

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**Programa de juegos tradicionales para la coordinación motora gruesa con niños de 5 años I.E.I. 369 Alifiaco Cutervo – 2022**

Presentada para obtener el Título profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

**Investigador:** Br. Pérez, Centurión, Aneida Lisseth

Br. Cubas Toro, Janeth Yaquelin

**Asesor:** Mg. Juan Carlos Granados Barreto

**Lambayeque - Perú**

**2025**

Presentada por:

Pérez, Centurión, Aneida Lisseth  
**Investigador**

Cubas Toro, Janeth Yaquelin  
**Investigador**

**Dra. Graciela Vera Carpio**  
**Presidente**

**Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio**  
**Secretario**

**Dr. Percy Morante Gamarra**  
**Vocal**

**Mg. Juan Carlos Granados Barreto**  
**Asesor**

# ACTA DE SUSTENTACIÓN



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE N° 623-2025

Siendo las 17: 00 horas, del día jueves 28 de agosto 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/tcg-dgwc-zac> por mandato de la Resolución N° 3129-2025-D-FACHSE de fecha 26 de agosto de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 1144-2023-V-D-FACH de fecha 02 de junio de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

- Presidente(a) : **Dra. Graciela Vera Carpio**
- Secretario(a) : **Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio**
- Vocal : **Dr. Percy Carlos Morante Gamarra**
- Asesor(es) : **M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto**



Con la finalidad de evaluar la(e) titulada(o): **PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA CON NIÑOS DE 5 AÑOS I.E.I. 369 ALIFIACO CUTERVO – 2022** Presentada por **PÉREZ CENTURION ANEIDA LISSETH Y CUBAS TORO JANETH YAQUELIN** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO.**

Siendo las 18: 25 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

**Dra. Graciela Vera Carpio**  
**PRESIDENTE(A)**

**Dra. Julia Esther Santa Cruz Mio**  
**SECRETARIO(A)**

**Dr. Percy Carlos Morante Gamarra**  
**VOCAL**

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 40º, 54º o 60º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, esta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Juan Carlos Granados Barreto, usuario revisor del documento titulado:  
**Programa de juegos tradicionales para la coordinación motora gruesa con niños de 5 años I.E.I. 369 Alfiaco Cutervo – 2022**

Cuyo autor es, Pérez, Centurión, Aneida Lisseth, Identificado (a) con DNI: 76961961; y Cubas Toro, Janeth Yaquelin Identificado (a) con DNI; 48639606; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático **SOFTWARE TURNITIN**, ha arrojado un porcentaje de similitud de 16%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 15 de agosto del 2024



---

**Mg. JUAN CARLOS GRANADOS BARRETO**  
**ASESOR**  
**DNI:40600973**

## Reporte de similitud

Programa de juegos tradicionales para la coordinación motora gruesa con niños de 5 años I.E.I. 369 Alfiaco Cutervo – 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>16%</b>	<b>16%</b>	<b>0%</b>	<b>4%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad de San Buenaventura</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>
<b>4</b>	<b>prezi.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.cidecuador.org</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>



**Mg. Juan Carlos Granados Barreto**

**DNI N° 40600973**

**<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>**

8	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
9	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
10	publircidad.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo




**Mg. Juan Carlos Granados Barreto**

**DNI N° 40600973**

**<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>**

## Recibo digital




### Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Cubas Toro, Janeth Yaquelin Pérez, Centurión, Aneida Lisseth
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Programa de juegos tradicionales para la coordinación motora...
Nombre del archivo:	TESIS_2024_-_ANEIDA_Y_JANET.docx
Tamaño del archivo:	3.01M
Total páginas:	69
Total de palabras:	10,270
Total de caracteres:	58,696
Fecha de entrega:	07-nov-2025 11:11p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2807363344



Directivos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.



**Mg. Juan Carlos Granados Barreto**

**DNI N° 40600973**

**<https://orcid.org/0000-0002-6407-8523>**

## ÍNDICE

Acta de sustentación	3
Declaración jurada de originalidad	4
Constancia de originalidad	5
Dedicatoria	6
Agradecimiento	7
Resumen	11
Abstrac	12

### I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación	13
1.2. Base teórica	17
1.2.1. Bases de la psicomotricidad: método pisocinético de Le Boulch	17
1.2.2. Corriente pedagógica de la Psicomotricidad, según Lora J. (2000)	20
1.2.3. Psicomotricidad	24
1.2.4. Epistemología de la lateralidad	26
1.2.5. Actividades para desarrollar lateralidad	28

### II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación	34
2.2. Población	35
2.3. Muestra	35
2.4. Técnicas e instrumentos	36
2.5. Procedimientos	38
2.6. Análisis de datos	38

### **III. RESULTADOS**

3.1. Interpretación de resultados	40
-----------------------------------	----

### **IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

3.2. Análisis de resultados	41
-----------------------------	----

### **V PROPUESTA**

5.1. Diseño de la Propuesta	42
-----------------------------	----

Conclusiones

Recomendaciones

Referencias

Anexos

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudio.....	32
Tabla 2 Ficha técnica cuestionario .....	33

## **RESUMEN**

El estudio presenta la problemática existente en la realidad educativa de la I.E.I. 369 Alifiaco Cutervo con estudiantes de 5 años de edad de educación inicial; el diagnóstico nos muestra el estado de desarrollo de la coordinación motora gruesa. Vista la realidad se pudo determinar que existe necesidad de orden psicomotriz en relación al proceso de desarrollo psicomotor, el cual debe ser atendido con la finalidad de optimizar su maduración filogenética, elemento base en el desarrollo humano. La investigación es de nivel básica, carácter diagnóstico, consideró la aplicación de un instrumento de evaluación a nivel de test (prueba), con la que se pudo determinar el estado de desarrollo psicomotriz en uno de los componentes de importancia la coordinación gruesa, también se utilizó técnicas investigativas como la observación y para el procesamiento de los datos tablas y gráficos.

**Palabras clave:** desarrollo humano, psicomotricidad, actividad lúdica.

## **ABSTRACT**

The study presents the existing problems in the educational reality of the I.E.I. 369 Alifiaco Cutervo in 5-year-old students of initial education; The diagnosis shows us the state of development of gross motor coordination. Given the reality, it was determined that there is a need for psychomotor order in relation to the process of psychomotor development, which must be attended to in order to optimize its phylogenetic maturation, a basic element in human development. The research is of a basic level, diagnostic in nature, it considered the application of an evaluation instrument at the test level (test), with which it was possible to determine the state of psychomotor development in one of the important components, gross coordination. used investigative techniques such as observation and tables and graphs to process the data.

**Keywords:** human development, psychomotor skills, recreational activity.

## I. DISEÑO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes de la investigación.

Cordova (2020) presentan un estudio vinculante con la motricidad y los juegos tradicionales. Se propusieron establecer la determinación de juegos tradicionales y motricidad gruesa; el estudio, fue pre experimental, con un solo grupo, de 14 niños de 4 años, consideraron como técnica la observación y su instrumento la ficha de observación, de muestreo no probabilístico; de esta forma la coordinación estuvo en 71,4% en un nivel de inicio, el ritmo estaba en un 78,6% en un nivel de inicio y el equilibrio en un 78,6% también en un nivel de inicio, aplicado las actividades de aprendizaje, se obtuvo para la coordinación un aumento de 35,7%, en el ritmo un 57,1% y en el equilibrio un 50%, observando que existe una mejoría en la motricidad gruesa aplicados los juegos tradicionales, con ello se indica que los discentes se encuentran en progreso de lograr sus movimientos de coordinación, ritmo y equilibrio.

Moya (2021). Desarrolla un estudio a nivel de bases didácticas, la investigación, tuvo como objetivo. Implementar juegos tradiciones en el área de Educación Física en estudiantes del 5°, 6° y 7° ciclo de educación básica en la institución educativa antes mencionada. Investigación desarrollada con el enfoque cualitativo, tipo experimental, diseño pre experimental. Aplicado a 175 estudiantes. Concluyendo: En Ecuador se está avanzando en la implementación de estrategias didácticas relacionadas a los juegos tradiciones permitiendo el perfeccionamiento de la psicomotricidad y mejores logros de aprendizaje.

Tanto docentes como estudiantes de secundaria no practicaban los juegos tradicionales, pero si tienen nociones básicas, en la actualidad lo realizan durante las clases de Educación Física como fuera de ellas con sus familiares, amigos y compañeros.

Cieza y Chávez (2020). Investigadores que desarrollan un estudio ligado a la praxis didáctica en el desarrollo infantil, el cual con la experiencia se pudo determinar las necesidades de poder lograr su potencial global del niño, además de fortalecer capacidades humanas ligadas a la creatividad, socialización, memoria, comunicación, etc. es necesario que el personal docente del nivel, utilice el juego como un recurso de trabajo, el cual permita diversificar sus conocimientos a partir de la experiencia cinética.

## **1.2. Base teórica.**

### **1.2.1. Juegos tradicionales como herramienta pedagógica.**

*Según* Omeñaca, R. (2004). La cultura tradicional del Perú se caracteriza por la riqueza de elementos que, al combinarse, han contribuido al desarrollo del folclore peruano, integrándose como parte del patrimonio cultural. Entre estos elementos destacan los juegos tradicionales, propios de una región o país, que representan un componente esencial de la cultura popular y se consideran un valioso legado nacional transmitido de generación en generación.

Aretz (1998), define como "juegos folclóricos que condensan las experiencias colectivas de diversas generaciones, convirtiéndose en un valioso recurso educativo, ya que el niño se desarrolla y aprende a través del juego" (p. 32).

Según Bustos y otros (1999), se trata de juegos reconocidos por las personas de una región específica, practicados de manera habitual y transmitidos de generación en generación. Estos juegos incorporan una rica carga de hechos históricos característicos del lugar o zona de donde provienen.

Por su parte, Bolívar (2001) los define como “juegos populares que forman parte de la cultura popular y representan un elemento clave para la preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño en su entorno”. Así, la principal característica de los juegos tradicionales radica en su capacidad para destacar y mantener vivas las tradiciones de un pueblo a lo largo de generaciones.

Los juegos tradicionales incluyen algunos que llegaron a América durante la época de la conquista española. Por esta razón, muchas de estas actividades lúdicas son reconocidas en varios países, aunque reciben nombres distintos según la región.

En el Perú, existe una gran variedad de juegos tradicionales resultado de la combinación de influencias que dieron forma a la cultura criolla del país. Entre los juguetes más emblemáticos se encuentran el aro, el trompo, la cometa, el rayuelo o mundo, y las muñecas de trapo, entre otros

### **1.2.2. El juego tradicional.**

Aza (1994), considera que: El juego tradicional se define como aquel que ha sido transmitido de generación en generación, generalmente de manera oral, pasando de padres a hijos, de hijos a nietos, y de niños mayores a niños menores. La autora también distingue entre "tradicional" y "popular", señalando que el primero se asociaba antiguamente con los juegos de los adultos de clases aristocráticas, mientras que el segundo correspondía a los juegos del pueblo llano. Sin embargo, concluye que esta distinción carece de relevancia en la actualidad.

(Caillois 1997). Al respecto dice: El juego es un recurso versátil y multifuncional cuyas características demuestran que no debe ser ignorado, relegado a otras áreas del conocimiento ni limitado exclusivamente a las primeras etapas de la vida. Si se utiliza y dirige de manera adecuada, el juego puede promover la adquisición y el desarrollo de contenidos, incluyendo conceptos temporales y socioculturales, procedimientos, estrategias de resolución de problemas y actitudes relacionadas con la socialización.

En tanto estos postulados refieren una herramienta didáctica y metodológica de gran trascendencia para el desarrollo del niño y la niña en etapa preescolar, que es por su naturaleza y etapa de desarrollo que afirma y potencializa sus capacidades a partir de lo lúdico, elemento esencial para el desarrollo de aprendizajes escolares en distintas áreas escolares.

*El niño a través del juego se convierte en el protagonista de sus experiencias de aprendizaje y con ello garantiza el éxito en sus futuras decisiones en contacto con el mundo y la naturaleza de su creación.*

### **1.2.3. El juego como base del desarrollo socio-emocional del niño**

Para Trigo (1994). El juego es una forma de conocer y comprender los hechos y situaciones del entorno social y cultural, ya que en él se reflejan las respuestas del estudiante ante diversas vivencias relacionadas con el espacio escolar, la calle, el barrio y otras manifestaciones populares. Esta práctica habitual del juego debe fomentar actitudes y hábitos cooperativos y sociales, basados en la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia. En este sentido, el juego tradicional puede ser una herramienta valiosa para conocer y preservar las tradiciones culturales, apoyando su transmisión de generación en generación a través de la escuela.

*Según Wearing, B. (1987). La propuesta es muy adecuada, ya que en la escuela se producen esos mismos intercambios culturales, y el maestro tiene la responsabilidad de promover el rescate de la cultura, dado que los niños a menudo viven en condiciones donde sus padres, debido a su trabajo o la falta de espacios adecuados, no pueden brindarles oportunidades para practicar estos juegos. Al enseñar lo tradicional, estamos haciendo una valiosa contribución a la sociedad, permitiendo que la cultura se fortalezca y se arraigue en los niños y niñas, lo cual favorece su desarrollo integral y les ayuda a convertirse en mejores personas.*

Trigo señala que, a través de estudios experimentales realizados sobre el juego tradicional, utilizando entrevistas, dibujos, textos, interacciones motrices entre los jugadores y sociometría, se ha observado que este tipo de juego ofrece a sus participantes relaciones socioafectivas más ricas que otros deportes. Esto se debe a que los roles dentro del juego varían constantemente: en un momento, un jugador puede estar contra todos, luego el rol cambia y todos se enfrentan a uno solo, y después, todos compiten entre sí. Esta dinámica permite una mayor interacción y flexibilidad en las relaciones sociales y afectivas durante el juego.

Suárez et al. (2011) indican que, en la propuesta presentada, el juego tradicional enriquecerá las relaciones entre los participantes, quienes compartirán sus experiencias y destacarán lo más importante de cada juego. A través de este proceso, se construirá de manera equitativa el análisis y la formulación de las normas o reglas de cada juego, utilizando todas las herramientas proporcionadas por el docente.

Trigo (1990) sostiene que la escuela es el lugar ideal para dar a conocer el patrimonio cultural de nuestros antepasados. No solo se trata de transmitirlo, sino de respetarlo y revivirlo. Si los docentes son capaces de recuperar esa cultura, apoyándose en sus propios recuerdos, en las contribuciones de los alumnos, y en los relatos de padres y abuelos, en poco tiempo se podrá recuperar esa tradición. Además, si fomentamos la participación activa de todos (profesores, alumnos, padres) en las manifestaciones culturales de su entorno, estaremos en el camino correcto para valorar y reconocer nuestra cultura, más allá de modas o imposiciones externas.

La autora reconoce que la escuela es la institución más adecuada para enseñar las tradiciones culturales a través del juego, ya que involucra a toda la comunidad educativa—padres, abuelos y otros cuidadores—quienes, al compartir sus aportes, experiencias y conocimientos, brindan un apoyo crucial para llevar a cabo esta propuesta metodológica.

Trigo (1994) afirma que el juego es una conducta lúdica que surge de nuestra cultura e historia, formando parte de nuestro acervo cultural, al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía y los modos de vida. En este sentido, el juego se presenta como una herramienta fundamental de la cultura para introducir a los individuos en el universo normativo corporal, enseñándoles las normas y comportamientos propios de su entorno.

Otros autores, como Parlebas, afirman que los juegos son una de las formas de expresión más representativas de una cultura. Debido al espacio que ocupan, la temporalidad que imponen y las interacciones que fomentan, los juegos actúan como un espejo de la civilización. Las raíces de una cultura también se reflejan en sus juegos, que incluyen rituales lúdicos, formas de comunicación, diversas modalidades y fórmulas de juego, y su propio imaginario. Este patrimonio cultural, según Parlebas, es invaluable y juega un papel crucial en la definición de la cultura. De esta manera, el autor sostiene que acercarse al juego tradicional es también acercarse al folclore, a la ciencia de las tradiciones, costumbres, creencias y leyendas de una región específica, como el contexto en el que se lleva a cabo esta propuesta. Además, resulta difícil separar el juego tradicional del comportamiento humano, ya que ambos están profundamente interconectados.

*Según Pérez, F. (1991), los juegos tradicionales representan una riqueza inmensa cuando se estudian a fondo, ya que permiten analizar una serie de aspectos fundamentales, como las diversas formas de relaciones humanas que se establecen a través de ellos, incluyendo roles, género, relaciones laborales, entre otros.*

#### **1.2.4. Teoría socio Cultural de Vygotsky (1978).**

Se plantea que la sociabilidad infantil representa el punto inicial desde el cual el niño comienza a relacionarse con su entorno. Por naturaleza, el ser humano no puede desarrollarse plenamente en aislamiento, ya que su evolución personal requiere de la interacción con otros. En el caso de la primera infancia, las relaciones asimétricas con adultos —quienes transmiten el bagaje cultural— son fundamentales para su desarrollo

Todas las personas para lograr desarrollarnos correctamente no debemos vivir en aislamiento, ya que al socializar con otras personas nos permite conocer, aprender, sentir, apreciar cosas distintas a las que ya sabemos. Por eso es muy importante que los niños desde muy pequeños desarrollen la socialización, pues así tendrá una buena interacción.

#### **1.2.5. El aprendizaje Social.**

Rice (1997), basándose en las ideas de Albert Bandura, sostiene que el comportamiento humano se aprende en gran medida a través de la interacción con el entorno, destacando que las personas no reaccionan de forma automática ante los estímulos, sino que poseen capacidad de pensamiento y autodeterminación.

En su experimento más conocido, Bandura demostró que los niños que observaron a un adulto actuar de forma agresiva contra un muñeco inflable tendieron a imitar esa conducta.

Este estudio evidenció cómo el aprendizaje por modelamiento permite adquirir comportamientos, los cuales pueden reforzarse o debilitarse dependiendo de las consecuencias observadas, como premios o castigos (Rice, 1997, pp. 37–38).

Esta teoría se puede visualizar que sucede distintas maneras, en nuestra actualidad se puede visualizar con los niños y niñas que tienden a imitar todo lo que observan, por ejemplo, en las I.E. los estudiantes tienden a imitar a la docente tanto la manera de expresarse, comportarse. Podemos ver que una conducta que es fortalecida por la sociedad es la discriminación y el racismo, los niños no nacen ni conocen estos comportamientos, pero los adquieren y lo refuerzan a través de su entorno más cercano que son los padres de familia.

#### **1.2.6. Coordinación motora gruesa – global.**

El reconocimiento e integración del cuerpo como una unidad constituye un aspecto esencial en la construcción del esquema corporal durante la infancia. Por ello, las actividades que implican el uso coordinado y estructurado de las distintas partes del cuerpo favorecen significativamente este proceso, seguido de estas líneas, asumimos que el término que utilizaremos para referirnos a la coordinación motora gruesa, será *coordinación global (CG)*.

La coordinación global, entendida como una capacidad neuromuscular, implica la participación activa o pasiva de todos los segmentos corporales en función de una meta específica.

Las actividades motrices como la locomoción, el equilibrio y el control postural favorecen de manera significativa la consolidación de la unidad corporal y la conciencia del propio cuerpo.

Este tipo de coordinación se sustenta en la integración de diferentes capacidades físicas como la fuerza, la velocidad, la resistencia y la flexibilidad, las cuales deben desarrollarse de manera progresiva y conjunta para lograr un avance efectivo en la percepción del cuerpo como un todo.

Durante los primeros años de vida, el niño mantiene una relación simbiótica con su entorno. A medida que adquiere conciencia de su cuerpo, comienza a diferenciarse del mundo exterior y a construir su identidad personal. En este proceso, el movimiento juega un papel clave, ya que le permite vivenciar su cuerpo en forma global, mediante acciones donde intervienen simultánea o secuencialmente sus distintas partes. La coordinación global, entendida como una capacidad neuromuscular, implica la participación activa o pasiva de todos los segmentos corporales en función de una meta específica. Las actividades motrices como la locomoción, el equilibrio y el control postural favorecen de manera significativa la consolidación de la unidad corporal y la conciencia del propio cuerpo.

Este tipo de coordinación se sustenta en la integración de diferentes capacidades físicas como la fuerza, la velocidad, la resistencia y la flexibilidad, las cuales deben desarrollarse de manera progresiva y conjunta para lograr un avance efectivo en la percepción del cuerpo como un todo.

Durante los primeros años de vida, el niño mantiene una relación simbiótica con su entorno. A medida que adquiere conciencia de su cuerpo, comienza a diferenciarse del mundo exterior y a construir su identidad personal. En este proceso, el movimiento juega un papel clave, ya que le permite vivenciar su cuerpo en forma global, mediante acciones donde intervienen simultánea o secuencialmente sus distintas partes.

Dado que en esta etapa el niño aún no ha desarrollado habilidades analíticas complejas, no se le puede exigir una ejecución precisa ni un enfoque consciente en partes específicas de su cuerpo. Es más adecuado permitirle participar en actividades motrices espontáneas que lo inviten a experimentar su cuerpo en movimiento de forma integral, incluyendo el contacto físico con el entorno o con otros compañeros como parte del aprendizaje.

Solo a partir de los 10 u 11 años el niño logra un dominio más organizado de su cuerpo, siendo capaz de ajustar sus movimientos con mayor precisión. A partir de entonces, es posible introducir actividades que demanden un análisis más detallado y la tecnificación de habilidades motrices. Las prácticas que involucran locomoción, equilibrio, lanzamientos y destrezas contribuyen especialmente al desarrollo de esta coordinación global.

Dado que en esta etapa el niño aún no ha desarrollado habilidades analíticas complejas, no se le puede exigir una ejecución precisa ni un enfoque consciente en partes específicas de su cuerpo. Es más adecuado permitirle participar en actividades motrices espontáneas que lo inviten a experimentar su cuerpo en movimiento de forma integral, incluyendo el contacto físico con el entorno o con otros compañeros como parte del aprendizaje.

Solo a partir de los 10 u 11 años el niño logra un dominio más organizado de su cuerpo, siendo capaz de ajustar sus movimientos con mayor precisión. A partir de entonces, es posible introducir actividades que demanden un análisis más detallado y la tecnificación de habilidades motrices. Las prácticas que involucran locomoción, equilibrio, lanzamientos y destrezas contribuyen especialmente al desarrollo de esta coordinación global.

### **Locomoción.**

Las actividades motoras más naturales y espontáneas en el ser humano implican una participación corporal integral, ya que el cuerpo —como sistema compuesto por segmentos articulados— se moviliza de forma organizada durante el desplazamiento. Estas acciones requieren una coordinación eficiente entre las dos principales estructuras articulares del tronco: la cintura escapular y la cintura pelviana, las cuales brindan soporte a las extremidades superiores e inferiores.

La alternancia coordinada de estas zonas articulares permite al cuerpo mantener el equilibrio, aspecto esencial para sostener la postura erguida. En el desarrollo infantil, la locomoción desempeña un papel central, como ya se ha señalado anteriormente. Dentro de este tipo de actividades se encuentran caminar, correr y saltar, que serán abordadas brevemente a continuación

### **Caminar**

El análisis biomecánico del caminar permite identificar el papel fundamental que desempeñan las dos principales cinturas articulares del cuerpo: la escapular, situada a la altura de los hombros, y la pelviana, a nivel de la cadera. Estas estructuras deben operar en armonía con el tronco, manteniendo al mismo tiempo cierta independencia funcional para facilitar un desplazamiento eficiente.

El caminar puede analizarse a través de dos fases principales: el apoyo simple, donde el cuerpo se sostiene en un solo pie, y el apoyo doble, donde el peso se reparte entre ambos pies. Esta última fase incluye un momento de recepción del peso, cuando el pie delantero lo asume desde el talón, y otro de impulso, en el que el pie se apoya en el suelo para generar el siguiente paso.

El movimiento alternado de brazos y piernas está estrechamente sincronizado. Mientras los brazos, conectados a la cintura escapular, se desplazan hacia adelante y atrás, las piernas, vinculadas a la cintura pelviana, realizan movimientos similares pero contrarios.

Esta acción alternada requiere la participación activa de la musculatura del tronco, que produce suaves torsiones para integrar el tren superior e inferior del cuerpo, dando unidad al acto de caminar.

Agosti (1963) identifica tres factores fundamentales en los ejercicios de locomoción: la duración, la longitud del paso y la frecuencia del ritmo. La duración está relacionada con la intensidad del esfuerzo físico, que influye directamente en el sistema cardiorrespiratorio y, en niños con desnutrición o alimentación deficiente, puede impactar también en su rendimiento cognitivo y afectivo.

La longitud del paso también incide en el esfuerzo físico: pasos demasiado largos pueden agotar al niño al exigir una mayor elevación del tronco, dificultando la coordinación y el equilibrio. Por su parte, la frecuencia del ritmo regula el esfuerzo: un ritmo lento tiende a alargar los pasos, mientras que un ritmo rápido los acorta. Aplicar juegos rítmicos al caminar puede estimular el sistema cardiovascular y respiratorio, al tiempo que fortalece la atención y el control corporal (Agosti, 1963).

Desde una perspectiva fenomenológica, Strauss (1966) considera que la forma de caminar de una persona refleja rasgos fundamentales de su personalidad, estado emocional y actitud hacia el entorno. Elementos como el balanceo de los brazos, su amplitud, la postura de las manos y el movimiento del tronco expresan de forma corporal el vínculo activo entre el individuo y el espacio. La armonía entre estos movimientos representa vivencias internas y contenido afectivo que se ha ido desarrollando a lo largo del tiempo.

Caminar, por tanto, constituye una forma de expresión individual. Incluso en edades tempranas, los niños manifiestan su forma de ser a través de su manera de desplazarse. La observación del caminar infantil ofrece claves sobre su temperamento y su relación con el mundo, lo que sugiere que, más que corregir su forma de caminar, es necesario permitir que lo hagan de manera espontánea. Posteriormente, se podrá intervenir para fortalecer el equilibrio y mejorar el control postural (Strauss, 1966).

### **Correr.**

A diferencia del caminar, la acción de correr se caracteriza por la ausencia de la fase de doble apoyo; en su lugar, aparece la fase de suspensión, durante la cual el cuerpo pierde todo contacto con el suelo y queda momentáneamente en el aire. Aunque se conserva la fase de apoyo simple, esta se acorta debido a la transferencia rápida del peso corporal de un pie al otro.

Durante la carrera también se presentan las fases de apoyo e impulso. Sin embargo, a diferencia del caminar, el apoyo se realiza directamente sobre la parte delantera del pie, sin la intervención del talón, con el fin de que el contacto con el suelo sea breve y amortigüe la caída. El impulso ocurre cuando el cuerpo ha sobrepasado la vertical del pie de apoyo, y este lo proyecta con fuerza hacia adelante.

En la carrera, la participación de las cinturas escapular y pelviana es aún más notoria que al caminar, aunque su función continúa siendo de coordinación. Del mismo modo, el movimiento de los brazos adquiere mayor intensidad, dependiendo de la velocidad del desplazamiento, lo cual influye en la amplitud del ángulo de los codos.

Correr representa una forma de experimentar la libertad y el dinamismo, al perder contacto con el suelo y desplazarse por el espacio impulsado por la propia energía física y psíquica. Esta actividad implica una constante pérdida y recuperación del equilibrio, lo que demanda un control corporal más desarrollado, que se fortalece con la confianza en uno mismo. La velocidad incrementa el deseo de superación y de experimentar la capacidad propia de moverse con soltura.

En las primeras etapas del desarrollo, los niños suelen mostrar inseguridad al correr debido a que esta actividad compromete el equilibrio corporal y exige una coordinación compleja de múltiples segmentos corporales. Esta dificultad está estrechamente relacionada con el grado de maduración del sistema nervioso, que sigue patrones próximo distales y céfalo-caudales, los cuales determinan la estabilidad y control del movimiento.

Por todo lo anterior, se sugiere que la práctica del correr durante los primeros años sea promovida sin imponer exigencias de tiempo o velocidad. Es preferible relacionar esta actividad con el uso del espacio, integrando puntos de referencia u obstáculos que estimulen el movimiento y ofrezcan objetivos concretos.

La competencia no debe incentivarse prematuramente, aun cuando surja espontáneamente entre los niños. Dado que el objetivo principal es el desarrollo del dominio corporal, el docente no debe fomentar la rivalidad, sino introducir variaciones en la ejecución, como cambios de dirección, ritmo o velocidad. Esto contribuye a mantener la motivación infantil, promoviendo el placer por el movimiento

## **Saltar.**

El salto es una actividad motriz que demanda una considerable cantidad de energía y, al mismo tiempo, una coordinación precisa de todos los segmentos corporales. Este tipo de acción requiere que el cuerpo se impulse de manera simultánea hacia el aire, buscando prolongar el tiempo de suspensión, ya sea para alcanzar mayor distancia horizontal o altura vertical.

Desde un punto de vista mecánico, el salto implica la pérdida momentánea del apoyo en el suelo, a partir de una elevación del cuerpo que puede proyectarse hacia adelante o hacia arriba. En su ejecución se pueden distinguir cuatro fases: preparación, impulso, suspensión y caída.

La fase de preparación suele incluir una carrera previa que permite al ejecutante tomar impulso mediante el último paso, con un apoyo firme sobre el suelo. La fase de impulso se caracteriza por una fuerte acción de apoyo del pie, combinada con una flexión del cuerpo que precede a una extensión total. Esta dinámica prepara el cuerpo para despegar del suelo. En la fase del salto, el cuerpo permanece suspendido en el aire, trasladándose según el tipo de salto. En esta etapa, el centro de gravedad y las leyes de la gravedad influyen directamente en el control del movimiento. Finalmente, la fase de caída requiere una flexión progresiva del cuerpo con el propósito de amortiguar el impacto, restablecer el equilibrio y recuperar el control postural.

Las características del salto pueden variar dependiendo del énfasis en la altura o en la distancia, lo que a su vez modifica la forma del impulso, la postura del tronco, la ubicación del centro de gravedad y la intervención de los brazos. En el caso del salto en profundidad, la atención se concentra en el control del cuerpo durante el vuelo y el momento de la caída.

Saltar es, en esencia, un acto de decisión. Supone la intención de superar un obstáculo, alcanzar una altura o realizar un descenso. Esta práctica estimula la voluntad del individuo y fortalece su disposición anímica para dominar el peso corporal y adentrarse en el espacio.

Debido a su brevedad temporal y amplitud espacial, el salto representa una lucha constante por extender el tiempo en suspensión, lo que implica desarrollar hábitos como la capacidad de decisión, el arrojo y el deseo de superación.

Por tanto, más que imponer objetivos relacionados con marcas o distancias, lo importante en esta etapa es ofrecer oportunidades que estimulen la toma de decisiones y permitan al niño vivenciar concretamente las dimensiones del espacio y del tiempo. Estas experiencias corporales serán luego interiorizadas y contribuirán a su comprensión del entorno vivido.

Dado el alto gasto energético que conllevan los ejercicios de salto, se recomienda su realización en períodos breves, alternados con actividades de menor intensidad o con pausas. Además, antes de los 8 años, no es aconsejable introducir el ritmo en esta práctica, ya que cada niño necesita afianzar primero su propio tiempo de ejecución.

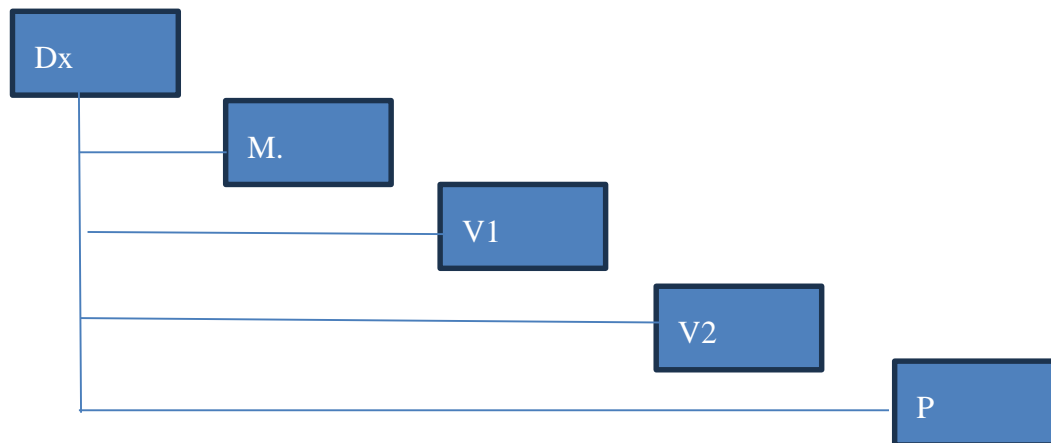
## II. DISEÑO METODOLÓGICO

### 2.1. Tipo de investigación.

(Hernández, Fernandez, & Baptistas, 2014). Esta investigación es básica pues pretendió, analizar y actualizar el comportamiento científico-teórico de las variables estudiadas; asimismo, fue una investigación de enfoque cuantitativo; pues, hizo una interpretación numérico-estadístico del comportamiento de la variable dependiente en el contexto donde se investigó; en ese sentido, debido a que no se realizó manipulación alguna del comportamiento de las variables, el estudio tuvo un diseño no experimental. Según su propósito esta investigación adoptará un nivel descriptivo –propositivo.

#### Figura 1

*Diseño de investigación*



*Donde:*

**Dx** = Diagnóstico  
**M** = Muestra de estudio  
**V1** = Variable independiente  
**V2** = Variable dependiente  
**P** = Propuesta

*Nota. La figura 1 explica el diseño de la investigación*

## 2.2. Población y muestra

### Población

Son todos los integrantes de una determinada unidad de estudio, susceptibles de participar de un proceso de investigación (Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018).

En ese caso particular se hace referencia a todos los alumnos I.E.I. N° 369 Alifiaco – Cutervo.

### Tabla2

#### Población de estudio

Años	Cantidad
3, 4, 5	15

*Nota. La información de la nómina de matrícula 2023 - SIAGIE*

### Muestra

Respecto a la muestra de estudio, esta investigación adoptará el censo. En palabras de (Hernández, Fernandez, & Baptistas, 2014) un censo o muestra censal es aquella que toma como tal a una parte de la población. Por lo argumentado 15 educandos de 3,4,5 años fueron tomados como muestra de la indagación.

## 2.3. Técnicas e instrumentos

### Técnica: observación

La naturaleza de la investigación permitió emplear como técnica de estudio hacer uso de la observación; pues, como argumentan (Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018); este procedimiento permite recoger la información de forma objetiva.

### **Instrumento: Test**

(Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018), sostienen que los test es un instrumento idóneo para otorgar rigor científico a la investigación, pues es capaz de cuantificar el comportamiento de una o más variables; de ahí que se ha seleccionado este recurso para recoger la información de la muestra.

**Tabla 3**

#### *Ficha técnica*

<b>FICHA TÉCNICA</b>	
<b>Nombre original del instrumento</b>	Test psicomotriz
<b>Autor, ciudad, año</b>	Pérez, Centurión, Aneida Lisseth Cubas Toro, Janeth Yaquelin Cutervo, 2024
<b>Objetivo del instrumento</b>	Recoger información sobre el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa con niños de 5 años I.E.I. 369 Alifiaco Cutervo – 2022
<b>Usuarios:</b>	
<b>Forma de administración</b>	Individual
<b>Componentes</b>	3
<b>Calificación</b>	Adecuada (1) Inadecuada (2)
<b>Baremación</b>	Inadecuadas (15 – 25) Medianamente adecuadas (26 – 35) Adecuadas (36– 45)
<b>Confiabilidad:</b>	Según el test de fiabilidad ( $\alpha$ Cronbach) este instrumento ostenta un 0, 77,7% de confiabilidad

---

## **2.4. Procedimientos**

En primer término, se solicitó al regente de la entidad de estudios la debida autorización para la administración de los instrumentales de acopio de indagación; asimismo se sensibilizó a los educandos, sobre su valioso aporte a la investigación y la trascendencia de responder honestamente; seguidamente se procedió a aplicar los cuestionarios en forma presencial.

La información recogida se sistematizó empleando el programa de Microsoft Excel; en este programa se construyeron las bases de datos para el estudio.

## **2.5. Análisis de datos**

La naturaleza descriptiva – diagnóstica de la indagación presente, exigen el uso de la estadística descriptiva, pues a través de ella es posible cuantificar el comportamiento de las variables de estudio, expresadas en tablas y figuras estadísticas; por otro lado, el planteamiento de hipótesis reclama de una estadística inferencial; pues a través de ella se permite calcular la asociación entre los objetos de estudio (Sanchez, Reyes , & Mejía Katia, 2018).

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Resultados de la prueba diagnóstica.

Tabla 4

*Componente: Desplazamientos a paso de camino.*

Factor de evaluación	X	Datos	
		fi	hi%
Postura	A	4	10
	I	11	26
Coordinación: a nivel de movilidad del tren inferior	A	8	18
	I	7	14
Direccionalidad en el desplazamiento	A	6	12
	I	9	20
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota:** muestra de resultados del componente desplazamiento a paso de camino.

Los datos muestran que, dentro del componente *desplazamientos a paso de camino*, los niveles de desempeño presentan una tendencia moderadamente inadecuada, especialmente en el factor *postura*, donde el 26% de los niños manifiesta dificultades frente a solo un 10% que evidencia adecuación. Esto sugiere que el control postural aún no está consolidado durante los desplazamientos, lo cual repercute en la estabilidad y el equilibrio dinámico.

En el caso de la *coordinación del tren inferior*, se observa un mejor desempeño relativo: un 18% alcanza un nivel adecuado frente a un 14% inadecuado. Este resultado indica progresos en la movilidad segmentaria, aunque todavía persisten limitaciones que podrían relacionarse con la falta de práctica sistemática o con escasas oportunidades de ejercitación motriz.

Respecto a la *direccionalidad en el desplazamiento*, el 20% de los niños presenta dificultades frente a un 12% con desempeño adecuado, evidenciando que la orientación espacial y la capacidad para mantener trayectorias definidas aún requieren fortalecimiento mediante experiencias motrices guiadas.

Tabla 5

*Componente: Desplazamientos a carrera.*

Factor de evaluación	X	Datos	
		fi	hi%
Postura	A	4	10
	I	11	26
Coordinación: a nivel de movilidad del tren inferior.	A	8	18
	I	7	14
Direccionalidad en el desplazamiento	A	6	12
	I	9	20
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota:** muestra de resultados del componente desplazamiento a carrera.

En el componente *desplazamientos a carrera*, los resultados evidencian que la mayoría de los niños presentan limitaciones en la ejecución motriz, principalmente en el factor *postura*, donde el 26 % manifiesta un desempeño inadecuado frente a un 10 % adecuado. Este comportamiento sugiere dificultades en el control postural durante la carrera, lo cual afecta la estabilidad, la alineación corporal y la eficiencia del movimiento.

En cuanto a la *coordinación del tren inferior*, los valores indican un 18 % de desempeño adecuado y un 14 % inadecuado. Esta ligera diferencia refleja avances en la organización motriz, aunque aún se requiere fortalecer la sincronización y la alternancia rítmica de las extremidades inferiores, aspectos esenciales para la adquisición de un patrón de carrera armónico.

Respecto a la *direccionalidad del desplazamiento*, el 20 % de los participantes evidencia deficiencias, frente a un 12 % que logra una orientación adecuada. Este resultado muestra que la orientación espacial y la regulación del recorrido durante la carrera necesitan ser reforzadas mediante actividades motrices estructuradas y juegos que promuevan la precisión del movimiento en el espacio.

Tabla 6

Componente: Saltos.

Factor de evaluación	X	Datos	
		fi	hi%
Coordinación de movimientos de la totalidad corpórea al correr	A	4	10
	I	11	26
Coordinación de movimientos del tren inferior al ejecutar el impulso con los pies	A	8	18
	I	7	14
Equilibrio en la caída, con uno y dos pies	A	6	12
	I	9	20
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota:** muestra de resultados del componente saltos.

Los resultados del componente *saltos* reflejan que la mayoría de los niños presentan limitaciones en la coordinación y el equilibrio durante la ejecución del movimiento, especialmente en la *coordinación global al correr*, donde el 26 % manifiesta un desempeño inadecuado frente a un 10 % adecuado. Este resultado sugiere que los participantes aún no logran una integración armónica entre el movimiento de brazos, tronco y piernas, lo cual afecta la preparación previa al salto y la eficacia del impulso.

En cuanto a la *coordinación del tren inferior al ejecutar el impulso*, se observa un 18 % de desempeño adecuado y un 14 % inadecuado, lo que evidencia cierta progresión en la organización motriz de las extremidades inferiores. Sin embargo, todavía se requiere fortalecer la fuerza y sincronización necesarias para un impulso equilibrado y potente.

Respecto al *equilibrio en la caída*, el 20 % de los niños presenta dificultades frente a un 12 % que logra mantener estabilidad al aterrizar con uno o dos pies. Este resultado revela que el control postural posterior al salto aún no se encuentra consolidado, lo que podría asociarse con un insuficiente dominio del eje corporal y con una débil percepción de la ubicación del cuerpo en el espacio.

## IV. DISCUSIÓN

Ha habido diversos intentos positivos por generar difusión, práctica y promoción de los juegos tradicionales desde la escuela y la sociedad, una de las promotoras de estas prácticas a nivel curricular es Trigo (2008), que desde sus diversas investigaciones han logrado implantar en las escuelas argentinas dicha propuesta denominada “El juego tradicional en el currículo”.

En conjunto, los porcentajes evidencian que más de la mitad de los niños presentan algún nivel de dificultad en los desplazamientos a paso de camino, especialmente en aspectos de postura y direccionalidad. Este comportamiento sugiere la necesidad de estrategias lúdicas y metodológicas que promuevan la conciencia corporal, el equilibrio y la coordinación global, favoreciendo la construcción de patrones motores básicos, fundamentales en la etapa de educación inicial.

De manera general, los porcentajes reflejan un predominio de desempeños inadecuados (60 %) frente a los adecuados (40 %) en los factores que integran el componente *desplazamientos a carrera*. Esta tendencia revela que los niños aún no han consolidado las capacidades motrices básicas necesarias para ejecutar desplazamientos eficientes, lo que podría estar relacionado con una limitada estimulación psicomotriz o con la falta de experiencias corporales significativas en el entorno educativo.

Por ello, se hace necesario implementar estrategias lúdicas y pedagógicas basadas en el movimiento, como circuitos motores y juegos tradicionales, que favorezcan la coordinación dinámica general, el control postural y la direccionalidad, contribuyendo al desarrollo integral del niño y al fortalecimiento de su esquema corporal (Le Boulch, 2001; Ruiz Pérez, 2020).

En síntesis, el análisis porcentual evidencia que los desempeños inadecuados (60 %) superan significativamente a los adecuados (40 %) en el componente *saltos*. Esta tendencia muestra que las habilidades motrices implicadas —coordinación global, impulso y equilibrio— aún no están desarrolladas en su totalidad, lo cual puede limitar la adquisición de patrones motores más complejos.

Desde una perspectiva psicomotriz, estos resultados confirman la necesidad de intervenciones educativas basadas en la estimulación del esquema corporal y la coordinación dinámica general. Según Le Boulch (2001) y Ruiz Pérez (2020), el desarrollo de la motricidad global se potencia mediante actividades lúdicas que integren el movimiento con la percepción espacial y temporal, favoreciendo la consolidación de los fundamentos motores básicos como el salto, la carrera y el equilibrio.

Existe una marcada diferencia de la actual generación con las nuestras, los niños hace 30 o 40 años jugaban en las calles, muchos de los juegos que integraban a sus amigos, como el kiwi, rayuela, mata gente, etc. Ahora tenemos a niños sentados muchas horas frente a un computador o dispositivo electrónico, la muestra de ello es el sedentarismo desde edades tempranas, que en el tiempo nos darán muchos problemas de salud e integración social,

elementos que hasta ahora los padres no recapacitan y por tener a los niños quietos o sin molestar.

El rol de los padres de familia en la formación de sus hijos es clave, el punto inicial de todo esto son las conductas alienantes a los que nos sometemos e involucramos a los niños, es necesario involucrarnos en las actividades de nuestros hijos, generar los espacios y darles el tiempo necesario para jugar con ellos, se hace necesario por lo tanto establecer una línea de desarrollo formativa, que ayude desde la familia a la escuela, que acoge a este futuro ciudadano y que viene con valores y principios desde el hogar, se hace necesario por lo tanto tener esta vinculación con la escuela, para fortalecer los aspectos de la formación escolar con elementos adecuados, válidos y de utilidad con los sujetos de estudio.

La escuela debe asumir en las prácticas curriculares de los docentes del área de educación física, estos contenidos como parte de la planificación didáctica, además en el nivel inicial a través del área de psicomotricidad, se consideran el escenario más idóneo para desarrollar de manera efectiva sus aprendizajes escolares, con los juegos tradicionales no solo se puede conseguir aprendizajes de vinculación social, también psicomotores y de orden cognitivo, desde estas prácticas se pueden generar aprendizajes diversos, que lo conduzcan al sujeto a activar diversas formas de desarrollo en el individuo.

Es necesario rescatar el valor de trasmisión cultural que generan los juegos tradicionales, también la orientación se puede desarrollar desde lo intercultural, que es un eje de trabajo docente, consideramos oportuno en este contexto de análisis la propuesta que desarrollo el CEAP “Pedro Ruiz Gallo” en los años 2000 a 2021 desde el área de educación corporal, el tan conocido festival de juegos tradicionales y cometa escolar, enmarcados en la Semana de Identidad Cultural Lambayecana, desarrollados por muchos años, la institución

genero una propuesta altamente innovadora que repercutió en la formación escolar de manera positiva, vinculando a padres de familia, estudiantes, profesores, directivos que se involucraron en diversas actividades entre las que destacan, las cognitivas, culturales, físico-motoras, entre otras, las cuales se desarrollaban en las aulas de la institución, pero también fuera de los ambientes, lo que se buscaba era la difusión de dichas actividades y la población en general tome conciencia y valore este tipo de actividades que contribuyen a la formación escolar en general.

Estos juegos nos proporcionan conocer historias propias y ajenas, proporcionando un acercamiento entre diferentes generaciones. Cuando un niño percibe que los mismos juegos que ellos están jugando ya los han jugado sus padres y abuelos, se podrán crear así nuevos lazos que acercan posturas y favorecen la comprensión y el entendimiento de numerosos aspectos.

Otro aspecto de singular valía lo constituye el desarrollo de la coordinación motora gruesa, o también conocida como global, el cual refiere desarrollar las condiciones motoras de locomoción como caminar, correr, saltar, lanzar, el cual son el referente de desarrollo del elemento motriz; los sujetos de estudio manifestaron en los componentes en general de evaluación, que han desarrollado sus elementos motrices en perspectiva de su normal progreso madurativo orgánico, pero necesitan activar otros elementos de mayor envergadura como el salto y lanzamientos, ya que demandan otras exigencias de carácter motriz, por ende las clases de psicomotricidad en el nivel inicial deben tributar a poder rescatar y valorar sus condiciones de físicas de manera que se pueda mejorar dichas condiciones para la práctica de diversas acciones en las clases prácticas, donde el juego es el componente de mayor importancia para dinamizar sus aprendizajes globalizantes.

## **V. PROPUESTA**

### **5.1. Diseño**

#### **I. Denominación.**

Juegos tradicionales como elemento desarrollador de la motricidad gruesa (global) para parvularios.

#### **II. Responsables.**

Pérez Centurión Aneida Lisseth

Cubas Toro Janeth Yaquelin

#### **III. Presentación.**

El presente aporte constituye una herramienta pedagógica que favorece la transmisión intergeneracional de los juegos tradicionales, entendidos como expresiones culturales que fortalecen la identidad y el sentido de pertenencia social. Esta propuesta se sustenta en los postulados de Aza (2000), quien plantea que el juego tradicional forma parte del acervo cultural y, por tanto, debe mantenerse vivo en las prácticas educativas mediante actividades que integren la cultura y el movimiento.

La estructura metodológica de la propuesta articula un sistema de contenidos relacionados con la actividad lúdica y la psicomotricidad, entendida esta última como el puente que enlaza los componentes motrices, cognitivos y afectivos del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, el juego se convierte en una experiencia significativa que contribuye al desarrollo integral del niño, fortaleciendo sus capacidades motrices, cognitivas y socioemocionales (Le Boulch, 2001; Ayres, 2008).

Desde una perspectiva psicomotriz, se asume que el movimiento es la base del pensamiento y que las relaciones sociales generadas en el juego contribuyen a la regulación tónico-afectiva, postural y emocional del niño. A través de estas prácticas, el sujeto desarrolla competencias para la interacción interpersonal, la autorregulación y la construcción de aprendizajes vinculados con la realidad y su contexto (Vygotsky, 1979; Le Boulch, 2001).

En síntesis, esta propuesta dirigida a estudiantes de educación inicial se presenta como una alternativa innovadora para el desarrollo de **engramas motores**, la integración de aprendizajes culturales y la potenciación del desarrollo neuromotor, permitiendo que el juego tradicional trascienda como una estrategia formativa integral dentro de la educación contemporánea.

#### **IV. Objetivos.**

- Generar condiciones pedagógicas adecuadas en los espacios áulicos que faciliten la ejecución de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales.
- Promover la participación activa, el movimiento y la cooperación entre los estudiantes a través de experiencias lúdicas con valor cultural.
- Integrar la actividad neuro-motriz con los contenidos curriculares para fortalecer los procesos cognitivos, emocionales y sociales del niño.
- Estimular la construcción de engramas motores que favorezcan la coordinación, el equilibrio y la orientación espacial.

## V. FUNDAMENTOS.

Las bases de orden científico de la propuesta, están asociadas a los postulados de las ciencias como la *pedagogía, didáctica, psicología, antropología*, etc. Existen otras ciencias que postulan asociación de ideas tesis respecto a los aspectos tratados en esta propuesta, las cuales se consideran en el marco de sus procesos de integración teórica.

Lo pedagógico, comprende la dimensión formativa, se asocia al fin supremo de la educación, la formación del hombre, se proyecta el desarrollo del sujeto de estudio en cualquier nivel en el que se encuentre, para este caso, está determinado por los elementos de corte inicial, es decir este nivel debe generar condiciones en su formación a partir del juego libre y vivenciado, en ese sentido el juego tradicional cumple un rol preponderante en esta etapa formativa.

Lo didáctico, está orientado a los componentes del PEA, el docente debe considerar sus elementos de organización curricular del proceso, es así que genera las condiciones de desarrollo organizativo; desde lo macro-curricular, micro-curricular, diseños didácticos, experiencias de aprendizaje, de esta manera los estudiantes pueden desarrollar aprendizajes enriquecidos en los escenarios escolares.

Lo psicológico, disciplina que orienta la práctica docente, respetando los ciclos de desarrollo humano, es decir el docente debe comprender las etapas del ser, desde esta perspectiva se comprende y se sitúa al docente, como mediador de estos ciclos de desarrollo humano, pero además comprende de manera específica su progresión en términos de aprendizaje, por lo tanto, asume desde su comprensión estos ritmos de aprendizaje que manifiestan todos los estudiantes en el proceso.

Lo antropológico, como ciencia del campo social, asumimos que encamina cómo las sociedades se desarrollan, interactúan y cambian, así como las diversas formas de organización social y cultural que ha creado la humanidad, los juegos tradicionales son una forma de manifestación de lo cultural, las prácticas lúdicas se asocian al desarrollo de estos saberes en la dimensión eminentemente social, por ello, asociamos estas formas de desarrollo del sujeto escolar en este contexto.

Los fundamentos expuestos, alinean el eje transversal de integración temática con los juegos, desde la visión de sujeto formante en lo pedagógico (maestro formante), sujeto didáctico (promotor del saber), sujeto pensante (transformación de las redes cognitivas), sujeto antropológico (generador de la conciencia histórica del ser), estos elementos constituyen

## VI. Ejes temáticos.

Nombre del juego	Contenido	Aprendizaje psicomotriz
<b>SALTAR LA CUERDA</b>	Desarrollo socio, motriz y afectivo relacional. Es un juego tradicional que permite la interrelación e integración de estudiantes. <b>Recursos materiales:</b> Sogas	Coordinación global Coordinación óculo manual
<b>RAYUELA</b>	Juego tradicional, permite la activación físico – motriz, utilizando segmentos del tren superior e inferior, utiliza la direccionalidad al lanzar una ficha para encajar en los recuadros delimitados en el piso. <b>Recursos materiales:</b> Tizas de colores	Coordinación global Coordinación óculo manual
<b>MATA GENTE</b>	Juego que promueve, la socialización, culturización y valoración de la identidad cultural. Su principal característica esta referida a la activación de la capacidad física de velocidad y la estrategia de juego. <b>Recursos materiales:</b> Pelota.	Coordinación global Velocidad de reacción
<b>TROMPO</b>	Juego de carácter activo motor, su principal característica está asociada a la coordinación ojo – mano, al enredar el cordelillo en el trompo con la finalidad de hacerlo girar en el suelo (bailar), existen diversas modalidades de jugarlo, desde el simple hecho de hacerlo girar, hasta maniobras, o avance de monedas en el piso, o la ollita hasta llevarlo al perdedor a quiñarlo. <b>Recursos materiales:</b> Trompos de madera y cordelillo.	Coordinación óculo manual Motricidad específica a nivel manual

<b>CANICAS</b>	<p>Juego donde se pone en valor el control del objeto con los dedos de la mano, se utilizan canicas de diferentes tamaños y colores, las modalidades de juego son: la troyita, el ojito, choque de boliches, etc.</p> <p>El dominio del objeto está asociado, a la motricidad manual, para poder direccionar hacia el objetivo las canicas, en diferentes distancias y formas de juego asociadas a las modalidades de la práctica de este tipo de juego tradicional, muy practicado.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Canicas.</p>	<p>Coordinación óculo manual</p>
<b>YACKSES</b>	<p>Este juego es muy tradicional, ayuda a la socialización y culturizar y valorar la identidad cultural. Se debe lanzar los yaces al suelo y luego arrojar la pelotita al aire y antes de que está de más de un bote, recoger los yaces: primero de uno en uno, luego dos en dos y así sucesivamente hasta llegar a recoger todos. <b>Recursos materiales:</b> Pelotita de jebe y yaces.</p>	<p>Coordinación óculo manual</p>
<b>KIWI</b>	<p>Este juego es muy tradicional, ayuda a la socialización y culturizar y valorar la identidad cultural. Se forma una torre con chapitas o tarros de leche, se forman dos equipos, uno lanzador y el otro matador, una vez derribada la torre, se debe tratar nuevamente de armarla, es cuando el otro equipo impide dicho objetivo, haciendo que el balón les caiga en alguna parte del cuerpo y este saldrá del juego.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Latas vacías de leche y una pelota.</p>	<p>Coordinación global Velocidad de reacción</p>

<b>TEJOS</b>	<p>Coordinación ojo-mano precisión al lanzar el tejo.</p> <p>Se debe lanzar el tejo (moneda de metal), hacia el adobo ubicado a una distancia determinada.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Tejos, adobe y pita.</p>	<p>Coordinación óculo manual</p>
<b>COMETA</b>	<p>Desarrollo socio emocional y moral. El estudiante debe confeccionar la cometa de carrizo, con hilo pabilo, y retazos de tela. El juego inicia cuando el niño debe hacer volar la cometa, soltando poco a poco su hilo y logre elevarse.</p> <p><b>Recursos materiales:</b> Cometa.</p>	<p>Coordinación óculo manual</p> <p>Organización espacial.</p>

## **VII. Metodología.**

El proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como un sistema dinámico que integra diversos componentes en el desarrollo de los actos didácticos. En este marco, se establece un enfoque activo y participativo, orientado al protagonismo del estudiante en la construcción del conocimiento. Dicho enfoque recoge los elementos de la dinámica cognitiva que emergen de las experiencias, acciones y reflexiones del propio sujeto, reconociendo al niño como agente de su aprendizaje y no como mero receptor de información (Piaget, 1975; Vygotsky, 1979).

Desde esta perspectiva, se promueve el uso de métodos dinámicos y proyectivos, que favorecen la exploración, la participación y la creatividad, estimulando la interrelación entre lo motor, lo cognitivo y lo socioemocional. La propuesta metodológica, en consecuencia, centra su acción en la experiencia vivencial y corporal del estudiante, donde el juego tradicional se convierte en el eje articulador del proceso educativo.

El presente enfoque plantea la necesidad de reflexionar sobre el papel que cumple la escuela y el docente en la recuperación y revitalización del juego tradicional, formulando interrogantes orientadoras como: ¿cuál es la función pedagógica de la escuela y del docente en este proceso?, ¿en qué situaciones o momentos del currículo es pertinente integrar el juego tradicional?, y ¿qué áreas del conocimiento resultan más propicias para su aplicación? Estas preguntas orientan la práctica educativa hacia la innovación y la contextualización del aprendizaje, favoreciendo la integración de la cultura local en la formación del estudiante (Aza, 2000; Rodríguez & González, 2019).

El juego tradicional se asume como un elemento causal del aprendizaje, dado que genera condiciones para el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas y socioafectivas. Las prácticas didácticas, en consecuencia, deben sustentarse en métodos activos que consoliden los aprendizajes a partir de la acción corporal. Desde una perspectiva psicomotriz, el cuerpo se concibe como una dinámica somática en constante desarrollo, donde la experiencia motriz posibilita la construcción del ser y la adquisición de las bases neuro-motrices que sostienen los procesos cognitivos posteriores (Le Boulch, 2001; Ayres, 2008).

En síntesis, este enfoque metodológico considera que el movimiento, el juego y la emoción constituyen dimensiones inseparables del aprendizaje en la educación inicial. A través de ellos, el estudiante no solo desarrolla su motricidad general, sino también su capacidad para interactuar, crear, comunicar y aprender de manera integral, en coherencia con los principios del enfoque humanista y constructivista contemporáneo (Mora, 2017; Hannaford, 2005).

### **VIII. Evaluación**

Desde la perspectiva del aprendizaje activo y participativo, la evaluación se configura como una experiencia reflexiva y continua, integrada al proceso didáctico. El docente asume un rol mediador, observador y facilitador del aprendizaje, registrando evidencias del desarrollo motriz, cognitivo, social y emocional que emergen durante la práctica del juego tradicional (Vygotsky, 1979; Le Boulch, 2001).

Asimismo, la evaluación se fundamenta en el principio de que lo motor es la base de lo cognitivo. Por tanto, los indicadores de logro no se limitan a la ejecución motriz, sino que incluyen la observación de actitudes, la cooperación, la autorregulación, la creatividad y la capacidad de resolver situaciones lúdicas. Desde el enfoque neuromotor, la evaluación considera la evolución del niño en la construcción de engramas motores, la coordinación global, la orientación espacial, el control postural y la integración sensorial (Ayres, 2008; Hannaford, 2005).

De acuerdo con este enfoque, la evaluación adquiere un carácter integral, ya que valora al estudiante en todas sus dimensiones: corporal, cognitiva, afectiva y social. Se priorizan las técnicas de observación directa, el registro anecdótico, las listas de cotejo y los portafolios de evidencias, permitiendo una comprensión holística del desarrollo infantil (Mora, 2017).

En este sentido, los juegos tradicionales se convierten en situaciones de evaluación auténtica, porque el niño aprende y demuestra sus capacidades mientras juega. El juego, por su naturaleza espontánea, brinda información genuina sobre el nivel de autonomía, la coordinación, la interacción social y la capacidad de aprender con los otros.

La secuencia evaluativa propuesta contempla tres momentos articulados al proceso didáctico: evaluación diagnóstica, formativa y final.

### ***1. Evaluación diagnóstica***

**Objetivo:** Identificar las condiciones iniciales del desarrollo motriz y socioemocional de los estudiantes.

**Estrategias:**

- Observación inicial de las habilidades motrices básicas (equilibrio, coordinación, desplazamiento, manipulación).
- Registro anecdótico de actitudes frente al juego (participación, atención, interacción).
- Conversación con los niños para explorar sus experiencias previas con juegos tradicionales.

**2. Evaluación formativa o de proceso**

**Objetivo:** Valorar el progreso durante la participación en los juegos tradicionales.

**Estrategias:**

- Observación sistemática en la ejecución de las actividades lúdicas.
- Registro en listas de cotejo de logros parciales (coordinación, cooperación, expresión corporal).
- Retroalimentación constante al estudiante y diálogo reflexivo sobre lo aprendido (“¿qué aprendiste jugando?”, “¿cómo ayudaste a tus compañeros?”).
- Fotografía o video de momentos clave como evidencia del avance en la autonomía motriz y social.

**3. Evaluación final o de logro**

**Objetivo:** Identificar los aprendizajes alcanzados al término de la secuencia didáctica.

**Estrategias:**

- Valoración de la ejecución global de los juegos tradicionales seleccionados.
- Síntesis de progresos observados en la motricidad, el trabajo cooperativo y la regulación emocional.
- Elaboración de un portafolio grupal con registros visuales y descripciones del proceso.
- Reunión con los padres para compartir los avances del niño y fortalecer la continuidad del aprendizaje lúdico en el hogar.

**Tabla 1**

<b>Dimensión</b>	<b>Criterio</b>	<b>Indicadores observables</b>
Motriz	Control y coordinación de movimientos globales y segmentarios	Ejecuta desplazamientos coordinados, mantiene equilibrio, controla posturas.
Cognitiva	Comprensión de reglas y resolución de situaciones de juego	Sigue consignas, anticipa acciones, adapta estrategias.
Socioemocional	Cooperación y regulación de emociones en la interacción	Comparte materiales, respeta turnos, colabora con el grupo.
Creativa	Expresión libre y adaptación del juego a nuevas situaciones	Propone variantes del juego, muestra iniciativa y curiosidad.

## CONCLUSIONES

### ***Primera.***

El nivel de aprendizaje respecto a los juegos tradicionales en los estudiantes del grupo de estudio, es limitado no solo en su práctica, sino en el conocimiento, además también lo muestran en el desarrollo de acciones motrices, relacionadas a la motricidad gruesa, se pudo determinar que existe una necesidad del 83% de mejorar las condiciones de su desarrollo psicomotriz de los componentes *caminar*, *correr* y *saltar*.

### ***Segunda.***

Las características psicomotoras, en relación a los componentes de la coordinación global en los sujetos de estudio, de los elementos de *caminar*, *correr* y *saltar*, deben ser afianzadas desde la coordinación motriz general y específica, desarrollo de habilidades motoras básicas, equilibrio corporal, etc.

### ***Tercera.***

Se diseñó y sistematizó una propuesta basada en los juegos tradicionales, con incidencia en el desarrollo del componente psicomotriz a nivel de coordinación global, sustentada en la teoría de Aza respecto a la motricidad y el juego.

## RECOMENDACIONES

- Los juegos tradicionales deben constituirse en una forma de proceso didáctico para involucrar a estudiantes de cualquier nivel educativo en los procesos de afirmación cultural y logros de aprendizaje motriz.
- Se recomienda el desarrollo de la propuesta presentada, el cual debe ser parte de los procesos didácticos en las escuelas, considerando que los procesos de socialización son mas afines en actividades lúdicas e integradoras.
- La práctica de los juegos tradicionales debe ayudar a los procesos de consolidación de aprendizajes escolares, con base en la actividad lúdica, como recurso alternativo desde donde se puede consolidar diversas formas de aprendizaje en los escolares, desde los cognitivos, motrices y emocionales.

## REFERENCIAS

Aza, M. (2000). *Los juegos tradicionales y su valor educativo*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.

Ayres, A. J. (2008). *La integración sensorial y el niño*. Madrid: TEA Ediciones.

Bolívar, V. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo sociomotriz en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Anza. Tesis, Universidad Católica del Oriente, Colombia, Santa Fe de Antioquía.  
<https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/201/Tesis%20de%20grado.pdf?sequence=1>

Bantulá J. J. y Mora V. J. (2005). Juegos multiculturales.

Broustein S. y Kirianovich C. (2008) A desenjaular el juego.

Campo G. (2005). Juego en la educación física, juegos populares y tradicionales.

Cantor, C. E. (2017). Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria del colegio Universidad Libre en la clase de Educación Física. Tesis, Universidad Libre, Colombia, Bogotá.  
[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F.\\_Cantor\\_Y\\_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11828/P.F._Cantor_Y_PALENCIA%20final%5B1%5D.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Caillois, R. (1997). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo.

Carhuancho , I. y otros, 2019. Metodología de la investigación holística. Guayaquil: Departamento de investigación y posgrados, Universidad Internacional del Ecuador, extensión Guayaquil.

Cieza, C. M., y Chavéz, A. E. (2020). GOOGLE ACDEMICO. [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9526/Cieza\\_Cubas\\_y\\_Ch%C3%A1vez\\_Acu%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/9526/Cieza_Cubas_y_Ch%C3%A1vez_Acu%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Cordova, L. G. (2020). Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe- Camporredondo, 2020. [Tesis de Licenciatura en Educación Inicial Intercultural Bilingüe] <https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2481/Cordova%20Lopez%20Glenis%20Socorro.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernandez, C., & Baptistas, M. (2014). Metodología de la investigación.

Mora, F. (2017). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.

Moya, J. D. (2021). Estrategia didáctica para la enseñanza de juegos tradicionales en Educación Física en la U.E.M de Santido de Píllaro. Tesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador, Ámbato. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3133/1/77297.pdf>

Niño, V. (2011). Metodología de la Investigación. Diseño y ejecución.

Otzen, T. & Manterola, C., 2017. Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio.

Lavega y Olasso. (2003). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales, la tradición jugada.

Le Boulch, J. (2001). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. Barcelona: Paidós.

López, V. E. (2019). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. [Tesis de Licenciatura en Estimulación Temprana] <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Ratey, J. J. (2008). *Spark: The revolutionary new science of exercise and the brain*. New York: Little, Brown.

Rice, F. P. (1997). *DESARROLLO HUMANO Estudio del Ciclo Vital*. <https://books.google.es/books?id=ZnHbCKUCtSUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Rodríguez, L., & González, P. (2019). El juego tradicional como recurso pedagógico en la educación infantil. *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 489–505.

Sanchez, H., Reyes, C., & Mejía Katia. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística.

Trigo A. E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física.

Quispe, S. B., y Paz, V. T. (2018). *GOOGLE ACADÉMICO*.  
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9437>

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.  
Barcelona: Crítica.

Zabalza, M. A. (2003). *La práctica educativa: Cómo enseñar*. Madrid: Narcea.

## **ANEXOS**

## ANEXO N°1

**Solicitud de autorización a I.E. para aplicar evaluación diagnóstica.**

Cutervo, .....13.....de.....mayo.....del 2023

**Mg. MARINO EDILBRANDO LLATAS CONTRERAS**  
**Director I.E.I. 369 Alifiaco Cutervo**

Ciudad.

**ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA DESARROLLO DE  
 INVESTIGACIÓN.**

**De mi especial consideración.**

Grato es dirigirme a Ud. para expresarle mi cordial saludo y a la vez, hacerle de conocimiento que, como parte del desarrollo de mis estudios profesionales en la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, debo desarrollar una investigación en el área de Educación Física, con la finalidad de culminar mi formación profesional.

En tal sentido, solicito a usted con el debido respeto que se merece, me brinde las facilidades para desarrollar un diagnóstico situacional a nivel de la investigación titulada **Programa de juegos tradicionales para desarrollar la coordinación motora gruesa con niños de 5 años I.E.I. 369 Alifiaco Cutervo – 2022**

Sin otro particular, y a la espera de una respuesta favorable, me despido de usted, manifestándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Pérez, Centurión, Aneida Lisseth  
**Investigador**



Cubas Toro, Janeth Yaquelin  
**Investigador**




**Marino Edilbrando Llatas Contreras**  
 DNI: 27287824  
 DIRECTOR

## ANEXO N°2

## Constancia de aplicación del instrumento.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTERVO  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 369 ALIFIACO, CUTERVO



## CONSTANCIA

El Director de la I. E. I. 369 Alifiaco Cutervo

## HACE CONSTAR

Que las Profesoras PÉREZ CENTURIÓN ANEIDA LISSETH y CUBAS TORO JANET YAQUELIN, han desarrollado la aplicación de un instrumento de evaluación en referencia a la investigación titulada: "PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA CON NIÑOS DE 5 AÑOS I.E.I. 369 ALIFIACO CUTERVO- 2022".

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que estimen conveniente.

Cutervo, 03 de abril del 2023.

  
  
Marino Edilbrando Casas Contreras  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA  
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTERVO  
DIRECCIÓN  
DIRECTOR

### ANEXO N°3

#### Registro fotográfico.

Las imágenes muestran a los estudiantes del grupo de estudio, y a las responsables de la investigación e el desarrollo de distintas actividades.







