliciten</p> <p>Orden: Diez minutos antes de que se cumpla el tiempo a través de cualquier estrategia puede ser canción dinámica se da el término de la actividad, los niños devuelven los objetos utilizados a su lugar y se ubican en sus lugares.</p> <p>Socialización: Voluntariamente algunos niños comentan lo realizado, ¿Qué hicieron? ¿Les gustó?</p> <p>Representación: Voluntariamente cogen un plumón y dibujan en la pizarra lo que hicieron.</p>	<p>Cartel</p> <p>Tarjetas</p> <p>Juguetes</p> <p>Materiales</p> <p>Plumones</p> <p>Papeles</p>
INICIO	ASAMBLEA	Papelógrafo,

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ En asamblea los niños sentados en media luna dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. ▪ Realizamos las siguientes preguntas: ¿Te gustaría jugar matagente? ¿Qué materiales necesitaremos? ¿Con quién te gustaría jugar? ¿Alguna vez jugaste este juego? ▪ Explicarles que hoy jugarán a un juego divertido llamado "Matagente". 	<p>plumones, imágenes. Proveer papel, crayones, lápices de colores y marcadores.</p>
<p>PROCESO</p>	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Juego de matagente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se eligen dos personas que se ubicarán en los extremos y tirarán las pelotas (de Vóley de preferencia). ▪ El resto de jugadores se pondrán en medio y deberán escapar de las pelotas esquivándolas. ▪ Si alguien recibe un pelotazo, al siguiente juego será uno de quienes tienen que lanzar, es decir, "los mata gentes". ▪ Si alguien recibe la pelota de lleno con las manos y las pega al estómago, se dice "QUECHI!" y eso le da la opción a que entre un compañero que haya salido o tener 1 vida más (otra oportunidad de esquivar la pelota). ▪ Cuando queda 1 solo jugador a eliminar, se cuentan las esquivadas hasta llegar a la edad de ese jugador; si lo esquiva todo, todos sus demás compañeros vuelven al campo. <p>RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ejercicios de Respiración: Realizar ejercicios de respiración profunda para calmar a los niños después del juego. <p>REPRESENTACION GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pedir a los niños que dibujen su experiencia jugando a "matagente" ▪ Invitar a los niños a compartir y explicar sus dibujos con el grupo, enfocándose en lo que más les gustó del juego y cómo se sintieron mientras jugaban. 	
<p>CIERRE</p>	<p><i>Hacer preguntas como:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué fue lo que más te gustó del juego? ¿Cómo te sentiste cuando jugabas? ¿Qué fue lo más difícil y lo más fácil del juego? ▪ Reforzar los aspectos positivos de la actividad y la importancia de trabajar en equipo, pensar de manera estratégica y reflexionar sobre las experiencias. 	

ANEXO 8: EVIDENCIAS

Niños Jugando Matagente



Niños jugando Gallinita Ciega

