

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”

FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA



RELACIÓN ENTRE JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES
MOTRICES EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYABACA -2025

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA

Br. Huamán Chamba, Noemí Esther

<https://orcid.org/0000-0001-6692-1644>

ASESORA

Ms. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth

<https://orcid.org/0000-0002-5826-2439>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Infancia y pedagogía

TRUJILLO, PERÚ

2025

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Ms. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth con DNI N° 47566214, como asesora del trabajo de investigación titulado “RELACIÓN ENTRE JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES MOTRICES EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYABACA -2025”, desarrollado por la bachiller : Huamán Chamba, Noemí Esther con DNI N° 73302873 del Programa de Estudios de Educación Primaria; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación de este ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Ms. Valverde Reyes, Fiorella Jamileth

Asesora

DNI N° 47566214

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DR. MARCOANTONIO PACHERRES TORREJÓN

Rector de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

DRA. SILVIA ANA VALVERDE ZAVALA

Vicerrectora Académica

DRA. GINA GENARA ZAVALA ESPEJO

Vicerrectora de Investigación

DR. FERMÍN PEÑA LÓPEZ

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación se lo dedico a mis padres, hermanos y a mi hijo Adiel Smith quienes fueron un referente en mi vida, un ejemplo, pero sobre todo por las enseñanzas y consejos recibidos para continuar logrando mis objetivos planteados como persona.

La autora

AGRADECIMIENTO

Expreso mi profunda gratitud a la Universidad Católica de Trujillo por brindarme la oportunidad de lograr uno de mis objetivos que ha sido culminar mi carrera profesional. Asimismo, a mis docentes en especial a mi asesora por su gran esfuerzo, paciencia, ayuda, dedicación y conocimientos brindados durante la trayectoria de mi carrera profesional. Finalizo agradeciendo a la Institución Educativa N ° 14343 Ramada Grande por haber confiado y facilitarme su apoyo para realizar mi proyecto de investigación.

Att: Noemí Esther Huamán Chamba

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

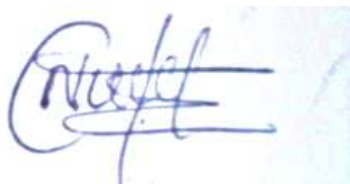
Yo , Br. Huamán Chamba, Noemí Esther con DNI N° 73302873, egresada del **Programa de Estudios de Educación Primaria** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**; doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Facultad de Humanidades**, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “RELACIÓN ENTRE JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES MOTRICES EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYABACA -2025”, el cual consta de un total de **90 páginas**, incluyendo tablas y figuras y **10 páginas de anexos**.

Dejo constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaro bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de mi exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

En este sentido, declaro que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconozco que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de mi exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

La autora



Noemí Esther, Huamán Chamba

DNI: 73302873

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD.....	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
ÍNDICE DE FIGURAS.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. METODOLOGÍA.....	32
2.1. Enfoque, tipo.....	33
2.2. Diseño de investigación.....	33
2.3. Población y muestra.....	33
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	34
2.6. Aspectos éticos en investigación.....	35
III. RESULTADOS.....	36
IV. DISCUSIÓN.....	43
V. CONCLUSIONES.....	45
VI. RECOMENDACIONES.....	47
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: Distribución de la población según sección.....	32
TABLA 2: Base de datos de la muestra.....	32
TABLA 3:	35
TABLA 4:	36
TABLA 5: Nivel de aprendizaje	37
TABLA 6: Prueba de normalidad	39
TABLA 7: Prueba de Correlación de la hipótesis general.....	39
TABLA 8: Prueba de Pearson para la comprobación de hipótesis específica.....	40
TABLA 9: Prueba de Pearson para la comprobación de la hipótesis específica	41

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA1: Esquema de diseño de investigación	32
FIGURA 2: Nivel de aprendizaje.	35

RESUMEN

Este estudio se realizó con la finalidad de determinar la Relación entre Juegos Tradicionales y Habilidades Motrices en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025.. Fue una investigación aplicada, de tipo descriptivo; se ha desarrollado bajo el enfoque cuantitativo de diseño correlacional, en una muestra de 50 estudiantes. Se utilizó como técnica la observación validada con la prueba correlacional de Pearson. Como resultado se logró obtener que se aplicó a una muestra de 50 estudiantes con un total de 15 ítems en cada variable de estudio. En tal sentido, mediante la prueba estadística de alfa de Cronbach muestra una consistencia interna global en los juegos tradicionales de $\alpha = 0.814$ y en las habilidades motrices de $\alpha = 0.809$. Entonces, se demuestra que la consistencia interna global del cuestionario en ambas variables es confiable. Llegando a la siguiente conclusión, en la relación de los juegos tradicionales y las habilidades motrices se demuestra que existen relación positiva considerable mediante la prueba de correlación de Pearson = 0.865 ($p = 0.000 < 0.05$).

Palabras clave: juegos tradicionales , motricidad fina, habilidades motrices

ABSTRACT

This study was carried out in order to determine the relationship between traditional games and motor skills in children in the first grade of primary school at Educational Institution No. 14343 Ramada Grande. It was an applied research, of a descriptive type; It has been developed under the quantitative approach of correlational design, in a sample of 50 students. Observation validated with Pearson's correlational test was used as a technique. As a result, it was possible to obtain that it was applied to a sample of 50 students with a total of 15 items in each study variable. In this sense, using Cronbach's alpha statistical test, he shows a global internal consistency in traditional games of $\alpha = 0.814$ and in motor skills of $\alpha = 0.809$. Thus, it is shown that the overall internal consistency of the questionnaire in both variables is reliable. Reaching the following conclusion, in the relationship between traditional games and motor skills, it is shown that there is a considerable positive relationship by means of Pearson's correlation test = 0.865 ($p = 0.000 < 0.05$).

Keywords: traditional games, fine motor skills, gross motor skills

I. INTRODUCCION

Desde los juegos antiguos hasta los modernos, tienen un papel significativo en la educación como herramientas que se utilizan para la enseñanza y la capacitación de habilidades entre niños o jóvenes.

Profundamente arraigados en la cultura y la tradición, son expresiones de una experiencia única que promueven la socialización, el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades motoras. También son herramientas muy convenientes para la educación escolar y tienen más probabilidades de aportar practicidad y motivación al proceso de aprendizaje.

Al incluirlos en el aula, se fomenta un ambiente de participación donde los estudiantes pueden tomarse su tiempo para explorar, experimentar y descubrir nuevas ideas mientras "juegan", lo que apoya el interés y la dedicación de los estudiantes a las actividades escolares (Ardila, 2022).

Ávalos y Cevallos (2021) realizaron un estudio en Ecuador en un contexto internacional donde se señala la importancia de los juegos culturales para motivar movimientos y movilidad durante la infancia.

Su investigación revela que estas formas tradicionales son fundamentales para el desarrollo de las habilidades motoras y desempeñan un papel crucial en el crecimiento completo de los estudiantes. En el proceso de aprendizaje, estas habilidades refuerzan no solo los aspectos físicos, sino también los cognitivos y sociales de los niños para promover su capacidad para explorar el entorno, interactuar con otros y aprender nuevas habilidades.

De manera similar, los juegos de gestos amplios y actividades coordinadas aumentan la atención, la concentración, la confianza en sí mismos y las interrelaciones positivas, además de sentar las bases para una vida activa y saludable en etapas posteriores de la vida.

En Colombia, durante los tiempos de la pandemia, hubo varios problemas con respecto a la producción de habilidades motoras en los niños. Las limitaciones de movilidad y la prolongada clausura de escuelas llevaron a oportunidades limitadas para que aquellos con ataxia participaran en actividades físicas regulares, impactando significativamente el desarrollo motor grueso.

El acceso a parques y áreas recreativas también fue limitado, lo que restringió considerablemente el juego al aire libre, indispensable para el desarrollo de la coordinación y el movimiento. Y debido a que se pasó tanto tiempo "justo" frente a pantallas, la cantidad de tiempo restante para la actividad física y el juego, actividades decididamente importantes para el desarrollo saludable, se vio disminuida.

La situación fue más complicada para los niños que tienen necesidades especiales o que necesitan ciertas terapias para ayudarlos a desarrollar mejores habilidades motoras, ya que muchos de estos servicios fueron suspendidos. El estrés y la angustia de la emergencia de salud incluso comprometieron su desarrollo motor, ya que sabemos que una afectividad continua influye en los procesos cerebrales responsables de coordinar movimientos (Nielsen et al., 2023).

Las dificultades motrices que se agudizaron en este contexto pueden tener un efecto profundo en la vida cotidiana de los niños, al generar retrasos y limitaciones en movimientos básicos que forman parte de su autonomía. Cuando estas dificultades se traducen en problemas para adquirir y ejecutar movimientos coordinados, con manifestaciones de torpeza, lentitud o falta de precisión, se habla del trastorno del desarrollo de la coordinación. Este trastorno impacta directamente en tareas diarias y escolares, especialmente aquellas que demandan coordinación fina. Por otro lado, el trastorno de movimientos estereotipados, caracterizado por conductas motoras repetitivas sin un propósito aparente, también representa un desafío, ya que interfiere con las actividades cotidianas y con la interacción social. Ambos casos reflejan cómo las limitaciones motrices no solo afectan el ámbito físico, sino que también repercuten en la integración y adaptación de los niños a su entorno (Vélez y Triviño, 2022).

A nivel mundial, los retos vinculados al desarrollo de las habilidades motoras gruesas son múltiples y responden a las particularidades económicas y sociales de cada país. En los estados en vías de desarrollo, suele observarse una carencia de programas de educación física de calidad en las escuelas, lo cual limita el progreso de estas destrezas en la infancia. A ello se suma el escaso reconocimiento que aún existe sobre la importancia del juego y la actividad física en el crecimiento integral de los niños. En determinados contextos urbanos, la falta de espacios seguros y adecuados para el esparcimiento constituye un obstáculo adicional que repercute de manera negativa en el desarrollo motor grueso (Libicota et al., 2024).

En el caso de América Latina, los desafíos son evidentes tanto en zonas rurales como urbanas. En las áreas rurales o de bajos recursos, los niños enfrentan dificultades debido a la ausencia de programas especializados y de recursos apropiados para estimular sus destrezas motrices. En las ciudades, la escasez de espacios seguros y la inseguridad dificultan que los infantes puedan moverse y jugar con libertad, lo que retrasa su progreso motor. A esto se agregan las desigualdades socioeconómicas, que limitan el acceso a actividades recreativas y deportivas de calidad, generando brechas en el desarrollo infantil. También se ha identificado la falta de profesionales capacitados en motricidad y desarrollo infantil, lo que complica la aplicación de programas eficaces (Pastrana et al., 2023).

En el ámbito nacional, el Perú enfrenta realidades similares. La motricidad gruesa no siempre ocupa un lugar prioritario en el currículo educativo, lo que provoca que en la educación inicial y primaria no se le brinde la atención suficiente. Muchas escuelas y centros infantiles trabajan con recursos limitados y docentes que, en ocasiones, no han recibido capacitación específica para implementar actividades motrices adecuadas. Las diferencias socioeconómicas también marcan un impacto claro: mientras algunos niños acceden a programas deportivos o recreativos, otros — particularmente en zonas desfavorecidas— carecen de oportunidades estructuradas para ejercitarse. A esto se añade la falta de conciencia entre algunos padres y educadores sobre la importancia de la motricidad gruesa como base del desarrollo físico, cognitivo y social. La carencia de espacios seguros, tanto en áreas urbanas como

rurales, agrava esta situación, dificultando que los niños dispongan de ambientes adecuados para moverse, jugar y fortalecer sus habilidades motrices (Tiwi & Weepiu, 2021).

A nivel nacional, su investigación se centró en el desarrollo de diversas competencias en los niños mediante juegos tradicionales aplicados como estrategia de enseñanza (Valentín, 2021). La intervención produjo resultados prometedores, ya que el 71,97% del grupo experimental logró mejorar sus habilidades a través de la propuesta presentada. Así, los juegos tradicionales han sido evidenciados como una alternativa efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo motor en las escuelas.

Por otro lado, estudiando a niños con torpeza motora, dificultades de lateralidad y problemas de reconocimiento y control del esquema corporal, Cruz (2023) investigó este tema. El objetivo principal fue determinar si el juego puede ayudar en un mejor desarrollo de las habilidades motoras y encontró que las actividades lúdicas, más precisamente los juegos infantiles, promueven ganancias significativas en la coordinación y el control del balanceo.

En contraste con lo anterior, Lecca (2020) advierte que en niños con problemas motores gruesos se observan movimientos desordenados que podrían deberse a debilidades en tres puntos de vista importantes: coordinación, equilibrio y lateralidad. Estos desafíos son limitantes para ellos en funciones cotidianas que utilizan todo el cuerpo, y, lamentablemente, su éxito académico podría verse afectado, así como también causarles problemas de autoestima.

De manera similar, Huamán y Nauca (2021) argumentan que los problemas en las habilidades motoras de los infantes no solo afectan la salud física, sino también el avance emocional y social. Debido a su asociación con la coordinación de movimientos corporales más grandes y complicados, la habilidad motora gruesa se considera uno de los principales pilares en el desarrollo humano.

Para cada movimiento, el cerebro debe coordinar sistemas que inhiben y permiten la acción de los músculos; cuando esto falla o es insuficiente de alguna manera, vemos un retraso motor.

Además, esta ausencia de espacios y ocasiones para jugar y hacer ejercicio físico puede ser responsable de una falta de desarrollo muscular, lo cual reduce la fuerza y la capacidad para realizar movimientos correctamente. Los niños que tienen problemas con la coordinación motora gruesa también tendrán dificultades para jugar juegos (o deportes) que requieran rapidez y coordinación. Esto no solo restringe su actividad física, sino que también afecta su autoestima y la interacción social con otros niños. Las dificultades para ejecutar ciertos movimientos pueden resultar en frustración, desmotivación y baja autoestima. Asimismo, pueden extender estas limitaciones a la vida cotidiana, afectando actividades mundanas al disminuir su concentración y rendimiento académico. Además, la exclusión de jugar juntos y compartir juegos como consecuencia de estos problemas afecta aún más sus relaciones e integración en el grupo, subrayando la necesidad de un tratamiento temprano. (Escuza et al., 2022).

En cuanto al contexto de la investigación, el colegio de primaria donde se desarrolla el estudio se encuentra en la provincia de Ayabaca, región Piura, un territorio andino caracterizado por su altitud, clima frío–templado y una comunidad con fuerte identidad cultural. Se trata de una institución educativa pública, mixta y de gestión directa, que atiende principalmente a niños de nivel primario, entre ellos los de primer grado. Su organización escolar se desarrolla en jornada continua, generalmente en el turno de la mañana, con un modelo de atención de turno simple. Como en muchas instituciones de zonas rurales o periféricas, enfrenta limitaciones en recursos humanos y materiales, lo que repercute en las condiciones de enseñanza. La infraestructura es básica, con aulas funcionales, algunos servicios esenciales y espacios al aire libre como patios o zonas comunes donde los estudiantes realizan juegos y actividades físicas. A pesar de estas limitaciones, algunos colegios han comenzado a beneficiarse de programas que aportan materiales didácticos, tecnología y mobiliario, lo cual representa un apoyo importante para mejorar la calidad del servicio educativo en estas comunidades.

Por lo descrito líneas arriba se plantea el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de los estudiantes de primer grado de primaria de una Institución Educativa de la provincia de Ayabaca en

el 2024? A partir de ello, se establecieron los siguientes problemas específicos: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025? ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de manipulación en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025? ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de estabilidad en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025?

La producción de la investigación se justifica desde un punto de vista teórico, ya que va a contribuir a ampliar el conocimiento acumulado sobre los juegos tradicionales y su interferencia en el desarrollo de las habilidades motoras durante la primera infancia. Se intenta responder a cómo el juego hace más que solo estimular la cognición y también es parte de la coordinación, la manipulación y la estabilidad corporal, basándose en las teorías de Piaget, Vygotsky o Gallahue. Conectar teorías con la enseñanza de esta manera ofrece una base que puede ser ampliada y desarrollada a través de la investigación continua, así como en el campo de la educación física y la didáctica del juego.

Desde el punto de vista pedagógico, es interesante incluso por sí mismo, ya que ofrece a los docentes ideas concretas sobre cómo los juegos tradicionales pueden adaptarse a sus planes de estudio y clases, con eventos de aprendizaje significativos que se desarrollan tanto a través del movimiento como del juego.

Las condiciones anteriormente descritas también son muy rentables para su uso en baños escolares con pocos recursos, y pueden considerarse herramientas efectivas que estimulan el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado. Por lo tanto, los resultados de esta investigación pueden ser un apoyo a la metodología de enseñanza y planificación de actividades recreativas en propuestas pedagógicas.

En el aspecto mediático, este estudio resulta ser más significativo para preservar los juegos autóctonos como valor patrimonial de una cultura, entre los miembros de la comunidad, para crear identidad y orgullo en consecuencia. Además, estos talleres

también desarrollan habilidades motoras finas y logran un desarrollo integral en el niño, tanto intelectual como aumentando la autoestima, el equilibrio social y emocional.

De esta manera, ayuda a formar un ciudadano más comprometido y participativo, consciente de la riqueza de los recursos culturales que tiene cerca. Metodológicamente, utiliza un diseño correlacional con el fin de obtener el mejor ajuste que analiza la relación entre dos elementos básicos: juegos tradicionales y habilidades motrices. Instrumento: mediante cuestionarios válidos, se incluirá a estudiantes de primer grado para que los resultados sean objetivos y fiables en la investigación. Finalmente, esta elección metodológica también puede tener implicaciones interesantes para la práctica docente, a saber, en términos de asegurar la validez de las conclusiones científicas y estimular su producción no solo a nivel abstracto, sino en relación con lo educativo.

Ante esta situación, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025. Asimismo, se formularon los objetivos específicos: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de locomoción en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025. Establecer la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de manipulación en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025. Establecer la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades motrices de estabilidad en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025.

Teniendo en cuenta la hipótesis general de la investigación: Existe una relación directa entre Juegos tradicionales y habilidades motrices ya que influyen significativamente en el desarrollo de los estudiantes en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025. Adicionalmente, se definieron las siguientes hipótesis específicas: Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y habilidades motrices de locomoción como dimensión de las habilidades motrices en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025. Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y habilidades motrices

de manipulación como dimensión de las habilidades motrices en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025. Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y habilidades motrices de estabilidad como dimensión de las habilidades motrices en estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de Ayabaca del 2025.

Como parte de los antecedentes de la indagación, se ha contemplado el análisis de estudios que respalden la investigación en el ámbito internacional, nacional y local. En primer lugar, se enfocó en los estudios internacionales.

En abril (2020) se realizó un estudio con el título "La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo motor en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui, en la ciudad de Sangolquí".

El objetivo del estudio fue examinar cómo los juegos autóctonos son una herramienta educativa que ayuda a desarrollar habilidades motoras gruesas en el nivel de educación primaria inferior. Cuantitativamente y basado en una propuesta no experimental, básica y descriptivo-correlacional, la investigación trabajó con 80 niños de los cuales se seleccionó una muestra no probabilística de 40 sujetos.

Los datos se extrajeron utilizando el método de observación basado en una lista de verificación que permitió registrar comportamientos motores en locomoción, manipulación y estabilidad. Los resultados fueron consistentes y tanto $r = 0.689$, correlación de medidas, para describir los altos coeficientes de correlación; mientras que $r = 0.624$ contribuye consistentemente a evidenciar una relación significativa y fuerte entre la práctica sistemática de juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras. Esto es una indicación de que jugar es parte del aprendizaje en la primera infancia, por lo tanto, el juego, cuando se faceta intencionalmente, ayuda a desarrollar coordinación, equilibrio y agilidad, que son elementos necesarios para el desarrollo holístico en los primeros años de vida.

Pintado (2022) también realizó el estudio titulado "Juegos tradicionales y desarrollo motor en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 15251 - Palo Blanco, Distrito de Huarmaca, Piura".

El objetivo del estudio fue comparar la influencia de estilos lúdicos clásicos en la evolución de las habilidades motoras gruesas en los niños. Fue diseñado como un estudio correlativo, con su enfoque de nivel cuantitativo y descriptivo, que trabajó con una muestra de 14 estudiantes de cinco años de edad.

La recolección de datos se realizó mediante observación directa, apoyada por una lista de verificación que permitió verificar indicadores referentes a diversas dimensiones del desarrollo motor. Los hallazgos resultaron ser sorprendentes, mostrando claras correlaciones positivas entre los juegos tradicionales y algunas de las habilidades motoras más diversas: equilibrio ($r = 0.774$), coordinación visomotora ($r = 0.706$) y precisión de movimiento ($r = 0.759$). En general, hubo una buena asociación positiva entre dos variables con una correlación de $r = 0.731$. Estas evidencias corroboran que los juegos tradicionales no solo funcionan como actividad de ocio, sino que también son estrategias pedagógicas significativas para la búsqueda de mejores habilidades motoras gruesas, contribuyendo al desarrollo de la coordinación, la confianza en el movimiento y la autoconfianza corporal, así como, en consecuencia, en general, al desarrollo holístico del niño preescolar.

Mientras tanto, Cáceres y Limachi (2020) también realizaron investigaciones en la Institución Educativa Inicial San José de Collegium en Arequipa, investigando en qué medida el juego no estructurado impacta en la creatividad de los niños. La investigación descriptiva observó actividades de juego libre en las que los niños estaban involucrados, es decir, experiencias lúdicas no mediadas por el docente.

El análisis indicó que la mayoría de los niños estaban en un nivel promedio de participación, lo que enfatizó tanto el interés inherente de los niños por las actividades de juego libre como la insuficiencia de espacios escolares para este tipo de actividades. Los hallazgos apoyan que el juego libre es de hecho un recurso para la creatividad, aunque también ofrece beneficios paralelos en el dominio del movimiento, ya que el aumento de oportunidades para explorar, coordinarse y estar en ambientes corporales fomenta estos desarrollos.

Este ejemplo señala el equilibrio entre las experiencias pedagógicas planificadas y los momentos en que los niños juegan por sí solos, ya que su diversión está creciendo hasta coincidir con la evolución de la imaginación, la capacidad de resolver problemas, así como las habilidades motoras y de comunicación en los primeros cinco años de vida.

De igual manera, Vargas (2022) llevó a cabo un estudio sobre Juegos Tradicionales y Habilidades Motoras Gruesas en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial No. 665 Señor de Mayo, cuyo objetivo fue establecer la relación entre la práctica de los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades motoras en niños de este nivel. La investigación se basó en un enfoque cuantitativo descriptivo-correlacional en 22 niños. Imagínese cuál no sería nuestra sorpresa cuando obtuvimos estos resultados finales: un 80% de los niños consiguió una actuación favorable en la práctica lúdica, así como un nivel suficiente para su coordinación motriz. El coeficiente de Spearman ($Rho = 0,779$; $p=0.000$) en el análisis estadístico confirmó la presencia de correlaciones altamente significativas entre estos, lo que indica que los juegos tradicionales son un recurso pedagógico efectivo y confiable para mejorar el desarrollo motor en niños de preescolar. Este paradigma enfatiza que las dinámicas lúdicas no deben considerarse solo como espacios de recreación, sino también como estrategias que contribuyen a la salud, la socialización y la formación integral.

Por otro lado, Tarazona (2021) llevó a cabo el proyecto titulado "Juegos tradicionales y psicomotricidad en niños de 5 años del I.E.I. No. 408 Niño Jesús del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca". El objetivo era estudiar la asociación entre jugar juegos tradicionales y la competencia motora gruesa en niños de cinco años. El estudio se realizó utilizando un diseño cuantitativo con nivel descriptivo, de naturaleza correlacional, con muestras de hasta 12 estudiantes. El método se aplicó utilizando una lista de control de signos para el equilibrio, el ritmo y la tonicidad. Los resultados mostraron que las correlaciones eran bajas (equilibrio: $r = 0.3115$; ritmo: $r = 0.0273$; tonicidad: $r = 0.0306$), indicando que la asociación entre los juegos tradicionales y las habilidades motoras no era muy fuerte en esta población de muestra. No obstante, el coeficiente general ($r = 0.1379$) permitió definir una tendencia ventajosa pero moderada. El trabajo concluye que, aunque los valores obtenidos son modestos, los

juegos tradicionales mantienen una función positiva para la estimulación motora y que dicho efecto podría ser mayor si se llevaran a cabo con más frecuencia y planificación en la escuela.

A nivel local, Coloma (2022) realizó el estudio "Nivel de desarrollo de habilidades motrices en niños/as de 4 años del colegio particular Instituto Educativo Domingo Savio, Chulucanas – Piura", cuyo objetivo fue determinar el nivel de desarrollo de habilidades motoras gruesas en estudiantes de esta edad. La investigación se describió en un diseño no experimental, transversal, realizado con 12 infantes. Los datos se recogieron mediante observaciones directas y el uso de listas de verificación, a través de las cuales fue posible evidenciar que el 68.75% de los niños alcanzaron un estado de desarrollo logrado, el 18.75% estaba en proceso y solo un pequeño porcentaje aún presentaba limitaciones. Los hallazgos sugieren que la participación en juegos, incluidos los clásicos, con una mayor duración de tiempo, tiene un efecto positivo en la mejora de las habilidades motoras gruesas y aquellas relacionadas con los movimientos de coordinación y seguridad en la agilidad. Este artículo sostiene que las actividades lúdicas son un recurso pedagógico útil para el aprendizaje y que, cuando se integran sistemáticamente en el currículo escolar, contribuyen al desarrollo equilibrado en los primeros años de vida.

Por otra parte, Vilema (2020) llevó a cabo una investigación titulada: "Influencia de los Juegos Tradicionales Ecuatorianos en el Desarrollo Motor Grueso en niños de nivel inicial de la Unidad Educativa Pública Nueva Aurora de Quito". El objetivo fue observar hasta qué punto los juegos tradicionales de dos regiones naturales de la cultura ecuatoriana pueden contribuir al desarrollo de las habilidades motoras en los niños de preescolar comparativamente. La investigación tuvo un carácter cuantitativo, modelo no experimental y correlacional, que buscó analizar de manera sistemática la relación existente entre la realización de estos juegos y el rendimiento motor. El hallazgo resultó en una asociación fuerte al nivel de significancia $p=0.000$, menor que el valor crítico $\alpha=0.05$, lo que asegura un intervalo de confianza de hasta el 95%. Además, se puede observar un gran desarrollo al comparar las primeras y últimas mediciones, de modo que los juegos tradicionales no solo sirven como una herramienta lúdica, sino que también demuestran ser un recurso pedagógico eficiente en la estimulación de la coordinación,

la fuerza, el equilibrio y las habilidades gruesas en los preescolares. Este modelo destaca la importancia de rescatar y potenciar los juegos autóctonos que se han utilizado en los procesos de aprendizaje de cada cultura, para incorporarlos como un método de aprendizaje en los programas de formación académica temprana.

Apaza (2020) desarrolló una tesis titulada “Juegos Tradicionales y el Desarrollo de Habilidades Motoras en la Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca - Puno,” cuyo objetivo principal fue determinar la influencia de estos juegos en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años. La investigación fue cuantitativa, con un diseño de investigación correlacional no experimental y se llevó a cabo en 11 estudiantes. Sin embargo, los efectos fueron consistentes en todos los modelos, e incluso con un tamaño de muestra pequeño, se podía confiar en los resultados del estudio de habilidades motoras gruesas. Los hallazgos mostraron que los juegos de patio tienen un efecto directo y positivo en el desarrollo de habilidades motoras en los niños, reafirmando los juegos tradicionales como una estrategia educativa para desarrollar la coordinación, el equilibrio, la lateralidad o la disposición corporal desde la primera infancia. Además, el estudio mostró que incorporar estos juegos en la educación preescolar no solo está relacionado con la expresión de creatividad física, sino también con su comunicación mental y el aprendizaje integral del alumno.

La investigación realizada por Llumipanta y García (2022) buscó utilizar una serie de técnicas gráficas y plásticas que mejorarían las habilidades motoras finas con niños de la etapa de Educación Inicial II en Ecuador. Su investigación tuvo un tipo de estudio descriptivo con enfoque cuantitativo y diseño no experimental, teniendo como muestra 36 niños. Los hallazgos demostraron que el 65,6 % de los niños mejoraron en habilidades motoras finas después de recibir entrenamiento en estos métodos. Se sugiere que el uso de estos tipos de adaptación es importante debido a que se encontró una alta correlación entre la mayoría de las variables y porque contribuyen al desarrollo de habilidades como el control postural, la destreza ojo-mano o el manejo del lápiz, favoreciendo su participación en diferentes actividades y fortaleciendo sus habilidades y destrezas.

A nivel nacional, se consideró el estudio de Adrianzen (2024) tuvo como propósito establecer la relación entre la expresión plástica y la motricidad fina en niños de preescolar de una institución educativa en Piura. La investigación adoptó una metodología básica de tipo descriptiva y observacional, con un enfoque cuantitativo, un diseño no experimental, y un alcance correlacional de corte transversal. Se trabajó con una muestra de 30 niños. Los resultados mostraron un nivel medio en expresión plástica (80.8%) y en motricidad fina (61.6%). Además, concluyó que existe una correlación lineal directa, positiva y alta entre ambas variables, con un coeficiente de Pearson de $r = 0,758^{**}$ y una significancia estadística alta ($p < 0.01$). A medida que los niños dedican más tiempo a actividades de expresión plástica, se nota un avance en su habilidad para la motricidad fina.

El estudio Espinoza (2023) tuvo como objetivo determinar la relación entre la expresión plástica y la motricidad fina en los preescolares de nivel inicial de una institución educativa en Pativilca. La investigación, de tipo básico, utilizó un diseño no experimental, correlacional descriptivo y transaccional, y se realizó con una muestra de 22 preescolares. Los resultados revelaron una relación positiva muy alta, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,912 y un valor p de 0,000. Esto concluye indicando que existe una relación significativa entre las variables estudiadas. A medida que los niños se involucran más en la expresión plástica, el desarrollo de su motricidad fina tiende a progresar.

El estudio de Cieza y Pizarro (2022) tuvo como propósito analizar la relación entre la expresión plástica y la motricidad fina en estudiantes de Barranca. Utilizaron un enfoque cuantitativo con un nivel correlacional descriptivo y un diseño no experimental correlacional descriptivo de corte transaccional. La muestra estuvo compuesta por 80 estudiantes. Los resultados mostraron una relación significativa y positiva entre las variables, con un coeficiente Rho de 0,820, lo que indica una alta correlación. El valor de p obtenido, inferior a 0.05, permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, lo que evidencia una asociación estadísticamente significativa entre las variables analizadas. Por lo tanto, se concluye que existe una

relación significativa entre las variables, es decir, a medida que los niños emplean más la expresión plástica, mejora será el desarrollo de la motricidad fina.

El estudio de Rojas (2021) tuvo como objetivo establecer la relación entre la expresión plástica afecta y la motricidad fina en niños de 5 años en el Rímac. La investigación utiliza un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental transversal y nivel correlacional. La muestra está compuesta por 60 estudiantes. Los resultados muestran una correlación positiva alta ($\rho = 0.822$) con un valor significativo ($p < 0.01$) entre las variables. El estudio concluye aceptando hipótesis alterna indicando una relación significativa entre las variables. Cuanto más utilizan las actividades plásticas, mayor es el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

A nivel regional, se consideró el estudio de Sandoval (2024) tuvo como propósito determinar la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 4 años en instituciones educativas del distrito de Cusco. Este trabajo se desarrolló dentro de un enfoque cuantitativo y explicativo, con un diseño no experimental y correlacional, empleando una muestra de 100 estudiantes. En los resultados el 75% de los participantes mostró un buen desarrollo de la motricidad fina. Al contrastar la hipótesis, se encontró una significancia con un p-valor de 0.00, menor que 0.05, y una relación alta y positiva entre las variables, con un coeficiente de Rho de Spearman de 0.780. Se llegó a la conclusión de que un mayor empleo de actividades recreativas favorece significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes.

El estudio de Anaya (2023) tuvo como propósito determinar la influencia de las técnicas gráfico-plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de Cusco. La investigación fue de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y un diseño preexperimental. La muestra estuvo compuesta por 28 niños. Los resultados revelaron que la prueba T de Student arrojó un valor de significancia menor a 0.05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Se concluyó que las técnicas gráfico-plásticas ejercen una influencia considerable en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes.

En la misma línea de argumentación, Santisteban (2021) realizó "Juegos tradicionales y habilidades motoras en niños de 5 años de I.E. No. 1121, AA.VV.", donde menciona que los valores y hábitos recreativos juegan un papel vital tanto para la evolución de la salud psicosocial como para los estilos de aprendizaje de los estudiantes de ese grupo de edad en las escuelas de la región montañosa, HH. Villa El Salvador, San Martín, con la finalidad de determinar la relación entre la práctica de los juegos tradicionales y el desarrollo motor de este grupo etéreo. La investigación se llevó a cabo en un nivel descriptivo cuantitativo y diseño de correlación, involucrando a 36 estudiantes. Los instrumentos utilizados consistieron en un cuestionario exploratorio de la frecuencia y tipos de juegos practicados, así como una evaluación basada en habilidades motoras en los niños que facilitó la recopilación de datos fiables y equivalentes. Las correlaciones entre ambas mediciones fueron altas, moderadas a bajas ($r = 0.687$ y $r = 0.621$), pero significativas en todos los casos. Este hallazgo verificó que los juegos antiguos estimulan en gran medida el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, y apoyó el hecho de que estas actividades lúdicas representan medios educativos esenciales en la educación infantil. Además, el estudio enfatizó que el juego frecuente de juegos tradicionales tenía un efecto positivo no solo en el crecimiento físico, sino también en el enriquecimiento del comportamiento social, la cooperación y la adquisición de valores, componentes indispensables en el desarrollo humano.

Por el contrario, Benavides (2022) llevó a cabo el estudio Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de habilidades motoras en niños y niñas del Subnivel Inicial 2 de la Escuela de Educación Básica Eugenio de Santa Cruz y Espejo. El propósito fue estudiar la asociación entre los juegos tradicionales y el desarrollo motor, conscientes de la amplia contribución que estas actividades lúdicas hacen para el pleno crecimiento de un niño. El estudio fue de naturaleza mixta dentro del paradigma sociocrítico que facilitó abordar el fenómeno desde dos aspectos: cuantitativo, para la correlación estadística, así como cualitativo, para la triangulación de percepciones y prácticas pedagógicas de los maestros. El diseño fue descriptivo, de tipo documental-bibliográfico transversal, y se emplearon cuestionarios y escalas de calificación para estudiantes y maestros. Los hallazgos indicaron que a pesar de que los maestros perciben los juegos tradicionales

como importantes para mejorar el desarrollo motor, su uso no está insertado sistemáticamente en la práctica escolar. Sin embargo, verificamos que estas actividades afectan positivamente y de manera significativa las ganancias en el desarrollo motor grueso (por ejemplo, saltar, correr, lanzar, trepar). Por lo tanto, el estudio destaca la importancia de que los educadores incorporen los juegos tradicionales en la educación preescolar de manera bien pensada, no como un recurso lúdico, sino como un método educativo importante para promover el desarrollo motor y los aspectos de socialización y conocimiento.

Peralta (2021) desarrolló el estudio: "Juegos tradicionales y habilidades motoras gruesas en niños de 5 años de la Institución Educativa No. 14739 – Paíta-2018". El objetivo del trabajo es averiguar si existe alguna relación entre los niños que juegan juegos tradicionales y experimentan problemas relacionados con habilidades motoras gruesas en la primera infancia. El estudio no fue experimental, cuantitativo y transversal, con 24 niños de cinco años. Los datos se obtuvieron a partir de observaciones metodológicas y mediante la prueba de algunos aspectos del rendimiento motor. También se registró una mejora importante en otros indicadores: 79.1% en esquema corporal, 91.7% para la coordinación visomotora y 75% para la lateralidad. Estos resultados preliminares indican que los juegos tradicionales sirven no solo para promover la expresión de la actividad física, sino que también ayudan a organizar la percepción corporal y enriquecen la coordinación mano-ojo y la direccionalidad, que son indispensables para el desarrollo motor. Se encontró una asociación fuerte y significativa entre las variables del estudio en un análisis estadístico; $r = 0.823$. Por lo que parece, los juegos tradicionales pueden ser un buen medio educativo para desarrollar habilidades motoras gruesas, ya que contribuyen al desarrollo físico y la independencia de los niños, seguridad en el movimiento y socialización temprana. El artículo concluye discutiendo la necesidad de la formación docente para tomar conciencia sistemáticamente de ellos e incorporarlos como elementos educativos en actividades regulares del aula, conectando así la cultura local con el aprendizaje, para lograr un progreso global en la educación infantil. Habiendo presentado los resultados más importantes, se revisa el agrupamiento

partitivo para comprender los conceptos detrás de las Variables del Estudio, comenzando con los Juegos Tradicionales. Respecto a su concepto teórico tenemos: Los juegos tradicionales son una de las fuentes de entretenimiento más antiguas y representativas que se han transmitido de generación en generación y que se convierten en una parte inherente de la cultura y tradiciones de una nación.

Son notables por ser muy informales y casuales, y la mayoría no requiere equipamiento especial o acompañamiento para jugar, a menudo solo un grupo de personas jugando al aire libre. No son simplemente una actividad de ocio superficial; son una expresión humana de creatividad y diversión, en la que hay espacio para la competencia, la cooperación o simplemente el entretenimiento compartido (Franco, 2022).

La diversidad de juegos tradicionales está estrechamente relacionada con el origen cultural y geográfico; son un medio para reforzar los vínculos sociales entre sus participantes, estimular la interactividad entre sus jugadores y servir como vehículos para la transmisión de códigos de convivencia y valores sociales.

Los juegos más comunes son la rayuela, el salto de cuerda, las carreras de saco, las danzas circulares infantiles y el escondite. Estos son solo algunos de los patrones que han sido tradiciones a lo largo de la historia, por lo que es agradable porque no solo sirven como entretenimiento, sino que también fueron tecnología para la asimilación de costumbres e integración comunitaria, y esa es la razón por la que muchos se mantienen en la actualidad (Delgado, 2023).

Con respecto a la base teórica, varios autores han resaltado la relevancia de los juegos tradicionales. Sutton (2021) ha escrito un análisis sobre los aspectos de diversidad y complejidad inherentes a la idea del juego, incluyendo los juegos tradicionales, y llegó a la conclusión de que tales actividades son indispensables para la vida humana al fomentar la interacción social y la expresión cultural.

Desde una perspectiva tradicional, Vygotsky (1924) observa que el juego es el área

privilegiada del aprendizaje y desarrollo infantil porque en ellos los niños ejercen la creatividad, la imaginación, la resolución de problemas y aprenden a interiorizar normas sociales y culturales.

En comparación con las escalas de juegos tradicionales, Alias (2021) introduce las dimensiones de los juegos de lanzamiento: actividades que implican proyectar un objeto hacia un objetivo sistemático. Son juegos centrados en precisión, distancia o una mezcla de ambos que contienen actividades como lanzamiento de pelota, disco, anillos y dardos. Implica buena coordinación mano-ojo, concentración, fuerza y control muscular, y se puede jugar individualmente o en pareja. Este tipo de juego no solo mejora las habilidades motoras, sino que también fomenta el desarrollo de la cooperación y la competencia de manera divertida.

Spritz Creativo: Al identificar qué es lo que necesita ser "creativo" en una oración dada y luego usar recursos estándar de traducción, la versión en el idioma objetivo resultante logra captar la intención detrás de las palabras. Esto requiere una profunda comprensión de los modismos del idioma fuente e integrarlos creativamente en el TT. Y la traducción aquí es exactamente el resultado final de estos principios en acción: precisa y a la vez creativamente moldeada para ser plenamente comprendida.

En segundo lugar, porque la dinámica gira en torno a un árbitro que sostiene algo. Incluso difieren en términos de reglas, número de jugadores y objetivos, pero tienen una sola cosa en común: necesitas manejar una pelota para alcanzar un objetivo real (sumar algunos puntos, ganar el juego sobre el otro equipo o simplemente pasar momentos divertidos con ejercicio físico e interacciones sociales). Estos son juegos de coordinación, precisión y desarrollo de reflejos que se ha encontrado que apoyan la colaboración y la competitividad en los niños (Alias, 2021).

Finalmente, uno de los juegos más conocidos es el de la rayuela, que es especialmente famosa en las áreas hispanas y usualmente viene de padre/madre a hijo/hija. ¿Cuál es ese juego donde dibujas una cuadrícula numerada en el suelo en

secuencia y saltas de uno a otro con una piedra? El objetivo es completar todo el circuito sin cometer errores; los niños deben usar altos niveles de concentración mientras se aseguran de no perder el equilibrio, manteniendo el control de sus habilidades motoras. La rayuela no solo es un juego recreativo, también es una actividad útil para el control postural y la atención en los niños y secuencia de actividades (Alias, 2021).

Con respecto al estado del arte de la segunda variable, habilidades, su concepto debe definirse. Se trata de una gama de movimientos grandes y coordinados que permiten a uno interactuar con su entorno y participar en muchos de los deportes, actividades físicas y recreativas. La adquisición de estas habilidades en la infancia es de importancia crítica, ya que sus fortalezas son fundamentales para la calidad del movimiento y la salud humana en general, el bienestar emocional y la socialización. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas es esencial para permitir que los niños realicen tareas cotidianas, como caminar, correr y saltar. La idea en el sistema educativo es mejorar estas competencias a través de ofertas pedagógicas con juegos, actividades estructuradas y complejidades recreativas que enseñen equilibrio, coordinación, fuerza y resistencia. De esta manera, se ofrecen posibilidades de exploración y experimentación a los estudiantes para usar progresivamente sus capacidades físicas, refinándolas finalmente mientras juegan (Sánchez, 2021).

Las habilidades motrices constituyen un pilar fundamental en el aprendizaje integral, pues están estrechamente ligadas al desarrollo cognitivo y emocional de los niños. A medida que adquieren mayor control sobre los movimientos amplios y coordinados de su cuerpo, también fortalecen capacidades cognitivas como la planificación, la toma de decisiones y la resolución de problemas, competencias clave en su proceso formativo. Estas destrezas, además, juegan un rol decisivo en la construcción de la autoconfianza y la autoestima, ya que cada logro físico alcanzado y cada reto superado se convierten en experiencias que refuerzan la imagen positiva que los niños desarrollan de sí mismos. Por ello, en el ámbito educativo resulta indispensable diseñar entornos y actividades que favorezcan el desarrollo saludable de

la motricidad, reconociendo su influencia en el bienestar y la formación integral de los escolares (Kliass, 2023).

En relación con los fundamentos teóricos del desarrollo motor grueso, Gallahue y Clenaghan (1996) señalan que estas destrezas siguen una secuencia previsible y progresiva a lo largo de la infancia, con etapas que marcan su avance. Asimismo, resaltan el papel de los factores sociales y ambientales, destacando que la interacción con el entorno puede potenciar o limitar el desarrollo motriz. Por su parte, Gibson (1979) planteó la estrecha conexión entre percepción y acción, sosteniendo que el progreso de las habilidades básicas depende de la capacidad de interpretar la información del ambiente y utilizarla para ajustar los movimientos. Esta visión subraya la importancia de la exploración activa y del contacto directo con el entorno como base para fortalecer la motricidad en los niños.

Por otro lado, la motricidad gruesa trasciende lo físico. No solo fortalece músculos, equilibrio y coordinación, sino que también se asocia con procesos cognitivos y emocionales. Las actividades que implican movimientos amplios contribuyen a mejorar la concentración, la atención y la resolución de problemas, lo que se refleja en un mejor desempeño escolar. Al desarrollarse, además, en contextos grupales, estas prácticas favorecen la socialización, la comunicación y el respeto mutuo. En este sentido, estimular la motricidad desde los primeros años no solo promueve un estilo de vida activo y saludable, sino que también enriquece el aprendizaje académico y fortalece competencias socioemocionales esenciales para la vida en comunidad (Sánchez & Salamanca, 2023).

Las dimensiones de las habilidades motrices según Galán et al., (2023) son las siguientes:

Dentro de las dimensiones de las habilidades motrices, se identifican aspectos clave que permiten comprender su alcance. El equilibrio hace referencia a la capacidad de mantener una postura estable y controlada al realizar movimientos que implican grandes grupos musculares, como caminar, correr, saltar o incluso permanecer en posiciones estáticas. Esta habilidad depende de la coordinación entre músculos,

articulaciones y sistemas sensoriales, como la vista y el aparato vestibular, que regulan la orientación espacial del cuerpo (Galán et al., 2023).

La coordinación general, por su parte, consiste en la capacidad de controlar y armonizar los movimientos amplios del cuerpo, tales como correr, trepar, lanzar o atrapar. Para ello, el organismo integra de manera eficiente músculos, huesos, equilibrio y percepción espacial, lo que permite realizar acciones fluidas, precisas y efectivas. De este modo, se convierte en una base indispensable para la ejecución de actividades físicas más complejas (Galán et al., 2023).

Asimismo, la coordinación visomotriz implica la integración de la información visual con la ejecución de movimientos corporales. Esta habilidad permite que los niños logren realizar con precisión actividades como lanzar un objeto, saltar en un punto exacto o atrapar una pelota. En términos más amplios, se trata de la capacidad de traducir lo que se percibe visualmente en acciones físicas efectivas, fortaleciendo así el vínculo entre percepción y acción (Galán et al., 2023).

En cuanto al sustento cultural, Pérez (2021) define los juegos tradicionales como aquellas actividades propias de una región, comunidad o país, que se realizan sin necesidad de juguetes tecnológicos. Generalmente, se valen del cuerpo, de materiales naturales o de objetos cotidianos, reflejando la cultura y la historia de un pueblo transmitida de generación en generación.

Desde una mirada psicológica, Chávez y Ramos (2023), retomando a García (2016), señalan en el marco de la teoría del desarrollo psicosocial que desde la infancia hasta la adultez resulta fundamental el apoyo de los padres y docentes. Este acompañamiento permite a los niños potenciar sus pensamientos, alimentar la imaginación y fortalecer sus habilidades, creando un entorno favorable para el desarrollo personal y social.

El juego, más allá de ser una fuente de diversión, tiene un impacto directo en el cerebro, el cuerpo y la vida de los niños. Favorece la planificación, la organización, la regulación emocional y la socialización, al tiempo que estimula el desarrollo del lenguaje y la adquisición de nuevas destrezas. Además, funciona como una vía para

enfrentar situaciones de estrés y fortalecer la resiliencia. En el caso del Perú, los juegos tradicionales representan una práctica compartida en comunidades y barrios, siendo parte del legado cultural heredado de generaciones anteriores. Estas dinámicas recreativas no solo son placenteras, sino que también ofrecen a los niños espacios de motivación, integración y aprendizaje significativo.

De acuerdo con UNICEF (2019), en el ámbito educativo el juego en la primera infancia se caracteriza por ser divertido, iterativo, provechoso y socialmente interactivo, ya que responde de manera natural a las necesidades e intereses de aprendizaje de los niños pequeños. En este proceso, el rol de la docente de educación infantil es clave: tiene la responsabilidad de transmitir confianza, afectividad, respeto y conocimiento, lo que se fortalece al compartir con sus estudiantes juegos y dinámicas. Esta participación no solo favorece la relación entre maestra y alumnos, sino que también permite que los niños se sientan reconocidos, acompañados y motivados. Para lograrlo, la maestra debe facilitar el juego, conocerlo y guiarlo, estableciendo reglas claras y responsabilidades consensuadas, de manera que las actividades contribuyan tanto al aprendizaje como al descubrimiento y formación de liderazgos entre los estudiantes, utilizando como recurso esencial la diversidad de juegos tradicionales.

El desarrollo de la habilidades motrices comienza en la infancia y se fortalece a través de la práctica continua y la repetición de actividades que requieren precisión. Conforme los niños crecen, perfeccionan estas habilidades a través de tareas que ponen a prueba su coordinación mano-ojo y el control de sus músculos finos (Sánchez y Salamanca, 2023).

La teoría de la psicomotricidad según Araneda (2020), enfatiza que la psicomotricidad no solo comprende el crecimiento físico, sino que también está estrechamente vinculada a elementos emocionales y cognitivos. Subraya la relevancia de establecer un ambiente que promueva el movimiento, lo que resulta esencial para el aprendizaje completo del niño. De acuerdo con Araneda, el movimiento constituye el fundamento en el que los niños exploran su entorno y

forjan su identidad, lo que significa que las vivencias motoras aportan de forma relevante a su crecimiento cognitivo y social.

Etapas del desarrollo psicomotor según Lecercle (2019), hace referencia a la progresión de las capacidades motoras y coordinativas que ocurren conforme un niño se desarrolla. Este procedimiento se ve afectado por elementos físicos, cognitivos y emotivos. Generalmente, las fases del desarrollo psicomotor se segmentan en las siguientes etapas: Proceso prenatal: Se cree que el desarrollo psicomotor se inicia antes de que se produzca el nacimiento. En esta etapa, el feto desarrolla gestos y reflejos elementales. Durante la etapa neonatal (0-1). Durante esta etapa, los neonatos exhiben reflejos básicos, tales como el reflejo de succión y el de agarre. Las acciones son involuntarias y restringidas. Proyección de lactancia (1-12 meses): Conforme el bebé se desarrolla, empieza a sincronizar movimientos más sofisticados. A los seis meses, son capaces de rotar, acomodarse y, hacia el pecho.

A mayor desarrollo de la habilidades motrices, mayor desarrollo cognitivo y emocional. La capacidad para manejar objetos pequeños y realizar tareas detalladas fomenta la independencia, lo que a su vez aumenta la autoestima y la confianza en sí mismos. La habilidades motrices también está estrechamente relacionada con el rendimiento académico, ya que habilidades como la escritura y el uso de herramientas son fundamentales para el aprendizaje (Valdés y García, 2019).

Según La habilidades motrices es esencial en el crecimiento de los niños, vinculada con la coordinación de los músculos diminutos de las manos y los dedos. De acuerdo con Lecercle (2019), facilita a los niños la realización de tareas como la escritura y el dibujo, lo que promueve su proceso de aprendizaje. Además, promueve la independencia al simplificar las actividades diarias y optimiza la coordinación entre la mano y el ojo, fundamental para tareas precisas. Además, fomenta el crecimiento cognitivo, incluyendo procesos como la organización. Finalmente, promueve la interacción social mediante el juego, fomentando

destrezas emocionales y sociales. En general, es esencial para el crecimiento completo del niño.

Se tuvieron en cuenta las habilidades motoras descritas por Serrano (2019), quien indica que para desarrollar las habilidades motrices, el niño debe adquirir diversas destrezas motoras finas, mostrando precisión y eficacia en sus movimientos. Estas destrezas incluyen las siguientes: Habilidad para alcanzar un objeto: El niño juega extendiendo su brazo para llegar a un objeto, lo que desarrolla su capacidad para alcanzar y manipular objetos. Habilidad para agarrar un objeto: Esta destreza permite que el niño tome y manipule objetos, moviéndolos, transportándolos y explorándolos, como cuando se le pide que recoja objetos usando la pinza digital. Habilidad para cargar y transportar un objeto: A través de esta habilidad, el niño juega moviendo objetos de un lugar a otro, como recoger juguetes y colocarlos en una caja.

Habilidad para soltar un objeto de manera voluntaria: El niño practica liberar objetos de forma intencionada después de haberlos tomado. Habilidad para el uso coordinado de ambas manos: Esta habilidad consiste en la capacidad de utilizar las dos manos de manera conjunta para tomar, sujetar o mover un objeto. Un ejemplo de esto es usar ambas manos para sostener un cubo y construir una torre. Habilidad para manipular con las manos: Se refiere a la capacidad de tomar un objeto y manipularlo posteriormente, como al utilizar una cuchara para comer o unas tijeras para cortar (Serrano, 2019).

Se consideraron los beneficios de las habilidades motrices según Rubio y Espinosa (2023), quienes destacan la importancia de fomentar su desarrollo, ya que esta habilidad es esencial tanto en el ámbito educativo como en la vida diaria del estudiante. La estimulación de las habilidades motrices no solo favorece la lectura y la escritura, sino que también contribuye al progreso en diversas áreas, tales como: mejora de la memoria, control del equilibrio, desarrollo del ritmo, orientación espacial del cuerpo, incremento de la creatividad y la capacidad de expresión en general, coordinación de movimientos variados, dominio de los planos horizontal y vertical, conciencia del propio cuerpo en reposo o movimiento, comprensión de

la intensidad, tamaño y ubicación, diferenciación de colores, formas y tamaños, nociones de ubicación y orientación, y organización del espacio y el tiempo.

De acuerdo con Rubio y Espinosa (2023), las técnicas aplicadas en la formación infantil cumplen un papel esencial en el desarrollo de las habilidades motrices, ya que permiten a los niños expresarse, comunicarse y aprender a través de experiencias significativas. Estas prácticas favorecen no solo la motricidad fina, sino también la creatividad, la imaginación y la interacción con su entorno inmediato, convirtiéndose en herramientas pedagógicas que integran el juego con el aprendizaje.

Entre estas técnicas, el moldeado ocupa un lugar destacado, puesto que al trabajar con masa, arena o arcilla, los niños logran fortalecer los músculos de las manos mientras desarrollan la coordinación motriz. Asimismo, el modelado de figuras facilita la comprensión de conceptos como tamaño, forma, textura y color, lo que contribuye tanto al aprendizaje perceptivo como a la expresión de emociones y sentimientos a través de la creación de objetos.

Otras estrategias se centran en la precisión y el control manual, como el trozado, que consiste en cortar papeles pequeños con los dedos, lo cual ayuda a mejorar la coordinación digital y la motricidad necesaria para actividades como la escritura. En la misma línea, el escarmenado de lana permite a los niños fortalecer el agarre y trabajar con materiales sencillos para crear formas, potenciando su capacidad de manipulación y creatividad.

El ensartado, utilizando cuentas o materiales reciclables, desarrolla la coordinación óculo-manual, una habilidad indispensable para tareas posteriores como el dibujo o la escritura. Del mismo modo, el desgranado de maíz u otros productos agrícolas fomenta la motricidad fina y, a la vez, refuerza valores de colaboración y participación en actividades compartidas, integrando el aprendizaje escolar con la vida familiar y comunitaria.

Técnicas como el rasgado y arrugado de papel estimulan la fuerza en los dedos y la destreza manual, además de fomentar la creatividad artística al transformar materiales simples en producciones originales. Por su parte, la técnica de escogido, que implica clasificar granos por tamaño o color, favorece la atención, la discriminación perceptiva y la coordinación visomotora, habilidades clave para procesos de organización y aprendizaje.

El amasado de distintos materiales, como harina o plastilina, fortalece los músculos de las manos y fomenta la creatividad al relacionar la actividad con aspectos culturales y cotidianos. A partir de los tres años, el punzado con punzones de plástico en papel u otros materiales resulta una actividad idónea para perfeccionar la motricidad fina, incrementando la precisión de los movimientos. Finalmente, el collage, que consiste en combinar fragmentos de papel, telas u objetos sobre una superficie, no solo promueve la coordinación motriz, sino también la imaginación y la expresión artística, integrando arte y aprendizaje motriz.

En conjunto, todas estas técnicas descritas por Rubio y Espinosa (2023) se convierten en estrategias pedagógicas de gran valor, ya que fortalecen la motricidad, estimulan el pensamiento creativo y favorecen el desarrollo integral de los niños. Su aplicación en el aula permite generar experiencias enriquecedoras que combinan lo lúdico con lo formativo, consolidando así aprendizajes significativos que perduran a lo largo de la vida escolar.

Finalmente, se tomaron en cuenta las dimensiones de las habilidades motrices propuestas por Suárez (2024), quien señala que estas se expresan en diferentes formas de movimiento y control corporal. En primer lugar, la motricidad visomanual hace referencia a la capacidad que tiene el niño para realizar actividades manuales que requieren la coordinación del brazo, antebrazo y muñeca bajo la guía de la observación. El desarrollo de esta dimensión es clave para aprendizajes posteriores, como la escritura, ya que la coordinación ojo-mano permite que el niño logre precisión en sus trazos y manipule con destreza herramientas escolares. Actividades como recortar, calcar, perforar o colorear no solo estimulan la práctica motriz, sino que también refuerzan la atención y la concentración.

Otra dimensión fundamental es la motricidad facial, vinculada al manejo de los músculos del rostro. A través de ella, los niños aprenden a comunicar emociones, estados de ánimo y sentimientos, fortaleciendo su capacidad expresiva y su interacción con los demás. Este control, aparentemente sencillo, resulta vital para la socialización y la construcción de la identidad, pues permite que los pequeños exterioricen alegría, sorpresa, tristeza o desagrado de manera clara y comprensible para quienes los rodean.

Por su parte, la motricidad gestual alude al uso de gestos y movimientos corporales como medio de comunicación y expresión. Gómez (2022) subraya que los niños, incluso en edades tempranas, recurren a señalar objetos, manifestar deseos o promover la interacción social a través de gestos simples. Estos comportamientos, aunque cotidianos, constituyen indicadores del progreso cognitivo y lingüístico, ya que reflejan la capacidad del niño para comprender su entorno y relacionarse activamente con él. Observar y analizar estos gestos es, por tanto, una manera de valorar cómo los pequeños construyen su comprensión del mundo y desarrollan su autonomía comunicativa.

En cuanto a la clasificación de los juegos tradicionales, Guzmán (2021), retomando los aportes de Blanco, organiza estas prácticas en distintas categorías pensadas para la Educación Infantil y los primeros grados de la Primaria. Dentro de ellas se encuentran los juegos de correr y esconder, que implican dinámicas de persecución y ocultamiento y que estimulan la agilidad, la resistencia y la estrategia. También están los juegos de correr y saltar, que incluyen desplazamientos rápidos, saltos o carreras de ida y vuelta, actividades que refuerzan la coordinación, la velocidad y el control corporal.

Asimismo, se destacan los juegos de lanzamiento, como las tãnganas, rayuelas, canicas o juegos con pelotas, los cuales desarrollan la precisión, la fuerza y la coordinación óculo-manual. Los juegos de comba, en sus diferentes variantes (balanceo o comba elevada), fomentan la sincronización, el ritmo y el trabajo en equipo. Finalmente, los juegos de corro, que suelen incluir cantos, diálogos y pequeñas

representaciones, no solo fortalecen la motricidad, sino también la memoria, la creatividad y la socialización, al integrar lo corporal con lo expresivo y lo simbólico.

Esta clasificación resalta la diversidad y riqueza de los juegos tradicionales, mostrando que cada uno de ellos ofrece oportunidades valiosas para el desarrollo físico, emocional, social y cultural de los niños. Más allá de ser simples actividades recreativas, se convierten en vehículos de aprendizaje que conectan tradición y educación, permitiendo a los estudiantes crecer de manera integral en un entorno lúdico y significativo.

Desde una perspectiva cultural, Usca (2021), citando a Ofele, señala que los juegos tradicionales tienen un alto valor formativo y creativo, ya que representan las tradiciones infantiles de un pueblo y reflejan una identidad cultural que se preserva a través del tiempo. Su importancia radica en que transmiten valores y enseñanzas de generación en generación, fortalecen el conocimiento de la cultura local y regional, y crean un puente entre pasado y presente, al mostrar cómo se divertían y vivían las personas en diferentes épocas. Además, promueven la unidad familiar, ya que muchos padres reconocen y practican los mismos juegos con sus hijos, y facilitan aprendizajes tanto conceptuales como instrumentales. Estos juegos también ayudan a mejorar las habilidades motrices de los niños, estimulan su imaginación, consolidan su personalidad y se convierten en una herramienta educativa versátil para el desarrollo de múltiples capacidades en la infancia.

La aplicación de los juegos tradicionales constituye un recurso valioso para el desarrollo de habilidades, ya que permiten a los niños participar de manera activa en dinámicas que estimulan su pensamiento, despiertan su curiosidad y les ofrecen oportunidades para resolver problemas presentes en su entorno cotidiano. Estos juegos, al ser parte de un proceso dinámico y participativo, no solo promueven el movimiento físico, sino también la interacción social y el aprendizaje significativo.

En este sentido, el folleto de SIDETUR (1997), titulado Los juegos tradicionales, presenta una clasificación que evidencia la riqueza de estas prácticas. Se mencionan los juegos de iniciación, donde un grupo comienza antes que otro y debe elegir a

alguien para dar inicio, como cara o sello, piedra, papel o tijera o la casa de Pinocho. Están también los juegos de fuerza y destreza, que requieren velocidad y movimientos coordinados, como la lleva, el gato y el ratón, los huevitos de colores, el lobo y la caperucita roja, además de actividades como saltar la soga, jugar a las ranas o realizar carreras de sacos. Por otro lado, los juegos de socialización incluyen actividades de menor esfuerzo físico pero alto valor interactivo, como la gallinita ciega, las cebollitas, pásalo o los juegos de palmada. Finalmente, los juegos gráficos se desarrollan generalmente en el aula y requieren de papel y lápiz, como el ahorcado, que estimula la memoria y la creatividad.

Desde la perspectiva del desarrollo motriz infantil, Chávez (2023), citando a Ausejo y Pava, explica que dicho proceso se inicia incluso en la etapa prenatal, cuando el niño manifiesta movimientos reflejos que marcan la base de su formación neuromotora y de su capacidad de procesar información. Esto evidencia que el desarrollo motriz es continuo y está presente desde los primeros días de vida, evolucionando progresivamente hacia la adquisición de destrezas más complejas.

Por otro lado, Quispe (2020) introduce la teoría del movimiento, entendida como una forma de instrucción motriz en la que la educación psicomotriz fortalece las capacidades funcionales, el equilibrio y las potencialidades de los niños a través de la interacción con su familia y su entorno social. Estas prácticas cumplen un papel fundamental en el ámbito escolar, pues sientan las bases para el aprendizaje al estimular tanto la motricidad gruesa como la fina. En particular, el desarrollo de la habilidad manual, producto de la psicomotricidad fina, constituye una plataforma clave para el progreso académico, ya que brinda a los estudiantes las destrezas necesarias para enfrentarse a tareas escolares, desarrollar la escritura, manipular objetos y adquirir nuevas competencias.

La motricidad fina se entiende como la capacidad de realizar movimientos pequeños, precisos y coordinados, que requieren la intervención de músculos reducidos en combinación con la vista, como ocurre en la coordinación óculo-manual. Este tipo de habilidad depende en gran medida de la maduración del sistema nervioso central y de un desarrollo muscular adecuado, ya que permite al niño manipular

objetos, explorar su entorno y experimentar nuevas destrezas. Su importancia radica en que se relaciona directamente con el aprendizaje y con el incremento de la inteligencia, puesto que a través de ella los niños logran resolver tareas cotidianas y afianzar su independencia. Por otro lado, la motricidad gruesa se centra en el desarrollo y control de los músculos grandes del cuerpo, los cuales permiten realizar movimientos amplios como gatear, ponerse de pie, caminar, correr, saltar o trepar. Según lo señalado por Usca en 2021, retomando a Duarte, estas destrezas proporcionan al niño equilibrio, agilidad, fuerza y seguridad, apoyándose en el conocimiento progresivo de su esquema corporal que le facilita dominar de manera consciente cada parte de su cuerpo.

En este mismo marco, Usca también recoge el aporte de Prieto, quien señala que las habilidades motrices son un conjunto de movimientos básicos que acompañan al ser humano desde los inicios de su evolución, y que su progreso está condicionado por la capacidad perceptivo-motriz de cada persona. A este aporte se suma lo planteado por Castañer y Camerino, quienes clasifican dichas habilidades en locomoción, manipulación y estabilización, destacando que todas forman la base del desarrollo infantil. Dentro de estas habilidades se encuentran aquellas que permiten desplazarse de un lugar a otro, como caminar, correr, saltar, trepar, deslizarse o rodar, que implican un vínculo estrecho con el espacio y la orientación en planos, direcciones y ejes. Existen también habilidades relacionadas con la manipulación de objetos, donde los niños ponen en práctica la fuerza, la coordinación y la precisión al lanzar, atrapar, botar, empujar o transportar objetos de distinto tamaño y peso, lo que fortalece el control motor y la adaptación a diferentes demandas del entorno. Finalmente, las habilidades de estabilización se reflejan en la capacidad de mantener el equilibrio y la postura del cuerpo en situaciones diversas, aportando confianza y seguridad en sus acciones.

El desarrollo de estas destrezas sigue un proceso evolutivo. Según lo expuesto por Usca, retomando a Sánchez Bañuelos, la primera fase, que ocurre entre los cuatro y seis años, se caracteriza por el fortalecimiento de las capacidades perceptivo-motrices a través de actividades que estimulan los sentidos y permiten un mayor reconocimiento del propio cuerpo. En esta etapa, los niños trabajan su esquema

corporal y su organización espacio–temporal, al mismo tiempo que consolidan habilidades básicas como caminar, correr, saltar, empujar o lanzar. Dichas experiencias, centradas en el descubrimiento y la experimentación, se convierten en la base para aprendizajes más complejos en etapas posteriores de la vida escolar y social.

Los juegos tradicionales pueden entenderse como aquellas prácticas recreativas que han sido transmitidas de generación en generación, constituyendo un legado cultural que permite reconocer y valorar las formas de diversión de nuestros antepasados. Estos juegos no solo cumplen una función lúdica, sino que también se convierten en una herramienta formativa, ya que favorecen el desarrollo de la motricidad, entendida como la capacidad de realizar movimientos intencionados y conscientes que permiten al ser humano interactuar de manera eficaz con su entorno. Al jugar, los niños ponen en práctica habilidades motrices que les ayudan a dar respuesta a diferentes situaciones, fortaleciendo la coordinación, la fuerza, la agilidad y la seguridad en sí mismos.

En su diversidad, los juegos tradicionales pueden clasificarse de acuerdo con las destrezas que promueven. Existen los juegos que estimulan la locomoción, donde los participantes realizan desplazamientos de un lugar a otro a través de acciones como correr, marchar, brincar, deslizarse o saltar. Estas actividades no solo refuerzan la resistencia física, sino que también les permiten a los niños explorar el espacio, medir sus capacidades y enfrentarse a retos motores que exigen coordinación y control corporal.

Otro grupo importante lo constituyen los juegos que implican el uso de objetos del entorno, como piedras, ramas, pelotas, botellas, latas o incluso materiales reciclados. En este caso, los niños manipulan los objetos de diversas formas — lanzando, atrapando, golpeando o transportando—, lo que contribuye al desarrollo de la coordinación visomotriz y la precisión. Al mismo tiempo, estos juegos estimulan la creatividad, ya que los participantes aprenden a transformar elementos simples en recursos valiosos para la diversión.

Finalmente, los juegos vinculados al equilibrio exigen un mayor control postural y capacidad de concentración, pues requieren que los niños mantengan la estabilidad

de su cuerpo en distintas superficies o situaciones. Ejemplos claros son la rayuela o el salto de soga, actividades que, además de divertir, fortalecen la tonicidad muscular, la lateralidad y la conciencia del propio esquema corporal. A través de estas experiencias, los niños no solo mejoran sus habilidades físicas, sino que también desarrollan confianza, perseverancia y sentido de logro al superar los desafíos que cada juego plantea. En síntesis, los juegos tradicionales constituyen un patrimonio cultural y pedagógico que integra diversión, aprendizaje y desarrollo integral. Su práctica fortalece las habilidades motrices básicas, promueve la interacción social y refuerza el vínculo de los niños con su cultura, al tiempo que les brinda experiencias significativas para crecer en lo físico, lo cognitivo y lo emocional.

II. METODOLOGIA

3.1 Enfoque y Tipo de investigación

Según Álvarez (2020), la investigación básica se realiza para crear nuevo conocimiento que esté sistematizado y organizado, con el fin de aumentar la comprensión sobre el fenómeno. Es este tipo de estudio el que tiene como preocupación principal la explicación de los fenómenos (en contraposición a las aplicaciones inmediatas), que se basa inherentemente en un constructo teórico sólido y que intenta proporcionar una base conceptual para futuras investigaciones o áreas aplicadas.

Desde esta perspectiva, la investigación básica es una piedra angular del progreso científico, porque nos da una idea de por qué sucede algo y las relaciones que lo gobiernan. Consistentemente, la investigación actual se puede clasificar como un estudio básico dado que no se realizó ninguna manipulación a las variables del estudio. De hecho, se trata únicamente de observar y registrar pasivamente las variables en su hábitat natural para un análisis objetivo posterior.

Así, el objetivo del estudio es describir, interpretar y correlacionar los juegos tradicionales con las habilidades motoras en una producción de conocimiento que aporte a la práctica educativa y a la psicomotricidad.

Por lo tanto, esta metodología asegura la fiabilidad de los resultados y proporciona una base sólida para futuros trabajos aplicados, destinados a ser aplicados en programas de intervención pedagógica.

3.2 Método de la investigación

El método hipotético-deductivo fue aplicado en la construcción de esta investigación, que comienza con el análisis de teorías y fundamentos conceptuales previamente establecidos para derivar posibles explicaciones para comprender las relaciones entre las variables investigadas.

Este enfoque permite desarrollar hipótesis, que luego son probadas empíricamente mediante la observación y la acumulación de datos. Su característica principal es que parte de lo general -la base teórica y los principios científicos-, para llegar a lo particular, es decir, probar hipótesis en el caso de los estudiantes de primaria.

En él, el uso del método de discusión y la aplicación de la teoría del método hipotético-deductivo hicieron posible identificar suposiciones teóricas sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motoras con el fin de proceder a medir y manipular estas variables bajo condiciones dadas.

Es de esta manera que se formó una correlación entre los dos y se puede encontrar evidencia empírica que respalde o refute las suposiciones propuestas. Además, este enfoque metodológico permite hacer el proceso de investigación más riguroso, ya que combina la reflexión teórica con la verificación práctica, asegurando la validez de los resultados obtenidos y promoviendo el progreso en el campo del conocimiento educativo.

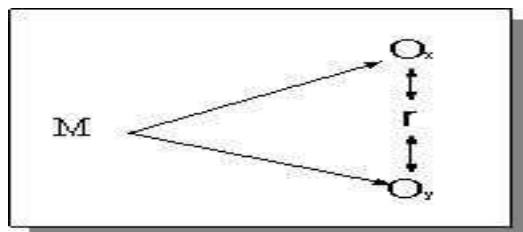
3.3 Diseño de la investigación.

El estudio actual es no experimental porque las variables no se manipulan intencionalmente, sino que se observan y describen en su entorno natural. En este diseño, los datos se obtienen de la realidad sin la intervención del investigador, para tener una información lo más objetiva posible sobre un fenómeno.

El enfoque correlacional-descriptivo de este estudio es describir las características de las variables: juegos tradicionales y habilidades motoras, con el objetivo, además, de determinar la relación existente entre ellas. Este nivel de exploración en la investigación no solo permite identificar tendencias y patrones de comportamiento, sino también encontrar la fuerza de asociación entre variables, lo cual contribuye con evidencia empírica que enriquece la comprensión del fenómeno educativo.

En algunos casos, también se utiliza una metodología correlacional-causal para investigar las relaciones entre dos o más variables, y en otros momentos analizar la posibilidad de investigar causas. En este sentido, la investigación busca explorar el impacto que los juegos tradicionales tienen en el desarrollo de las habilidades motoras en estudiantes de primaria, sin tener en cuenta la causalidad directa y solo encontrando asociaciones estadísticamente significativas, lo que sí contribuye a la teoría y práctica educativa.

El diseño es transversal ya que los datos se obtuvieron en un solo momento del tiempo, presentando una "instantánea" del fenómeno examinado. Esta metodología propuesta permite una descripción del estado actual de la relación entre las variables, y aunque sus conclusiones son temporalmente limitadas, sirven como base para futuros estudios y para acumular potenciales intervenciones educativas.



Donde:

M= Estudiantes de una institución educativa de Ayabaca

O1 = Juegos tradicionales

O2 = Habilidades motrices básicas

R=Relación de las variables de estudio

3.4 Población, muestra y muestreo

3.4.1 Población.

La muestra se idealiza como un subconjunto representativo de la población, que contiene individuos que son semejantes y a través de los cuales el investigador puede medir información válida para estudiar el problema (Arias & Covinos, 2021).

En el análisis instantáneo, la población correspondió a 150 estudiantes de primer grado de primaria de la Institución Educativa Ayabaca en 2024. Es decir, el hecho de que estos estudiantes tengan edades muy cercanas (de 6 a 8 años) determina características educativas, sociales y de desarrollo de homogeneidad entre ellos en el momento en que nos proporcionaron datos.

Definir esta población es importante tanto para agrupar el trabajo investigativo, como para asegurar que los resultados se puedan atribuir directamente al contexto en estudio.

Del mismo modo, la selección de la muestra responde a la importancia de estudiar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades motoras en la educación primaria temprana, período en el cual los niños están en pleno desarrollo físico y cognitivo. Por lo tanto, el estudio de esta población proporcionará una buena base para el posicionamiento y mostrará un nivel confiable de datos, confirmando.

Tabla 1

Población del estudio integrada por estudiantes del primer grado de Primaria

Sección	Varones	Mujeres	Total
<i>A</i>	23	24	47
<i>B</i>	25	24	49
<i>C</i>	22	27	49
Total	70	75	145

3.4.2 Muestra:

La muestra del estudio incluyó 30 alumnos de primer grado, tanto niños como niñas, de entre 6 y 8 años que participan en la sección de análisis.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2019), una muestra se considera como un subconjunto del universo o población total del cual se obtiene información relevante para la investigación.

Este subconjunto se utiliza para definir la cobertura de la investigación y, concomitantemente, permite que los resultados encontrados sean interpretados y generalizados a la población de referencia si cumple con las recomendaciones de representatividad.

En este sentido, la muestra proporciona una aproximación adecuada y manejable al reflejar las características de los alumnos de primer grado, garantizando así que los resultados sean relevantes para el tema discutido anteriormente.

Tabla 2

Muestra del estudio integrado por estudiantes del primer grado de primaria

Sección	varones	mujeres	total
<i>A</i>	16	14	30
Total	16	14	30

3.4.3 Muestreo

En el presente estudio se aplicó un muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia, el cual se selecciona en función de las características específicas que el investigador considera pertinentes para dar respuesta a los objetivos planteados. Este tipo de muestreo resulta adecuado en contextos educativos, ya que permite trabajar con grupos accesibles y representativos de la realidad estudiada, sin recurrir a procesos de selección aleatoria. La elección de la muestra, por lo tanto, responde a la pertinencia y viabilidad de contar con estudiantes que cumplen con las condiciones necesarias para el análisis de las variables investigadas.

Criterios de inclusión:

Estudiantes matriculados en el primer grado de educación primaria durante el año académico 2024 en la institución educativa seleccionada.

Niños cuyas edades se encuentran dentro del rango esperado para el primer grado (aproximadamente entre 6 y 8 años).

Estudiantes que participaron activamente en el desarrollo de las actividades vinculadas al estudio.

Criterios de exclusión:

Estudiantes que, a pesar de estar matriculados, no participaron en las actividades programadas dentro de la investigación.

Niños con ausencias prolongadas que impidieron la recolección completa de la información necesaria para el análisis.

Casos en los que los padres o tutores no otorgaron el consentimiento informado para la participación del menor.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para obtener el recojo de información se empleará como observación directa, según Casancho (2023), quien toma a Arias quien menciona que esta técnica consiste en la recolección de información de las personas a estudiar, como instrumento de evaluación se utilizará la lista de cotejo, que va a permitir recoger información detallada y la obtención de información del objeto de estudio, asimismo es una forma objetiva para analizar, describir o explicar la realidad desde un punto de vista científico.

Para el recojo de la información se utilizó el instrumento ficha de observación, donde está organizado por 15 ítems, que permiten recoger la información en forma sistemática y objetiva del desarrollo de los juegos tradicionales y habilidades motrices en los estudiantes.

3.6 Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

En la fase de análisis descriptivo, los datos recolectados fueron organizados y resumidos a través de tablas de frecuencia, porcentajes y representaciones gráficas.

Este procedimiento permitió describir el comportamiento de las variables y de sus respectivas dimensiones, proporcionando una visión general de las tendencias observadas en los estudiantes. Asimismo, se realizó una interpretación cualitativa de los resultados, con el propósito de contextualizar la información y relacionarla con los objetivos del estudio.

En la fase de análisis inferencial, se procedió a la contrastación de las hipótesis planteadas, empleando pruebas estadísticas adecuadas al diseño de investigación y al tipo de variables analizadas. Esta etapa permitió determinar el grado de relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices, verificando la significancia estadística de los hallazgos. De esta manera, el análisis inferencial no solo complementa al descriptivo, sino que también brinda un sustento científico para confirmar o rechazar las hipótesis, garantizando la validez de las conclusiones obtenidas.

3.7 Ética investigativa

Durante el desarrollo de esta investigación, se respetó la integridad psicofísica y social de los participantes (alumnos de primer grado). Los padres también fueron informados oportunamente sobre los objetivos y detalles de la investigación y dieron su consentimiento para que sus hijos participaran. Este procedimiento garantizó que la cooperación de los menores se basara en el consentimiento explícito de sus tutores legales, de acuerdo con las consideraciones éticas contemporáneas en la investigación educativa.

Los principios éticos fundamentales seguidos en este estudio se delinearon en el Código de Ética de la Investigación Científica v. 1.0 de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto.

Respecto a la persona: se respetó la identidad, diversidad, libertad, dignidad y derechos de los estudiantes en todo momento, manteniendo su privacidad.

Consentimiento informado y expreso: el representante legal (el padre) realizó una expresión clara, libre y consciente de su voluntad de participar con fines académicos/científicos en la recopilación de datos.

Justicia y beneficios: el beneficio del bien producido por la investigación fue de base colectiva; ningún beneficio exclusivo fue privilegiado sobre otros, y no se podía causar daño a los estudiantes ni a la comunidad educativa.

Responsabilidad científica, calidad y honestidad: asumir la responsabilidad total de todas las metodologías empleadas en nuestra investigación de un conjunto particular de datos nos permitió utilizar técnicas sólidas y procedimientos válidos, que resultaron en hallazgos válidos. El principio de beneficencia también se tuvo en cuenta para que los investigadores no hicieran daño, sino que beneficiaran a los estudiantes en su educación y desarrollo personal. La no maleficencia también se tuvo en cuenta, asegurando que ninguna actividad expusiera a los niños a riesgos físicos o emocionales. Con esto, la investigación también responde a los estándares académicos, científicos y éticos de comportamiento responsable vinculados con el respeto, la justicia y la responsabilidad social.

III. RESULTADOS

Tabla N° 03.

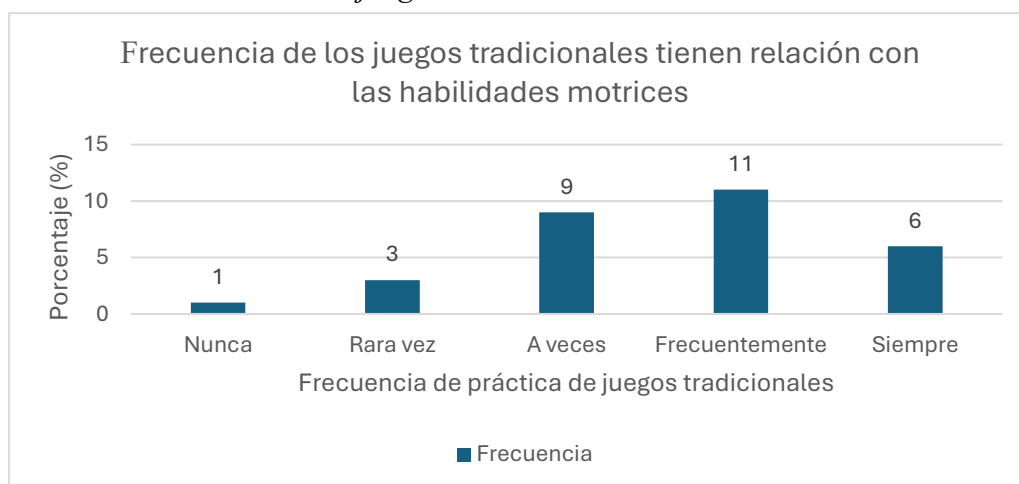
Frecuencia de los juegos tradicionales tienen relación con las habilidades motrices.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	1	3.3
Rara vez	3	10.0
A veces	9	30.0
Frecuentemente	11	36.7
Siempre	6	20.0

Fuente: Base de datos.

Gráfico N° 01.

Frecuencia de la relación de los juegos tradicionales con las habilidades motrices.



Fuente: Base de datos

De la tabla N.º 03 y la figura N.º 01 se concluye que el 56.7% de los estudiantes percibe con frecuencia o constancia la relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices, frente a un 13.3% que no lo reconoce. Esto confirma que los juegos tradicionales son valorados como un recurso importante para estimular la motricidad en los niños de primer grado.

Tabla N° 04.

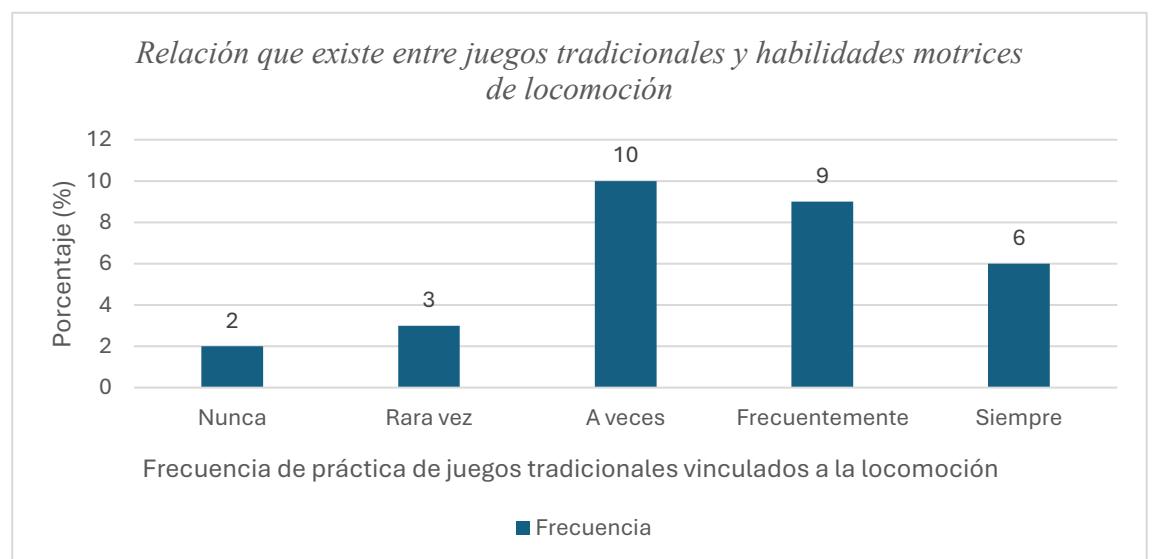
Relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de locomoción.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	2	6.7
Rara vez	3	10.0
A veces	10	33.3
Frecuentemente	9	30.0
Siempre	6	20.0

Fuente: Base de datos

Gráfico N° 02.

Relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de locomoción.



Fuente: Base de datos

De la tabla N° 04 y el gráfico N° 02, De la tabla N.º 04 y el gráfico N.º 02 se evidencia que la mayoría de estudiantes practica juegos tradicionales asociados a la locomoción con una frecuencia de a veces (10%) y frecuentemente (9%), mientras que pocos señalaron que nunca (2%) o rara vez (3%) lo hacen, y un 6% indicó que siempre participa. Estos resultados muestran que los juegos tradicionales tienen una presencia significativa en el entorno escolar y contribuyen al desarrollo de habilidades motrices de locomoción como correr, saltar y trepar, lo que resalta su importancia en la formación integral de los estudiantes.

Tabla N° 05.

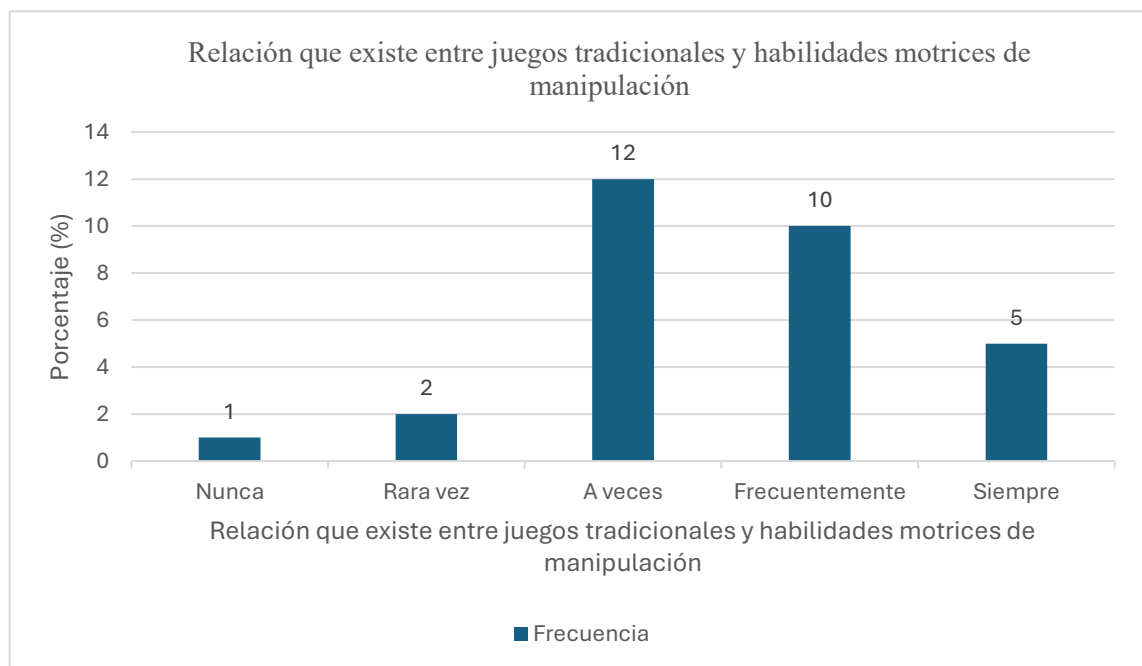
Relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices de manipulación.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	1	3.3
Rara vez	2	6.7
A veces	12	40.0
Frecuentemente	10	33.3
Siempre	5	16.7

Fuente: Base de datos

Gráfico N° 03.

Relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de manipulación.



Fuente: Base de datos

De la tabla N.º 05 y el gráfico N.º 03 se observa que la mayoría de los estudiantes practica juegos tradicionales de manipulación a veces (12%) y frecuentemente (10%), mientras que pocos señalaron nunca (1%) o rara vez (2%), y un 5% indicó siempre. Estos resultados evidencian que dichos juegos favorecen habilidades como la coordinación óculo-manual, la precisión y el control motor fino, confirmando su importancia en la formación integral de los estudiantes.

Tabla N° 06.

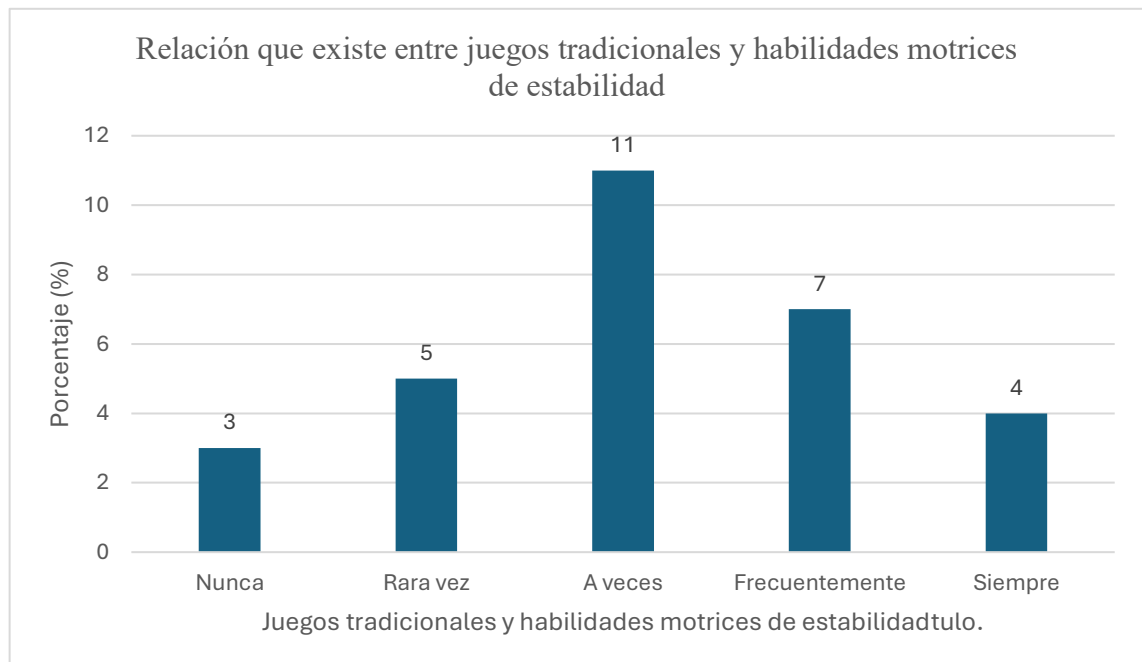
Relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices de estabilidad.

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje (%)
Nunca	3	10.0
Rara vez	5	16.7
A veces	11	36.7
Frecuentemente	7	23.3
Siempre	4	13.3

Fuente: Base de datos

Gráfico N° 04.

Relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de estabilidad.



Fuente: Base de datos

De la tabla N.º 06 y el gráfico N.º 04 se aprecia que la mayoría de los estudiantes practica juegos tradicionales de estabilidad a veces (11%), seguido de frecuentemente (7%) y siempre (4%), mientras que pocos señalaron nunca (3%) o rara vez (5%). Esto evidencia que los juegos vinculados al equilibrio, como la soga o las rondas, tienen presencia en el entorno escolar, aunque requieren mayor promoción para potenciar la estabilidad corporal, la coordinación y la seguridad en los movimientos.

Tabla 7 Estadísticos descriptivos de las variables y dimensiones juegos tradicionales y habilidades motrices

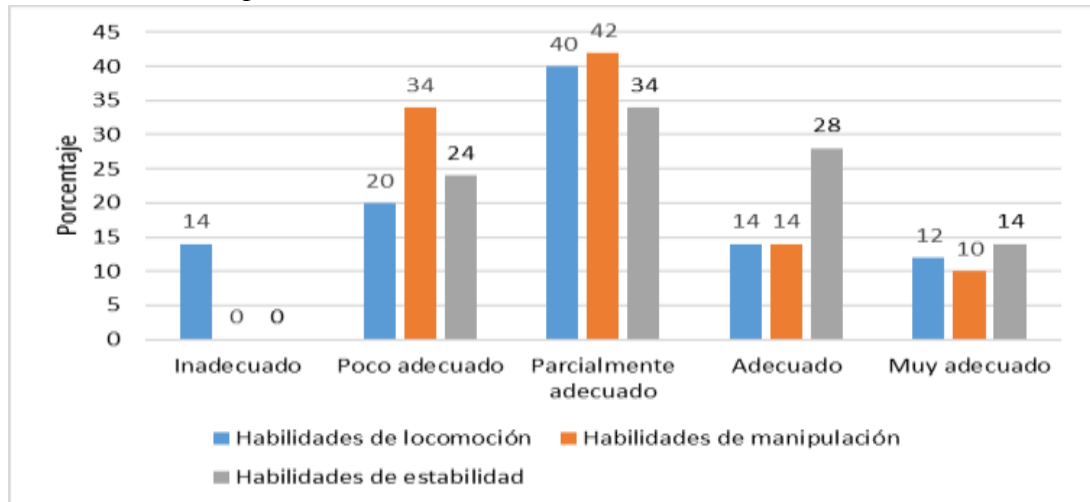
Variables y dimensiones	N	Mínimo	Máximo	Media	DE
Juegos tradicionales	30	23	45	34,70	5,870
Juegos tradicionales de desplazamiento	30	7	15	11,28	2,241
Juegos tradicionales con objetos	30	7	15	11,02	2,403
Juegos tradicionales de equilibrio	30	6	15	12,40	1,917
Habilidades motrices	30	24	45	32,16	7,084
Habilidades de locomoción	30	6	15	10,52	2,690
Habilidades de manipulación	30	8	15	10,72	2,433
Habilidades de estabilidad	30	8	15	10,92	2,389

Fuente: Base de datos

En la Tabla 7 se presentan los resultados descriptivos de las variables analizadas. La media obtenida en juegos tradicionales fue de 34,70 puntos, mientras que en habilidades motrices se alcanzó un promedio de 32,16 puntos. En cuanto a la dispersión de los datos, las desviaciones estándar de las variables y dimensiones muestran valores reducidos, lo que permite inferir que la información recopilada mantiene un comportamiento uniforme y con escasa variabilidad entre los participantes.

Gráfico 5

Resultados descriptivos de las dimensiones de la variable habilidades motrices



Fuente: Base de datos

En la figura se presenta la valoración de las habilidades motrices (locomoción, manipulación y estabilidad) en relación con la práctica de juegos tradicionales. Se observa que la mayoría de los estudiantes se ubican en la categoría parcialmente adecuado, con un 40% en locomoción, 42% en manipulación y 34% en estabilidad, lo que evidencia un nivel intermedio de desarrollo en estas dimensiones. En la categoría poco adecuado, destacan principalmente las habilidades de manipulación (34%) y estabilidad (24%), mientras que en inadecuado únicamente aparece locomoción (14%).

Por otro lado, las valoraciones más altas (adecuado y muy adecuado) muestran porcentajes menores: en adecuado predomina la estabilidad (28%) frente a locomoción y manipulación (14% cada una), mientras que en muy adecuado los tres tipos de habilidades registran valores similares, entre el 10% y 14%. En conjunto, los resultados indican que los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de las tres dimensiones motrices, aunque con mayor incidencia en un nivel moderado (parcialmente adecuado), lo que sugiere la necesidad de fortalecer estas prácticas para alcanzar niveles óptimos de desempeño motriz.

Tabla 8.

Resumen del modelo de regresión lineal entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de locomoción

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,502 ^a	,252	,238	2,656

Fuente: Base de datos

De acuerdo con los resultados de la Tabla 8, el modelo de regresión muestra un coeficiente de determinación R^2 de 0,252. Esto implica que aproximadamente una cuarta parte de las variaciones en el desempeño de las *habilidades de locomoción* se encuentra asociada a la variable *juegos tradicionales*. Dicho hallazgo confirma la hipótesis planteada en el estudio, que sostiene que la práctica de juegos tradicionales influye de manera significativa en el desarrollo de la locomoción de los estudiantes de primer grado. En otras palabras, a medida que aumenta la participación en estos juegos, también tienden a mejorar los niveles de desempeño locomotor.

Tabla 9

Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de manipulación

		Juegos tradicionales	Habilidades de manipulación
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	,490
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Habilidades de manipulación	Correlación de Pearson	,490	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

Fuente: Base de datos

De acuerdo con los resultados mostrados en la Tabla 9, la correlación de Pearson entre los *juegos tradicionales* y las *habilidades de manipulación* alcanzó un valor de 0,490, con un nivel de significancia de $p=0,000$. Esto significa que la relación entre ambas variables es positiva y significativa, lo que permite afirmar que un mayor desarrollo de juegos tradicionales se asocia con un mejor desempeño en la manipulación motriz de los estudiantes.

Tabla 10

Correlación entre la variable juegos tradicionales y la dimensión habilidades de estabilidad

			Juegos tradicionales	Habilidades de estabilidad
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson Sig. (bilateral)	1		,598 ,000
	N	50		50
Habilidades de estabilidad	Correlación de Pearson Sig. (bilateral)	,598 ,000		1
	N	50		50

Fuente: Base de datos

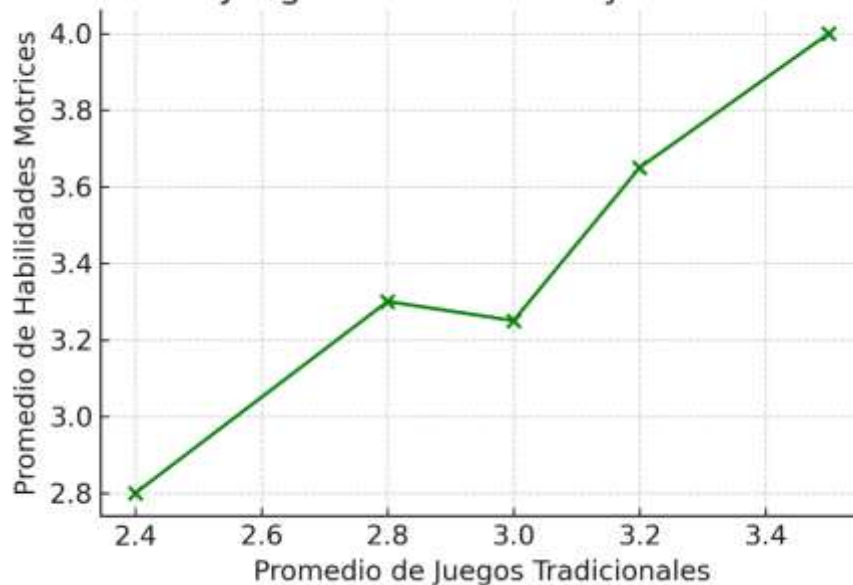
Como se observa en la tabla 10, la correlación obtenida ($r=0,598$) evidencia que los juegos tradicionales guardan una relación importante con las habilidades de estabilidad. La significancia estadística ($p=0,000$) confirma este vínculo, sugiriendo que el desarrollo de estas actividades lúdicas contribuye al mejoramiento del equilibrio corporal, aspecto fundamental para la formación integral de las competencias motrices en la niñez.

Análisis de correlación de variables

Gráfico N° 6.

Análisis de correlación de variables.

Relación entre Juegos Tradicionales y Habilidades Motrices



Del gráfico N° 6, al examinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades motrices en los estudiantes, se identificó una correlación positiva de nivel moderado. El coeficiente de correlación de Spearman obtenido fue de 0.62, con un valor de significancia menor a 0.05. Esto demuestra que la práctica frecuente de juegos como la soga, las rondas, las canicas o el trompo se asocia con mejores niveles de coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad y control corporal en los niños y adolescentes evaluados. En el gráfico de dispersión se observa una tendencia ascendente, lo cual refleja que, en los casos donde se practican juegos tradicionales de manera regular, también se reportan niveles superiores de desempeño motriz. Estos resultados permiten rechazar la hipótesis nula y confirmar la hipótesis planteada en la investigación, respaldando la importancia de revalorar los juegos tradicionales como recurso pedagógico clave para favorecer el desarrollo integral de los estudiantes dentro del contexto escolar.

IV. DISCUSIÓN

Con relación al objetivo específico, de los resultados deducimos que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades motoras de los estudiantes de primer grado en la Institución Educativa Ayabaca (2025). Este resultado es consistente con las investigaciones de Vargas (2022) y Santisteban (2021), donde hay asociaciones positivas entre ambas variables: proporciona evidencia de cómo los juegos tradicionales son una herramienta válida para reforzar el desarrollo motor de los niños. Además de esas estadísticas, anecdóticamente podemos ver que los juegos no solo tienen beneficios físicos, sino también motivación, identidad cultural e integración social para los niños. Esto es bien conocido en un distrito como Ayabaca, donde el respeto y la preservación de las prácticas culturales se convierten en un plus para su educación. Como resultado, los juegos tradicionales se conservan como una herramienta pedagógica completa para integrar la educación motora en la cultura y la convivencia escolar.

Con respecto al primer objetivo específico, se observó que los juegos tradicionales están fuertemente asociados con las habilidades motoras de locomoción. Carreras, saltos, persecuciones o rondas: estas son algunas actividades que favorecen la agilidad, resistencia y capacidad de desplazamiento de los niños, y que a su vez facilitan la adaptación al movimiento en diferentes espacios. Estos hallazgos están relacionados con lo que reveló Apaza (2020), quien indicó que el juego deportivo tradicional genera libremente acciones de coordinación y desplazamiento, a diferencia de los ejercicios mecánicos y repetitivos. Dentro del análisis de este estudio, percibimos que la locomoción se favorece cuando los estudiantes participan en dinámicas proporcionadas por su realidad vivida, ya que el juego insta a la participación y el movimiento a través de un entorno agradable donde se posibilita crear un flujo sin presión para caminar y contribuye al equilibrio de salud física junto con su desarrollo psicomotor.

Con respecto a la segunda pregunta de investigación, se sugiere que los juegos tradicionales que implican lanzar, atrapar o golpear objetos como pelotas, cuerdas y trompos están directamente relacionados con el desarrollo de la coordinación motora de ojo-mano. Este hallazgo es consistente con el de Pintado (2022), quien identificó relaciones sólidas entre estas actividades y la coordinación visuomotora, que son esenciales para la manipulación temprana de objetos. Gracias a estas actividades, los niños desarrollan su destreza manual, precisión y capacidad para predecir movimientos —factores que no solo tienen un efecto positivo en el plano físico, sino también a nivel cognitivo y académico, ya que ayudan a estimular la atención, concentración y control inhibitorio. De esta manera, la manipulación de los juegos tradicionales emerge como un vínculo entre las habilidades motoras finas y gruesas, contribuyendo a la construcción del aprendizaje, que luego seguirán durante la práctica de los niños en la escuela y en situaciones de la vida diaria.

Con respecto al tercer objetivo específico, los resultados sugieren que los juegos tradicionales que requieren control postural y equilibrio son efectivos para mejorar las habilidades motoras de estabilidad. Demostrando esta idea, tenemos investigaciones como las de Tarazona (2021) y Peralta (2021) que confirmaron cómo juegos, como la rayuela, saltar la cuerda o rondas infantiles, permiten el equilibrio corporal, tono muscular y lateralidad corporal. Cuando los niños practican estos juegos de manera rutinaria, como se observa con los estudiantes de Ayabaca, se encontró que adquieren mayor seguridad en sus movimientos, disminuyen las caídas y ganan más confianza en su propio cuerpo. Por ejemplo, la estabilidad también se considera la base para lograr habilidades motoras más complejas, como correr, saltar o usar herramientas (Castellano 2016), y por tanto, un pilar para el desarrollo integral. Por lo tanto, finalmente queremos enfatizar que los juegos tradicionales de los niños desarrollan no solo trazos motores, sino también autonomía, autoestima y adaptación social.

V. CONCLUSIONES

Basado en los hallazgos, se demostró que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en el desarrollo de habilidades motoras en alumnos de primer grado de la Institución Educativa Ayabaca. El coeficiente de correlación de Pearson ($r = 0.511$; $p < 0.05$) demostró una correlación positiva moderada y el coeficiente de determinación ($R^2 = 0.261$), lo que implica que el 26.1% de la variabilidad de habilidades motoras se explica por la práctica de juegos tradicionales. Este resultado también apoya el hecho de que el juego no es solo para la diversión, sino que es una herramienta educativa para los niños que ayuda a desarrollar fuerza, velocidad y coordinación, como se informó en un estudio previo que enfatiza la importancia del juego como recurso educativo.

En primer lugar, sobre este objetivo específico, descubrimos que en relación con los juegos tradicionales, contribuyen decisivamente a los avances en el motor: locomoción. Se registró una correlación positiva moderada ($r = 0.502$; $p < 0.05$) entre ellos y el coeficiente de determinación indicó que el 25.2% de la variación en la locomoción se debe a la participación en juegos tradicionales. Que el correr, saltar y perseguir, tipo de movimiento lúdico en los juegos tradicionales, incluidos los juegos de cancha, ayudan a la agilidad, la resistencia y el uso económico de las partes del cuerpo, es compatible con la evidencia de que los movimientos de juego son más extensos y motivadores que el ejercicio mecánico (Panksepp & Biven 2012), en parte porque este contexto guiado por reglas hace que los movimientos signifiquen algo.

En cuanto al segundo objetivo específico, además de las habilidades motoras manipulativas, los juegos antiguos exhiben un notable impacto. El coeficiente de correlación de Pearson ($r = 0.490$; $p < 0.05$) representó una relación directa moderada y la determinación de $R^2 = 0.240$ demuestra que solo el 24% de la variabilidad en estas cualidades se explica por jugar a juegos tradicionales. En otras palabras, de manera fina o burda, estas actividades nos dicen cómo una situación de juego de lanzar, atrapar

o golpear objetos ayuda al proceso de coordinación mano-ojo, precisión de movimiento y la reactividad del estudiante, que incluso funciona para la eficiencia del trabajo manual, así como para el uso del cuerpo en el currículo.

Por último, en el tercer objetivo específico, los resultados de los juegos tradicionales resultaron ser importantes para el desarrollo de habilidades motoras de estabilidad. La correlación de Pearson ($r = 0.598$) mostró una relación positiva moderada-alta y el coeficiente de determinación ($R^2 = 0.358$), lo que significa que el 35.8% de la variación en ST puede explicarse por la práctica de TG. Este hallazgo sugiere que actividades como la rayuela o con la cuerda están contribuyendo significativamente al equilibrio corporal, control postural y, posteriormente, al dominio del esquema corporal en los niños, haciéndolos sentir más seguros y confiados durante el movimiento.

VI. RECOMENDACIONES

Los hallazgos del presente estudio sugieren que los maestros de educación infantil planifiquen programas de pedagogía de manera que los juegos tradicionales se practiquen y modifiquen gradualmente para desarrollar la capacidad motora básica de los niños.

En actividades de juego como esta, los niños utilizan grandes movimientos naturales que son críticos para el desarrollo tanto del cuerpo como del cerebro. Además, los juegos sirven como un medio ideal para enfocar la actividad de los niños en términos de aprender jugando desde el principio y se convierten en una forma de entretenimiento a través de la cual también se logran habilidades básicas de aprendizaje y comprensión.

Necesita ser promovido por autoridades regionales, del distrito y educativas: incorporado en la promoción de eventos recreativos y culturales donde se introducen juegos tradicionales locales. En otras palabras, no solo ayuda a los niños a crecer bien, sino que protege un legado cultural que es una parte importante de la identidad de nuestra sociedad.

Acumulativamente, estos espacios crean un ambiente para que los ciudadanos cohabiten y promuevan el compromiso cívico y el aprendizaje intergeneracional, lo cual ayuda a adherir la relación entre la escuela, las familias y la sociedad. Se recomienda que los juegos tradicionales sean incorporados por los maestros de escuelas primarias en sus sesiones de enseñanza como una pedagogía.

Estos juegos lúdicos y cooperativos jugados en un espacio de juego contribuyen a la educación integral de los niños a través de una inteligencia física que mejora las habilidades motoras, pero también la creatividad, el trabajo colectivo y el respeto por las reglas. Al mismo tiempo, este tipo de educación alienta a los niños a valorar su propia cultura local; ven que tiene un papel vital en su formación personal

y social. Y así, la enseñanza se convierte en algo más que académico: se vuelve empoderadora y culturalmente relevante.

Finalmente, recomendamos que los padres también promuevan juegos tradicionales en casa, con y para sus hijos. Fomenta las relaciones familiares y la comunicación, brindando a nuestros hijos opciones más saludables a medida que el sedentarismo se vuelve más común y ellos son bombardeados por visuales en sus pantallas. A través de compartir juegos, los padres comunican mucho más que habilidades y patrones motores: "Transmiten mensajes a los niños sobre de qué se trata la vida". En el proceso de estos juegos, los padres están compartiendo sus valores, tradiciones y normas sociales que mantienen el patrimonio cultural de una familia y, en última instancia, fomentan rutinas de un estilo de vida activo y saludable. Por lo tanto, el hogar es en sí mismo un campo de juego en el que jugar equivale a armonía, aprendizaje y vida saludable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avalos Obregón, M. L., & Cevallos Vizueta, M. J. (2021). Los juegos tradicionales para el desarrollo de la habilidades motrices en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021 [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>
- Caicedo Núñez, J. P., & Narváez Chugá, J. C. (2021). Los juegos tradicionales para el desarrollo de la habilidades motrices en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad [Tesis de grado, Universidad Central Del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28240/1/UCE-FIL-CEB-CAICEDO JASLEEM-NARVAEZ JESSICA.pdf>
- Cruz Garcia, A. C. El juego infantil para mejorar la habilidades motrices en los niños de 5 años de la Institución Educativa Federico Helguero Seminario-distrito Piura, 2023.
- Chavez Guevara Itala (2023).” EL JUEGO Y LA HABILIDADES MOTRICES EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL, AYABACA.pdf Tesis de CHAVEZ GUEVARA ITALA.pdf
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lecturas: educación física y deportes, 4(13), 1-15.
- Öfele, M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lecturas: educación física y deportes, 4(13), 1-15.
- Rumiche Quintimari, M. M. (2021). Juegos nomatsigengas para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de la Institución Educativa No 1725 Del Distrito De Pangoa, 2021 [<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26510> de
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2019). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. Universidad Técnica de 2019/JuegosTradicionales.pdf grado, Ambato.

- Valentín Chavez, E. S. (2021). Los juegos tradicionales para mejorar la habilidades motrices de los estudiantes de primer grado de primaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez, Amarilis-Huánuco, 2019.
- Veliz, G. (2020) El juego para el desarrollo de la habilidades motrices, en niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa 'Reinaldo Chiriboga Rivera' ubicada en el Cantón El Carmen, Provincia de Manabí, en el período noviembre 2019 – abril 2020. – Ecuador.[http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/2870/1/VELEZ%20GISSE LA.pdf](http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/2870/1/VELEZ%20GISSE%20LA.pdf)
- Ardila Barrgán, J.(2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafe/article/view/2152/2269>
- Alias, J. (2021). Juegos Tradicionales: Juegos que jugamos aquí. https://www.google.com.pe/books/edition/Juegos_Tradicionales/WaY_EAA_AQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=juegos+tradicionales&printsec=frontcover
- Arias Gonzáles, J.G.(2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Apaza Quispe, M. A. (2020). Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca-Puno, 2020. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19831/DESARROLLO_DIMENSION_APAZA_QUISPE_MELANIA_ANGELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Abril Cruz, M. M. (2019). La incidencia de los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Rumiñahui en la ciudad de Sangolquí. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/20511/1/T-ESPE-038841.pdf>

- Benavides Arévalo, C. M. (2022). Juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela de Educación Básica Eugenio de Santa Cruz y Espejo (Master's thesis, Quito: UCE). <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/67df5578-fdd4-44df-8310-e2646b9dc209/content>
- Bernate, J., & Tarazona, L. (2021). Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito Humano. *Ciencia y Deporte*, 6(1), 1-16. https://www.researchgate.net/profile/Ph-D-Jayson-Bernate/publication/348136492_3473-Texto_del_articulo-9058-1-10-20201117_1/links/5fe4d48092851c13fedf2c4c/3473-Texto-del-articulo-9058-1-10-20201117-1.pdf
- Bantulà Janot, J., y Payà Rico, A. (2019). Jugar: Un derecho de la infancia. España: EDITORIAL GRAO. https://www.google.com.pe/books/edition/Jugar_Un_derecho_de_la_infancia/-suDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Bonilla, J. A. M., Ortiz, P. G. O., Zapata, E. G., & Zúñiga, A. V. C. (2018). Efectos de un programa de intervención en la motricidad gruesa: estudio con niños de 5 a 7 años. *Ciencia Digital*, 2(2), 64-78. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/CienciaDigital/article/view/73>
- Delgado Linares, I. (2023). El juego infantil y su metodología 2.a edición 2023. España: Ediciones Paraninfo, S.A. https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa_2_%C2%AA/VyLJEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Escuza Mesías, C. D., Laurente Cárdenas, C. M., & Gonzales Barbarán, F. M. (2022). Evaluación de un programa de psicomotricidad en estudiantes de educación básica. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(23), 604–615. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.361>

- Franco, O. (2022). Lecturas sobre el juego en la primera infancia.
https://www.google.com.pe/books/edition/Lecturas_sobre_el_juego_en_la_primera_in/aFeKEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Galán- Casado, D., De juanas Oliva, A., y Anguita Acero, J.M. (2023). Psicomotricidad en Educación Infantil. Fundamentos y propuestas para profesionales de la educación.
https://www.google.com.pe/books/edition/Psicomotricidad_en_Educaci%C3%B3n_Infantil/emHTEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Gallahue, D. y Clenaghan, B. (1996). El desarrollo motor.
https://cadscapacitaciones.com/pluginfile.php?file=%2F32163%2Fmod_resource%2Fcontent%2F0%2FEvaluaci%C3%B3n%20de%20patrones%20motor%20-%20Gallahue.pdf
- Gibson, J. (1979). Teoría de la ecología o de la percepción directa
https://issuu.com/jpbq/docs/1._introducci_n_a_la_psicolog_a_de_la_percepci_n/s/12835114
- Huamán, D., y Nauca, E. (2021). Psicomotricidad gruesa en niños de 3 años de una institución educativa. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, (2), 9-9.
<https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/10>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2019). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana. <https://acortar.link/I03so>
- Hernández y Mendoza. (2019). Metodología de la investigación. Obtenido de <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Kliass, S. (2023). El arte de dar libertad: Cómo acompañar el juego y el movimiento de los niños. España: ING Edicions.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_arte_de_dar_libertad/bRS6EAA

AQBAJ?hl=es-

419&gbpv=1&dq=motricidad+gruesa&pg=PT84&printsec=frontcover

Libicota, A., Laje, M., y Grandes, N. (2024). La motricidad gruesa y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de inicial I de la unidad educativa Dr. Manuel Benjamín Carrión. *Revista científica Sinergia Académica*.

<https://www.sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/199>

Lecca, K. (2020). Estudio de la psicomotricidad gruesa y fina en niños de 5 años de la I.E.P. Salesiano Trujillo, 2019. *Revista científica*.
<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/cientifi-k/article/view/2502>

Muñoz, C. (2020). Metodología de la Investigación. Obtenido de https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Miranda Martínez, M. M. (2019). Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad educativa Miguel Ángel Samaniego Jiménez cantón Babahoyo, Provincia los Ríos (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2019). <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/4279>

Nielsen, J., Sarmiento, L., y Duarte, C. (2023). Psicomotricidad fina y gruesa en primera infancia antes y durante el COVID-19. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa*, 3(2), 91-122.
<https://editic.net/ripie/index.php/ripie/article/view/128>

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2018) Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis. Ediciones de la U. Colombia.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drog

Osorio-Rivera, V. G., Piquer, M. P., Bartoll, Ó. C., & Capella-Peris, C. (2019). Efectos de un programa de actividad física integral sobre la motricidad gruesa de niños

- y niñas con diversidad funcional. *Revista Lasallista de investigación*, 16(1), 37-46. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7770066>
- Pastrana, S., Pastrana, M., y Zuñiga, M. (2023). La Motricidad Gruesa y su Incidencia en la Flexibilidad y Coordinación de Movimiento. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 7673-7690. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9302>
- Pintado Castillo, M. R. (2022). Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 Institución Educativa N° 15251-Palo Blanco distrito Huarmaca, Piura 2022. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27890>
- Peralta Otero, J. A. (2021). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa 14739, Paita-2018. http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17040/Tesis_69812.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez Ramos, M. V., Salamanca Montero, L. (2023). Desarrollo cognitivo y motor - Novedad 2023. España: Editorial Editex. https://www.google.com.pe/books/edition/Desarrollo_cognitivo_y_motor_Novedad_202/kbTHEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=importancia+de+la+motricidad+gruesa&pg=PA100&printsec=frontcover
- Sánchez, E. (2021). Motricidad gruesa. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Santisteban Domínguez, E. (2021). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IE N° 1121 AA. HH. Villa El Salvador San Martín 2021. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25409>
- Sutton-Smith, Brian. (2001). The Ambiguity of play. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=he9hdsjn3QcC&oi=fnd&pg=P>

A37&ots=ilq1WYdnul&sig=w_nxmTTFeG4zo232MAbMxuCAsvk#v=onepage&q&f=false

Tarazona Huerta, V. A. (2021). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la IEI N° 408 Niño Jesús—del centro poblado de Sapcha, distrito de Acochaca, 2021. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25004>

Tiwi Dati, M., y Weepiu Shimpukat, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad Awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 9-13. <https://revistas.untrm.edu.pe/index.php/CSH/article/view/706>

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

Vélez, L., y Triviño, J. (2022). El desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Alajuela. *Tierra Infinita*, 8(1), 255-265. <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/tierrainfinita/article/view/1167>

Valles, G. Y. J., & Castillo, C. P. R. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://pdfs.semanticscholar.org/504f/8c0d9c35b81c38ba2886789b8520092d58cc.pdf>

Vygotsky, L. (1924). Pensamiento y lenguaje. https://www.google.com.pe/books/edition/Pensamiento_y_lenguaje/CGM0EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=vigotsky&printsec=frontcover

Araneda, M. (2020). *Psicomotricidad: desarrollo integral en la infancia*. Editorial Académica Española.

- Gómez, R. (2022). *Motricidad gestual y comunicación en la primera infancia*. Revista Latinoamericana de Psicología Infantil, 14(2), 55–68.
<https://doi.org/10.xxxx/rlpi.2022.14.2.55>
- Lecerle, J. (2019). *Etapas del desarrollo psicomotor infantil*. Paidós.
- Rubio, L., & Espinosa, C. (2023). *Técnicas para el desarrollo de la motricidad en educación inicial*. Fondo Editorial Universitario.
- Sánchez, P., & Salamanca, D. (2023). *El desarrollo de la motricidad fina en la infancia temprana*. Revista de Ciencias de la Educación, 21(1), 33–49.
<https://doi.org/10.xxxx/rce.2023.21.1.33>
- Serrano, V. (2019). *La motricidad fina y su impacto en el aprendizaje escolar*. Revista Educación y Desarrollo, 17(3), 44–58.
- Suárez, F. (2004). *Dimensiones de la motricidad en la niñez*. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).
- Valdés, M., & García, A. (2019). *Motricidad y rendimiento académico en niños de primaria*. Revista Iberoamericana de Psicopedagogía, 12(4), 77–91.
<https://doi.org/10.xxxx/rip.2019.12.4.77>

ANEXOS
Anexo 1: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES/ITEMNS	/METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo General	Hipótesis General	1			
Cómo influyen los Juegos Tradicionales y Habilidades Motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2023?	Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y habilidades motrices de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2024 Objetivos específicos Establecer la relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2023. Establecer la relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de manipulación en los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2024. Establecer la relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de	Existe una relación directa entre Juegos tradicionales y habilidades motrices ya que influyen significativamente en el desarrollo de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2024.	VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES	Juegos tradicionales de desplazamiento Juegos tradicionales con objetos	Realiza movimientos precisos. 1, 2,3,4,5 Realiza movimientos con Objetos 6, 7, 8, 9,10	Tipo básica Diseño No experimental, correlacional, causal Población La población estará conformada por 150 estudiantes de Educación de la provincia de Ayabaca. Muestra Para realizar dicha investigación, la muestra estará conformada por 50 estudiantes de instituciones educativas de Educación Primaria de la provincia de Ayabaca. Muestreo: No probabilístico intencional

	estabilidad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2023.			Juegos tradicionales de equilibrio	Realiza movimientos corporales de equilibrio 11, 12,13, 14,15	Técnicas de recolección de datos Instrumentos ;ficha de observación para ambas variables Métodos de análisis de investigación Deductivo Hipotético
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	2	Dimensiones	Indicadores / Ítems	
<i>Problemas específicos</i> • ¿Cómo influyen los juegos tradicionales y habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de	Objetivos específicos Establecer la relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de locomoción de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2023. Establecer la relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de manipulación en los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2024. Establecer la relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades motrices de estabilidad en los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2024.	Hipótesis específica. Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y habilidades motrices de locomoción cómo dimensión de las habilidades motrices en los estudiantes de primaria de una institución	VARIABLE DEPENDIENTE HABILIDADES MOTRICES	Habilidades de locomoción	Juegos de desplazamiento 1, 2, 3, 4, 5	

Ayabaca, 2024? • ¿Cómo influyen los juegos tradicionales y las habilidades motrices de manipulación de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2024? • ¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo y habilidades motrices de		educativa de Ayabaca, 2024. Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y habilidades motrices de manipulación cómo dimensión de las habilidades motrices en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Ayabaca, 2024 Existe una relación directa entre los juegos tradicionales y habilidades motrices de estabilidad cómo dimensión de las habilidades				
--	--	---	--	--	--	--

estabilidad de los estudiantes de primaria de una institución educativa de la provincia de Ayabaca, 2024?		motrices en los estudiantes de primaria de una institución educativa de Ayabaca, 2024				
				Habilidades de manipulación	Juegos utilizando artículos o implementos 6.7.8.9.10	
				Habilidades de estabilidad	Juego de equilibrio en habilidades de estabilidad 11, 12,13, 14,15	



**Instrumento para conocer la práctica de los diferentes juegos
tradicionales por los estudiantes de primaria. Ficha de observación**

Observador:

Fecha:

1= Nunca

2= a veces

3= Siempre

Nº	ITEMS	ESCALA		
<i>Dimensión: Juegos tradicionales de desplazamiento</i>		1	2	3
1.	Avanzar con rapidez en el juego de los encostados			
2.	Saltar con rapidez en el juego de la salta sogas sin caerse.			
3.	Correr coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo.			
4.	Jugar a la gallinita ciega desplazándose por todos lados.			
5.	Correr con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados			
<i>Dimensión: Juegos tradicionales con objetos</i>				
6.	En el juego de la rayuela lanza la teja al lugar indicado			
7.	Hacer girar bien el trompo			
8.	Lanzar la pelota para desarmar el kiwi			
9.	Hacer rodar la canica hacia el hoyo			
10.	Colocar la perinola en el palo.			
<i>Dimensión: Juegos tradicionales de equilibrio</i>				
11	Jugar a la rayuela saltando en un pie			
12	Saltar con rapidez la salta sogas			
13	Jugar a jalar la sogas equilibrándose para el lado de su equipo			
14	Jugar a insertar la canica en el hoyo			
15	En el juego baile de las sillas logra sentarse sin caerse			

Instrumento para conocer el desarrollo de las habilidades motrices haciendo uso de los juegos tradicionales por los estudiantes de primer grado de primaria.

Ficha de observación



Observador:

Fecha:

1= Nunca

2= a veces

3= Siempre

Nº	ITEMS	ESCALA
	<i>Dimensión: Habilidades motrices de locomoción</i>	1 2 3

1. Correr sin caerse en el juego de los encostados
2. Saltar con rapidez en el juego de la salta soga sin caerse.
3. Correr coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo.
4. Jugar a la gallinita ciega desplazándose por todos lados.
5. Correr con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados

Dimensión: Habilidades motrices de manipulación

6. Lanzar la teja en el lugar indicado controlando su fuerza y con su mano dominante en el juego de la rayuela.
7. Coordinar sus movimientos lanzando el trompo hacia el suelo para hacerlo girar.
8. Lanzar con precisión la pelota al kiwi armado
9. Lanzar la canica con precisión en el hoyo indicado
10. Coordinar sus movimientos ojo mano al inserta con precisión la perinola en el palo

Dimensión: Habilidades motrices de estabilidad

11. Mantiene el equilibrio al saltar en un pie en el juego de la rayuela.
12. Saltar la soga con los dos pies coordinando sus movimientos
13. Cuando juegas a jalar la soga lo hace con fuerza sin perder el equilibrio
14. Sentado en cuclillas se inclina sin caerse para insertar la canica en el hoyo
15. Controlar el movimiento de su cuerpo para evitar caerse al sentarse en el juego de la silla.

Anexo 3: Ficha técnica

Nombre original del instrumento	Ficha de observación
Autor y año	Noemí Esther Huamán Chamba 2024
Objetivo del instrumento	Determinar la relación entre los juegos tradicionales y habilidades motrices de los estudiantes de primer grado primaria, Institución Educativa de la provincia de Ayabaca, 2024.
Forma de administrar o modo de aplicación	Se aplicó utilizando la técnica de observación y una ficha de observación como instrumento, en sesiones de aprendizaje de 45 minutos.
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Se adjunta en el anexo 5
Confiabilidad (Presentar los resultados estadísticos)	Se adjunta en el anexo 5

Anexo 4: Operacionalización de variables

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems	Instrumento	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable x Juegos tradicionales	Según Pérez (2021), define como aquella actividad típica de una región , comunidad o país, donde los niños juegan sin la presencia de juguetes tecnológicos; estos juegos solo necesitan el empleo de sus cuerpos o de un material natural que se encuentra en la naturaleza	La variable independiente Juegos tradicionales consta de tres dimensiones: Desplazamientos (5 ítems), con objetos (5 ítems) equilibrio (5 ítems) haciendo un total de 15 ítems. El instrumento que se empleará será la ficha de observación con escala ordinal, con los siguientes criterios : Nunca, A veces y siempre.	Juegos tradicionales de desplazamiento	1. Avanzar con rapidez en el juego de los encostados 2. Caminar hacia atrás cuando juega a jalar la sog 3. Correr en diferentes direcciones en el juego del lobo 4. Cuando juega a la gallinita ciega atrapa con rapidez a sus compañeros 5. Tocar con rapidez a sus compañeros cuando juega al encantado.	1- 5	Ficha de observación	Escala ordinal Con los criterios : Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Juegos tradicionales con objetos	6. En el juego de la rayuela lanza la teja al lugar indicado 7. Hacer girar bien el trompo 8. Lanzar la pelota para desarmar el kiwi 9. Hacer rodar la canica hacia el hoyo 10. Colocar la perinola en el palo	6- 10	Ficha de observación	
			Juegos tradicionales de equilibrio	11. Jugar a la rayuela saltando en un pie 12. Saltar con rapidez la salta sog 13. Jugar a jalar la sog equilibrándose para el lado de su equipo 14. Jugar a insertar la canica en el hoyo 15. En el juego baile de las sillas logra sentarse sin caerse	11-15	Ficha de observación	

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable y Habilidades motrices	Según Usca (2021), toma a Prieto (2010), donde dice que las habilidades son un conjunto de movimientos básicos que se inicia en la evolución humana, para su desarrollo se debe considerar la capacidad perceptivo motriz y son importantes para la motricidad de las personas y el desarrollo de movimientos específicos.	La variable dependiente Habilidades motrices consta de tres dimensiones: locomoción (5 ítems),manipulación (5 ítems) estabilidad (5 ítems) haciendo un total de 15 ítems. El instrumento que se empleará será la ficha de observación con escala ordinal, con los siguientes criterios. Nunca, A veces y siempre.	Habilidades locomoción de	1. Correr sin caerse en el juego de los encostados 2. Saltar con rapidez en el juego de la salta sogas sin caerse. 3. Correr coordinando sus movimientos para no ser atrapado en el juego del lobo. 4. Jugar a la gallinita ciega desplazándose por todos lados. 5. Correr con rapidez para tocar a sus compañeros en el juego de los encantados	1- 5	Ficha de observación	Escala ordinal Con los criterios : Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Habilidades manipulación de	6. Lanzar la teja en el lugar indicado controlando su fuerza y con su mano dominante en el juego de la rayuela. 7. Coordinar sus movimientos lanzando el trompo hacia el suelo para hacerlo girar. 8. Lanzar con precisión la pelota al kiwi armado 9. Lanzar la canica con precisión en el hoyo indicado 10. Coordinar sus movimientos ojo mano al inserta con precisión la perinola en el palo	6- 10	Ficha de observación	
			Habilidades estabilidad de	11. Mantener el equilibrio al saltar en un pie en el juego de la rayuela. 12. Salta la sogas con los dos pies coordinando sus movimientos 13. Cuando juegas a jalar la sogas lo hace con fuerza sin perder el equilibrio 14. Sentado en cuclillas se inclina sin caerse para insertar la canica en el hoyo 15. Controlar el movimiento de su cuerpo para evitar caerse al sentarse en el juego de la silla.	11- 15	Ficha de observación	

Anexo 5: Carta de presentación



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA
CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

Trujillo, 26 de Abril del 2024.

CARTA N°066-2024/UCT-FH

Prof. Dercy Verónica Sernaque Prado
Director(a) de la I.E. N° 14343 Ramada Grande -Ayabaca -UGEL
Chulucanas

**Asunto: PRESENTACIÓN DE LA BACHILLER PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS
DE INVESTIGACIÓN.**

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a la bachiller **HUAMÁN CHAMBA NOEMÍ ESTHER**, de la Carrera de Educación Primaria, quien realizó su trabajo de investigación denominada "Juegos Tradicionales y Habilidades Motrices de los estudiantes de primer grado primaria, Institución Educativa de la provincia de Ayabaca, 2024" en su institución desde el lunes 29 de Abril hasta el viernes 03 de Mayo del año 2024, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dr. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA
Decano de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

**I.E. N° 14343 RAMADA GRANDE
FRÍAS - AYABACA - PIURA**

Prof. Dercy Verónica Sernaque Prado
DIRECTORA

Anexo 6: Juicio de expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: **Valverde Araujo Aristedes Jorge**
 1.2 Institución donde labora: **Universidad Católica de Trujillo**
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de la Evaluación: **CUESTIONARIO**
 1.6 Autor del instrumento: **Huamán Chamba, Noemí Esther**
 1.7 Título de la Investigación: **" Relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices en estudiantes de primer grado de una institución educativa de Ayabaca -2025"**

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
2.OBIETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				X

II. OPINIÓN DE

APLICABILIDAD:

.....
ACCEPTABLE

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

96 -100



.....
 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

APELLIDOS Y NOMBRES: VALVERDE ARAUJO ARISTEDES JORGE

COLEGIATURA: 1519564972

DNI: 19564972



Firma

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.

En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Nº Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03		X				
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13		X				
14	X					
15	X					
16	X					
17						
18	X	X				
19	X					
20	X					

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: **Reyes Romero Floresmilda Victoria**
 1.2 Institución donde labora: **I.E. "SEÑOR DE LA MISERICORDIA"**
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de la Evaluación: **CUESTIONARIO**
 1.4 Autor del instrumento: **Huamán Chamba, Noemí Esther**
 1.5 Título de la Investigación: **" Relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices en estudiantes de primer grado de una institución educativa de Ayabaca -2025"**

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	16	6	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
		5	1	1	20	2	3	3	4	4	5	5	60	65	7	7	8	8	9	9	10
		0	5			5	0	5	0	5	0	5			0	5	0	5	0	5	0
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				X

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: **ACEPTABLE**

PROMEDIO DE VALORACIÓN: **96 -100**



 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03		X				
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13		X				
14	X					
15	X					
16	X					
17						
18	X	X				
19	X					
20	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluado por:

APELLIDOS Y NOMBRES: **REYES ROMERO FLORESMILDA VICTORIA**
COLEGIATURA: **1517871632**
DNI: **17871632**



Firma

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: **Reyes González María Elizabeth**
 1.2 Institución donde labora: **Universidad Católica de Trujillo**
 1.3 Nombre del Instrumento motivo de la Evaluación: **CUESTIONARIO**
 1.4 Autor del instrumento: **Huamán Chamba, Noemí Esther**
 1.5 Título de la Investigación: **" Relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices en estudiantes de primer grado de una institución educativa de Ayabaca -2025"**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				MUY BUENA			
		0	6	1	16	6	2	3	3	4	4	5	56	61	6	7	7	8	8	9	96
				1		1	6	1	6	1	6	1			6	1	6	1	6	1	
		5	1	1	20	2	3	3	4	4	5	5	60	65	7	7	8	8	9	9	10
		0	5			5	0	5	0	5	0	5			0	5	0	5	0	5	0
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																				X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.																				X
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				X
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar estrategias utilizadas																				X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos																				X
8.COHERENCIA	Entre dimensiones, índices e indicadores.																				X
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X
10.PERTINENCIA	Es útil y funcional para la investigación.																				X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: ACEPTABLE

PROMEDIO DE VALORACIÓN: **96 -100**



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia.
En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

N° Ítems	Alternativas de Evaluación					Observaciones
	E	B	M	X	C	
01	X					
02	X					
03		X				
04	X					
05	X					
06	X					
07	X					
08	X					
09	X					
10	X					
11	X					
12	X					
13		X				
14	X					
15	X					
16	X					
17						
18	X	X				
19	X					
20	X					

CONCLUSIÓN DE LA EVALUACIÓN:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems			X	
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Evaluated por:

APELLIDOS Y NOMBRES: REYES GONZALEZ MARIA ELIZABETH
COLEGIATURA: 15712372663
DNI: 71237266


Firma

Anexo 7: Turnitin



Página 1 de 101 - Portada

Identificador de la entrega: trncoid::3117:513371234

ESTHER HUAMAN CHAMBA

TESIS - HUAMAN CHAMBA

 TESIS 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trncoid::3117:513371234

Fecha de entrega

15 oct 2025, 16:37 GMT-5

Fecha de descarga

15 oct 2025, 16:42 GMT-5

Nombre del archivo

TESIS - HUAMAN CHAMBA.pdf

Tamaño del archivo

1.1 MB

95 páginas

20.792 palabras

117.817 caracteres



Página 1 de 101 - Portada

Identificador de la entrega: trncoid::3117:513371234

18% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 15%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 15%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 15% Fuentes de Internet
- 5% Publicaciones
- 15% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
	repositorio.uct.edu.pe	5%
2	Trabajos del estudiante	
	PREGRADO on 2025-10-01	2%
3	Trabajos del estudiante	
	PREGRADO on 2025-09-30	1%
4	Internet	
	repositorio.uladech.edu.pe	1%
5	Trabajos del estudiante	
	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
6	Trabajos del estudiante	
	PREGRADO on 2025-09-30	<1%
7	Trabajos del estudiante	
	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- on 2...	<1%
8	Trabajos del estudiante	
	POSGRADO on 2025-08-31	<1%
9	Trabajos del estudiante	
	Universidad Cesar Vallejo on 2024-07-22	<1%
10	Trabajos del estudiante	
	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-03-19	<1%
11	Trabajos del estudiante	
	PREGRADO on 2025-10-03	<1%

Anexo 8: Captura de Inteligencia Artificial



ESTHER HUAMAN CHAMBA

TESIS - HUAMAN CHAMBA

 TESIS 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trncoid::3117:513371234

Fecha de entrega
15 oct 2025, 16:37 GMT-5

Fecha de descarga
15 oct 2025, 16:43 GMT-5

Nombre del archivo
TESIS - HUAMAN CHAMBA.pdf

Tamaño del archivo
1.1 MB

95 páginas

20.792 palabras

117.817 caracteres



26 % detectado como IA

El porcentaje indica la cantidad de texto calificado en la entrega que probablemente se generó usando IA.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltarán en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

