

**UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN**

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Escuela Profesional de educación



**Juegos tradicionales y habilidades motoras gruesas en niños de 4 y 5 años**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licencia en Educación, Especialidad: Inicial y Puericultura

Por:

Eloit Sally Gonzáles Ramírez

Asesora:

Mg. Jaimin Murillo Antón

**Lima, noviembre de 2023**

## DECLARACIÓN JURADA DE TESIS

Yo Jaimin Murillo Antón de la Facultad de la de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que la tesis titulada: “**Juegos tradicionales y habilidades motoras gruesas en niños de 4 y 5 años**” de Eloit Sally Gonzáles Ramírez, tiene un índice de similitud de 19% verificable en el informe del programa Turnitin, y fue realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponde ante cualquier falsedad u omisión de los documentos como de la información aportada, firmo la presente declaración en la ciudad de Lima a los 24 días del mes de noviembre del año 2023.



---

**Mg. Jaimin Murillo An tón**

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Lima, Ñaña, Villa Unión, a los 30 días del mes de noviembre del año 2023 siendo las 9:00 horas, se reunieron en el Salón de Grados y Títulos de la Universidad Peruana Unión, bajo la dirección del presidente del jurado: Mtro. Segundo Salatiel Malca Peralta; el secretario: Dr. Edy Eucler Quispe Gutiérrez y la asesora: Mg. Jaimin Murillo Antón, con el propósito de administrar el acto académico de sustentación de la tesis titulada: **“Juegos tradicionales y habilidades motoras gruesas en niños de 4 y 5 años”** de la bachiller: **Eloit Sally Gonzales Ramírez**, conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación, Especialidad: Inicial y Puericultura.

El presidente inició el acto académico de sustentación invitando a la candidata a hacer uso del tiempo determinado para su exposición. Concluida la exposición, el presidente invitó a los demás miembros del jurado a efectuar las preguntas y aclaraciones pertinentes, las cuales fueron absueltas por la candidata. Luego se produjo un receso para las deliberaciones y la emisión del dictamen del jurado.

Posteriormente, el jurado procedió a dejar constancia escrita sobre la evaluación en la presente acta, con el dictamen siguiente:

Candidata-(a): **Bach. Eloit Sally Gonzáles Ramírez**

CALIFICACIÓN	ESCALAS			MÉRITO
	Vigesimal	Literal	Cualitativa	
	<b>19</b>	<b>A</b>	Con nominación de <b>Excelente</b>	<b>Excelencia</b>

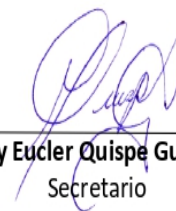
(\*) Ver parte posterior

Finalmente, el presidente del jurado invitó a la candidata a ponerse en pie, para recibir la evaluación final y concluir con el acto académico de sustentación, procediéndose a registrar las firmas respectivas.

### “SUSTENTACIÓN REALIZADA BAJO LA MODADIDAD VIRTUAL SINCRÓNICA”



**Mtro. Segundo Salatiel Malca Peralta**  
Presidente



**Dr. Edy Eucler Quispe Gutiérrez**  
Secretario



**Mg. Jaimin Murillo Anton**  
Asesora



**Eloit Sally Gonzales Ramirez**  
Candidata

# **Juegos tradicionales y habilidades motoras gruesas en niños de 4 y 5 años**

*Traditional games and gross motor skills in 4 and 5 year old children*

- a. <https://orcid.org/0009-0009-6575-5125> Eloit Sally Gonzáles Ramírez
- b. <https://orcid.org/0000-0002-8069-0640> Mg. Jaimin Murillo Antón

*Escuela Profesional de Educación, Facultad de Ciencias Humanas y Educación,  
Universidad Peruana Unión*

---

## **Resumen**

La participación temprana en actividades lúdicas y de movimiento se revela como una estrategia sumamente beneficiosa para establecer los fundamentos de un desarrollo motor sólido en los niños. En este contexto, se llevó a cabo un estudio experimental de diseño con prueba previa y posterior (pretest-postest) para evaluar el impacto de la participación en juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en una muestra de 14 niños de 4 a 5 años en San Mateo de Otazo-Huachirí, Perú. Para medir la efectividad de los juegos tradicionales, se empleó una lista de cotejo validada y las evaluaciones previas y posteriores a través del Test de Desarrollo de Habilidades Motoras-3 (TGMD-3). Los resultados revelaron una diferencia significativa en las habilidades motoras gruesas antes y después de la implementación del programa de juegos tradicionales ( $W = 932$ ;  $p = 0.005$ ), evidenciando una mejora sustancial en estas habilidades en los niños. Además, no se observaron diferencias significativas de género. Estos resultados subrayan la importancia de considerar la integración de juegos tradicionales desde la infancia y respaldan la idea de que los juegos tradicionales no solo

contribuyen al desarrollo motor, sino que también promueve la igualdad de oportunidades.

**Palabras clave:** *Desarrollo motor infantil; Juegos tradicionales; Habilidades motoras gruesas; niños; inclusión.*

### **Abstract**

Early participation in play and movement activities is revealed as an extremely beneficial strategy to establish the foundations of solid motor development in children. In this context, an experimental study with a pretest-posttest design was carried out to evaluate the impact of participation in traditional games on the development of gross motor skills in a sample of 14 children aged 4 to 5. years in San Mateo de Otahuarochirí, Peru. To measure the effectiveness of traditional games, a validated checklist and pre- and post-assessments through the Motor Skills Development Test-3 (TGMD-3) were used. The results revealed a significant difference in gross motor skills before and after the implementation of the traditional games program ( $W = 932$ ;  $p = 0.005$ ), evidencing a substantial improvement in these skills in the children. Furthermore, no significant gender differences were observed. These results underline the importance of considering the integration of traditional games from childhood and support the idea that traditional games not only contribute to motor development, but also promote equality of opportunity.

**Keywords:** *Child motor development; Traditional games; Gross motor skills; children; inclus*

## **1. Introducción**

Los primeros años de la niñez son cruciales para el desarrollo de diversas habilidades, entre ellas, las habilidades motoras gruesas (Zeng et al., 2017; Wang, 2004). Estas habilidades implican la coordinación y el control de grandes grupos de músculos del cuerpo humano (Webster et al., 2019), fundamentales para llevar a cabo actividades como correr, saltar y mantener el equilibrio (Williams et al., 2009). Estas habilidades están intrínsecamente relacionadas con actividades que involucran fuerza, equilibrio, resistencia y coordinación general (Andrieieva et al., 2021). Por lo tanto, su desarrollo es crucial en los primeros años de vida y repercuten a lo largo de toda la vida (Shala, 2009).

En este contexto, los juegos tradicionales desempeñan un papel fundamental en la promoción del desarrollo integral de los niños (Wang, 2004), ya que están arraigados a la herencia cultural (Nur, 2020; Ospankulov et al., 2023), y se han transmitido de generación en generación por su potencial y contribución en el crecimiento físico, social y cognitivo de los niños (Iivonen & Sääkslahti, 2014; Sulistyningtyas & Fauziah, 2019). El propósito de esta investigación es explorar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años.

### **Revisión de la literatura:**

El juego se establece como un encuentro con el niño y los demás, debido que es el medio a través del cual construye su personalidad y naturaleza (Sulistyningtyas & Fauziah, 2019). El juego permite al niño descubrir destrezas, reconocer debilidades y potencialidades (Ospankulov et al., 2023), es esencial para asumir retos, poner a prueba habilidades y fomentar la creatividad (Vygostki, 1997), y ofrecen beneficios integrales para el desarrollo infantil al fomentar la socialización, mejorar la agilidad física, promover

la empatía y fortalecer la coordinación psicomotora (Rombot, 2017). En conjunto, los juegos tradicionales desempeñan un papel esencial en el desarrollo integral de los niños.

Los juegos tradicionales tienen profundas raíces en diversas culturas y proporcionan a los niños la oportunidad de participar en actividades físicas agradables y enriquecedoras para su desarrollo (Hayati et al., 2017). Autores como Piaget (1962) y Vygostki (1997) han destacado la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social, sugiriendo que los juegos tradicionales facilitan el desarrollo de habilidades para resolver problemas, fomentar la cooperación y estimular el pensamiento imaginativo. Por su parte, autores como Stodden et al. (2008) y Barnett et al. (2009) resaltan el potencial de los juegos tradicionales en la actividad física y el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los niños.

Los juegos tradicionales, que abarcan una variedad de categorías lúdicas diseñadas específicamente para niños y niñas, como canciones, cuentos y adivinanzas, demuestran una persistencia cultural. Estos juegos, que pueden desaparecer y resurgir en momentos específicos, reflejan cualidades estacionales y varían en la demanda de movimiento corporal. Algunos, vinculados al género, como la onda y el trompo para niños, y la gallinita ciega o la maca para niñas, evidencian la adaptación cultural. En Perú, la tradición cultural se mantiene viva a través de juegos como la Rayuela, el Trompo, el Sapo, la Gallinita Ciega y las Cuerdas, que no solo entretienen a los niños, sino que también preservan la conexión con la rica herencia cultural del país. Estos juegos, junto con las Canicas y el Hula-Hula, representan momentos de diversión y aprendizaje compartido.

Numerosos estudios han resaltado la importancia de la actividad física y el juego en el desarrollo de los niños. Mientras algunos destacan su importancia en el desarrollo motor (Sutapa et al., 2021), otros se centran en su importancia como una de las estrategias más efectivas de motivación en los aprendizajes y el desarrollo de la motricidad gruesa (Hayati et al., 2017), y la mejora de las habilidades sociales (Sulistyaningtyas & Fauziah, 2019).

A pesar que ese tema ha sido bastante abordado, la investigación empírica es limitada en cuanto a su enfoque específico en el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 4 y 5 años. La mayoría de los estudios existentes han explorado la actividad física en general o formas modernas de juego, como los videojuegos, descuidando los posibles beneficios que los juegos tradicionales pueden ofrecer. El presente estudio proporciona información valiosa sobre los efectos potenciales de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas durante esta etapa crítica de la infancia. El objetivo del estudio se centra en conocer el efecto de los juegos tradicionales en las habilidades motoras gruesas de niños de 4 a 5 años.

## **2. Metodología**

### **2.1. Diseño y participantes**

Esta investigación empleó un diseño experimental de prueba previa y posterior (pretest-posttest) para evaluar el impacto de participar en juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en una muestra de 14 niños de 4 a 5 años de edad de San Mateo de Otao – Huarochirí, Perú, los cuales fueron seleccionados utilizando un muestreo no probabilístico de tipo intencional.

Los niños participaron en un programa estructurado de juegos tradicionales diseñado para mejorar sus habilidades motoras gruesas. El programa constó de doce sesiones de 30 minutos por semana, durante una duración de seis semanas. Los juegos tradicionales fueron cuidadosamente para involucrar actividades como correr, saltar, brincar y balancearse.

## **2.2. Instrumentos**

Para evaluar la efectividad de los juegos tradicionales, se implementó la observación directa, a través de una lista de cotejo, validada por (Rafael, 2022), con la que se examinó de cerca la participación de los niños en el programa de juegos tradicionales. La observación se llevó a cabo durante las sesiones planificadas de la intervención de seis semanas. Se registraron la frecuencia de participación de cada niño en los juegos tradicionales a lo largo del periodo de intervención, el tiempo dedicado por cada niño a participar activamente en los juegos tradicionales durante cada sesión, y el nivel de compromiso y entusiasmo manifestado por los niños durante dichos juegos.

Por otro lado, las evaluaciones previas y posteriores a la prueba de habilidades motoras gruesas se realizaron utilizando el Test de Desarrollo de Habilidades Motoras-3 (TGMD-3), desarrollado por Ulrich (2019) en niños estadounidenses de diferentes regiones geográficas: oeste, medio oeste, noreste y sur. Este test tiene como objetivo evaluar las Habilidades Motoras Gruesas (HMF) en niños de edades comprendidas entre los 3 años y cero meses (3-0) y los 10 años y 11 meses (10-11). El TGMD-3 consta de dos subtests: el primero, subtest de locomoción, mide seis habilidades motoras gruesas relacionadas con movimientos fluidos y coordinados del cuerpo durante el desplazamiento (correr, galope, salto en un pie, brinco, salto horizontal y salto lateral); el

segundo, subtest de habilidades con la pelota, mide siete habilidades motoras gruesas que evidencian el dominio de movimientos de golpeo, recepción y lanzamiento con una pelota. Cada habilidad tiene entre tres y cinco criterios de desempeño, evaluados mediante una demostración y descripción verbal precisa, un ensayo de práctica y dos ejecuciones formales. Las puntuaciones brutas de cada subtest oscilan entre 0 y 46 para el subtest de locomoción y entre 0 y 54 para el subtest de habilidades con la pelota. La puntuación compuesta, combinando las puntuaciones de los subtests, varía entre 0 y 100. El TGMD-3 ha demostrado fiabilidad y validez (coeficiente alfa .93; test-retest .90; inter-evaluador .96; intra-evaluador .98; análisis factorial confirmatorio:  $\chi^2/df = 3.730$ ; TLI = .962; NFI = .958; RMSEA = .056). En el Perú fue adaptada por Mamani-Ramos et al. (2023), demostrando altos índices de fiabilidad (consistencia interna = .851, test-retest = .951, inter-evaluador = .963, intra-evaluador = .983).

### **2.3. Procedimientos**

Antes de la intervención, se solicitó el permiso de los padres, a quienes se les explicó el propósito del estudio, la duración y la metodología. Luego de tener la probación a través del consentimiento informado, los niños participaron en un programa de juegos tradicionales de seis semanas. Por lo tanto, se aplicó con el test TGMD-3. Al inicio (pretest) para evaluar las habilidades motoras gruesas de los niños y una prueba de salida (postest) para medir cualquier cambio en las habilidades motoras gruesas de los niños. El procedimiento se desarrolló siguiendo las indicaciones de la declaración de Helsinki (World Medical Association, 2013).

### **2.4. Análisis de datos**

Se llevó a cabo un análisis estadístico utilizando el SPSS versión 25, comenzando con un análisis descriptivo de las notas iniciales y finales de los participantes, incluyendo medidas como desviación estándar, media, curtosis y asimetría. Se realizaron pruebas t de Student para muestras independientes, dividiendo a los participantes según género y calificaciones, con el objetivo de detectar diferencias significativas. El índice de Cohen se empleó para evaluar el tamaño de las diferencias, considerando valores pequeños, moderados y grandes (Cohen, 1988). La normalidad de los datos se verificó con el coeficiente de Shapiro-Wilks (Razali & Wah, 2011). Además, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la comparación de medias de muestras relacionadas, estableciendo un nivel de significancia de  $p < 0.05$  (Bürkner et al., 2017).

## Resultados

Tabla 1

*Análisis descriptivos de las Habilidades Motoras Gruesas antes y después de la aplicación*

Variable	Mínimo	Máximo	Media	DS	Asimetría	Curtosis
Pretest	25.0	100.0	71.1	18.6	-0.1	0.6
Posttest	60.0	100.0	87.9	13.4	-0.3	0.5

Los resultados de la Tabla 1 indican que la puntuación mínima y máxima en la escala de 0 a 100 se mantiene constante tanto en el Pretest como en el Posttest. La media del Pretest fue de 71.1, mientras que la del Posttest aumentó significativamente a 87.9, indicando una mejora en las habilidades motoras gruesas después del programa de juegos tradicionales en niños.

Tabla 2

*Diferencias de las Habilidades Motoras Gruesas según el sexo*

Variable	Hombres	Mujeres	t	p	d
Pretest	74.6	67.6	0.8	0.442	0.297
Posttest	89.2	84.6	0.9	0.374	0.215

La Tabla 2 muestra que, al evaluar las diferencias según el género, no se encuentran diferencias significativas en las habilidades motoras gruesas antes y después del programa. El tamaño del efecto es insignificante, sugiriendo que el impacto del programa es similar entre ambos géneros.

Tabla 3

*Comparación de las Habilidades Motoras Gruesas, antes y después del programa de juegos tradicionales*

Variable	Media	DS	W	p
Pretest	71.1	18.6	932	0.005
Posttest	87.9	13.4		

La Tabla 3, utilizando la prueba de Wilcoxon, demuestra una diferencia significativa en las habilidades motoras gruesas antes y después del programa de juegos tradicionales ( $W = 932$ ;  $p = 0.005$ ), respaldando la evidencia de una mejora significativa en las habilidades motoras gruesas en niños después de la implementación del programa.

### Discusión

La repercusión desfavorable de los juegos contemporáneos en la destreza motora de los niños pequeños, especialmente en sus habilidades de movimiento, ha ocasionado obstáculos en la realización de acciones esenciales, como saltar con uno o dos pies y

desplazar objetos en línea recta (Aris et al., 2018). Lo cual afecta su desarrollo motor y podría tener consecuencias adversas en el progreso físico y cognitivo de los niños (Iivonen & Sääkslahti, 2014).

El estudio se centró en conocer el efecto de los juegos tradicionales en las habilidades motoras gruesas de niños de 4 a 5 años. Los hallazgos revelaron una mejora sustancial en las habilidades motoras gruesas de los niños, reflejada en un aumento significativo en la puntuación media del Posttest en comparación con el Pretest.

Estos hallazgos están en armonía con estudios similares en los que se evidencia la influencia positiva de los juegos tradicionales en el desarrollo motor infantil. (Aris et al., 2018; Hayati et al., 2017; Ospankulov et al., 2023). Estos resultados respaldan la idea de que los juegos tradicionales constituyen elementos esenciales para el desarrollo integral de los niños en este periodo de vida, ya que mejoran las actividades lúdicas y motrices (Iivonen & Sääkslahti, 2014).

Esto se debe a la versatilidad que tienen los juegos tradicionales como herramientas eficaces para la coordinación, habilidad, estrategias y trabajo en equipo (Rombot, 2017; Sulistyningtyas & Fauziah, 2019; Sutapa et al., 2021). Asimismo, son instrumentos educativos adaptativos y valiosos que mantienen su eficacia en diversas situaciones educativas (Hayati et al., 2017). Esta adaptabilidad, refuerza la posición de los juegos tradicionales son aliados pedagógicos que pueden ser movilizados con éxito en contextos educativos variados (Sulistyningtyas & Fauziah, 2019).

En cuanto a la equidad de género, los resultados desafían con éxito preconcepciones arraigadas. La observación de beneficios equitativos entre niños y niñas no solo refuta estereotipos de género, sino que también refuerza la idea

fundamental de que los juegos tradicionales son herramientas inclusivas y efectivas para el desarrollo motor en la primera infancia (Ospankulov et al., 2023).

### *Limitaciones*

El estudio no estuvo exento de limitaciones. En primer lugar, el tamaño de la muestra limitó la capacidad de realizar un análisis más exhaustivo y obtener resultados concluyentes. Por otro lado, la duración del programa plantea interrogantes acerca de la sostenibilidad a largo plazo de las mejoras observadas. Para futuras investigaciones, se sugiere la ampliación de la muestra, la realización de estudios longitudinales y la comparación con otros métodos educativos, con el fin de obtener una comprensión más completa y enriquecedora de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motor infantil. Estos enfoques se consideran esenciales para contribuir de manera continua a la mejora de las prácticas educativas y de salud infantil.

### *Conclusiones*

En conclusión, los juegos tradicionales son eficaces en la mejora de habilidades motoras gruesas en niños de 4 y 5 años. Asimismo, la ausencia de diferencias de género destaca su capacidad como recursos inclusivos, eliminando disparidades entre niñas y niños. Estos resultados subrayan la importancia de considerar la integración de juegos tradicionales en la infancia, incitando a reflexionar sobre el papel integral de la educación lúdica en el desarrollo holístico de los niños.

Este trabajo no solo enriquece la base de conocimientos en educación infantil, sino que también insta a una reevaluación de los enfoques educativos, desafiando las convenciones pedagógicas convencionales, ya que no solo se debe cultivar mentes brillantes, sino también cuerpos ágiles y saludables en los niños.

## Referencias

- Andrieieva, O., Kashuba, V., Yarmak, O., Cheverda, A., Dobrodub, E., & Zakharina, A. (2021). Efficiency of children's fitness training program with elements of sport dances in improving balance, strength and posture. *Journal of Physical Education and Sport*, 21, 2872–2879. <https://doi.org/10.7752/jpes.2021.s5382>
- Aris Rahmadani, N. K., Latiana, L., & AEN, R. A. (2018). *The Influence of Traditional Games on The Development of Children's Basic Motor Skills*. 160–163. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.41>
- Barnett, L. M., van Beurden, E., Morgan, P. J., Brooks, L. O., & Beard, J. R. (2009). Childhood Motor Skill Proficiency as a Predictor of Adolescent Physical Activity. *Journal of Adolescent Health*, 44(3), 252–259. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2008.07.004>
- Bürkner, P. C., Doebler, P., & Holling, H. (2017). Optimal design of the Wilcoxon–Mann–Whitney-test. *Biometrical Journal*, 59(1), 25–40. <https://doi.org/10.1002/bimj.201600022>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. L. Erlbaum Associates.
- Hayati, H. S., CH, M., & Asmawi, M. (2017). Effect Of Traditional Games, Learning Motivation And Learning Style On Childhoods Gross Motor Skills. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 53–66. [www.ijern.com](http://www.ijern.com)
- livonen, S., & Sääkslahti, A. K. (2014). Preschool children's fundamental motor skills: A

review of significant determinants. In *Early Child Development and Care* (Vol. 184, Issue 7, pp. 1107–1126). Taylor and Francis Ltd.  
<https://doi.org/10.1080/03004430.2013.837897>

Mamani-Ramos, A. A., Damian-Nuñez, E. F., Torres-Cruz, F., Dextre-Mendoza, C. W., Alcarraz-Curi, M., Quisocala-Ramos, J. A., Mamani-Cari, Y. A., Roncal-Serpa, F. R., Quispe-Cruz, H., Paucar-Pancca, A., & Montoya-Castillo, P. M. (2023). Propiedades psicométricas de la versión peruana del Test de Desarrollo Motor Grueso – Tercera Edición. *Retos*, 50, 1180–1187. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.100031>

Mohd Razali, N., & Bee Wah, Y. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. In *Journal of Statistical Modeling and Analytics* (Vol. 2, Issue 1).

Nur, L. (2020). Analyzing Elementary School Student Cooperative Skill through Outbound Activity. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(1).  
<https://doi.org/10.17509/tegar.v4i1.28363>

Ospankulov, Y., Zhumabayeva, A., & Nurgaliyeva, S. (2023). The impact of folk games on primary school students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 125–131. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4473>

Piaget, J. (1962). The stages of the intellectual development of the child. *Bulletin of the Menninger Clinic*, 26, 120–128. <https://psycnet.apa.org/record/1964-04060-001>

Rafael Tucto, B. (2022). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños del IV ciclo de la escuela 20351 Jesus Elias Ipinze*

Jordan–Sayan. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5965>

Rombot, O. (2017). The application of traditional games to develop social and gross motor skills in 6-7 year-old children. *Proceedings - 2017 International Symposium on Educational Technology, ISET 2017*, 116–120. <https://doi.org/10.1109/ISET.2017.35>

Shala, M. (2009). Assessing gross motor skills of kosovar preschool children. *Early Child Development and Care*, 179(7), 969–976. <https://doi.org/10.1080/03004430701667452>

Stodden, D. F., Langendorfer, S. J., Goodway, J. D., Roberton, M. A., Rudisill, M. E., Garcia, C., & Garcia, L. E. (2008). A developmental perspective on the role of motor skill competence in physical activity: An emergent relationship. *Quest*, 60(2), 290–306. <https://doi.org/10.1080/00336297.2008.10483582>

Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 326, 431–435. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>

Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving motor skills in early childhood through goal-oriented play activity. *Children*, 8(11). <https://doi.org/10.3390/children8110994>

Ulrich, D. A. (2019). *Test of Gross Motor Development (Third Edition)*. <https://www.proedinc.com/Products/14805/tgmd3-test-of-gross-motor-developmentthird-edition.aspx>

Vygostki, L. S. (1997). El papel del juego en el desarrollo del niño. *Revista de Educación*

*Física: Renovar La Teoría y Práctica*, 66, 5-11.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=229456>

Wang, J. H. T. (2004). A study on gross motor skills of preschool children. *Journal of Research in Childhood Education*, 19(1), 32–43.  
<https://doi.org/10.1080/02568540409595052>

Webster, E. K., Martin, C. K., & Staiano, A. E. (2019). Fundamental motor skills, screen-time, and physical activity in preschoolers. *Journal of Sport and Health Science*, 8(2), 114–121. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2018.11.006>

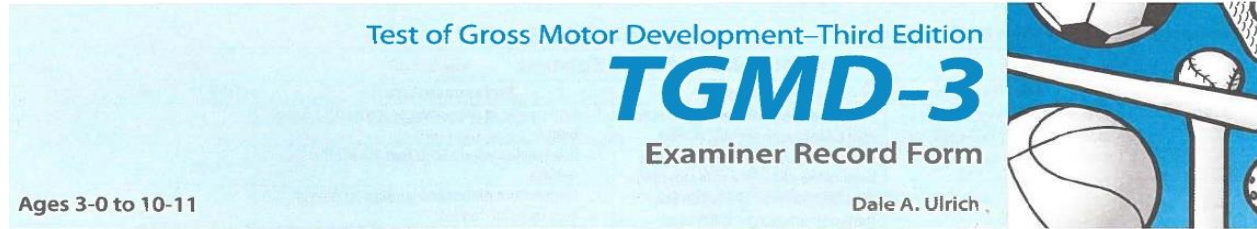
Williams, H. G., Pfeiffer, K. A., Dowda, M., Jeter, C., Jones, S., & Pate, R. R. (2009). A field-based testing protocol for assessing gross motor skills in preschool children: The children's activity and movement in preschool study motor skills protocol. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 13(3), 151–165.  
<https://doi.org/10.1080/10913670903048036>

World Medical Association. (2013). World Medical Association declaration of Helsinki: Ethical principles for medical research involving human subjects. In *JAMA* (Vol. 310, Issue 20, pp. 2191–2194). American Medical Association.  
<https://doi.org/10.1001/jama.2013.281053>

Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of physical activity on motor skills and cognitive development in early childhood: A systematic review. In *BioMed Research International* (Vol. 2017). Hindawi Limited.  
<https://doi.org/10.1155/2017/2760716>

# Anexos

## Instrumentos de Recolección de Datos



### Section 1. Identifying Information

Name Madison Female  Male   
 Year \_\_\_\_\_ Month \_\_\_\_\_ Day \_\_\_\_\_ School \_\_\_\_\_  
 Date Tested \_\_\_\_\_ Preferred Hand: Right  Left  Not Established   
 Date of Birth \_\_\_\_\_ Preferred Foot: Right  Left  Not Established   
 Age\* \_\_\_\_\_ Examiner's Name \_\_\_\_\_  
 Examiner's Title \_\_\_\_\_

\*When accessing the normative tables, use years and months. Do not round up.

### Section 2. Subtest Performance

Subtest	Raw Score	Age Equivalent	%ile Rank	Scaled Score	_____ % Confidence Interval	Descriptive Term	Difference Between Scaled Scores
Locomotor	<u>24</u>	<u>4-6</u>		<input type="text"/>	_____ to _____		<input type="text"/> <input type="checkbox"/> Not important <input type="checkbox"/> Statistical 3 or above <input type="checkbox"/> Clinical 6 or above
Ball Skills	<u>21</u>	<u>4-9</u>		<input type="text"/>	_____ to _____		
Sum of Scaled Scores				<input type="text"/>			

### Section 3. Composite Performance

	Sum of Scaled Scores	%ile Rank	Gross Motor Index	_____ % Confidence Interval	Descriptive Term
Gross Motor	<input type="text"/>		<input type="text"/>	_____ to _____	

### Section 4. Descriptive Terms

Scaled Score	1-3	4-5	6-7	8-12	13-14	15-16	17-20
Descriptive Term	Impaired or Delayed	Borderline Impaired or Delayed	Below Average	Average	Above Average	Superior	Gifted or Very Advanced
Index Score	<70	70-79	80-89	90-109	110-119	120-129	> 129

### Section 5. Administration and Scoring Guidelines

- Directions for all test items require you to first give the child a good demonstration of the skill, which includes all of the performance criteria. Next, give the child a practice trial, followed by two trials that you score. If you are unsure of whether the child performed a performance criterion correctly, administer another trial, look at only that performance criterion, and score it.
- Score each performance criterion as:
  - 1 = performs correctly
  - 0 = does not perform correctly
- **Performance criteria scores** are calculated by summing the scores on Trial 1 and Trial 2 for each performance criterion.
- **Skill Scores** are calculated by summing all of the performance criteria scores for each skill.
- The **Locomotor Total Raw Score** is calculated by summing the 6 Locomotor Skill Scores.
- The **Ball Skills Total Raw Score** is calculated by summing the 7 Ball Skills Scores.



## **Guía de observación dirigida a los niños (Rafael, 2022).**

### **Variable Los Juegos Tradicionales**

#### **Juego La Rayuela**

1- ¿Salta con un pie manteniendo su equilibrio?

SI NO

2- ¿Reconoce los números?

SI NO

3- ¿Respeta las reglas de juego?

SI NO

4- ¿Se socializa fácilmente con sus compañeros?

SI NO

#### **Juego San Miguel**

1- ¿Demuestran empatía ante las situaciones de juego?

SI NO

2- ¿Demuestra autonomía ante la toma de decisiones?

SI NO

3- ¿Resuelve los problemas con mayor facilidad?

SI NO

4- ¿Se esmera por lograr el objetivo de su equipo?

SI NO

#### **Juego Juguemos en el Bosque**

1- ¿Demuestran empatía ante las situaciones de juego?

SI NO

2- ¿Demuestra autonomía ante la toma de decisiones?

SI NO

3- ¿Resuelve los problemas con mayor facilidad?

SI NO

4- ¿Se esmera por lograr el objetivo de su equipo?

SI NO

## Guía de observación dirigida a los niños (Rafael, 2022).

### Variable Las Habilidades Motoras Gruesas

#### Equilibrio

1- ¿Brinca con un pie sin perder el equilibrio en el juego de la rayuela?

SI NO

2- ¿Siguen un circuito en zigzag saltando en un solo pie?

SI NO

3- ¿Caminan sobre un riel llevando un objeto en la cabeza?

SI NO

4- ¿En el juego del inmóvil se mantiene estáticos por 5 segundos?

SI NO

#### Velocidad

1- ¿Demuestra agilidad y velocidad en los juegos de carrera?

SI NO

2- ¿Demuestra velocidad en los juegos de los sacos?

SI NO

3- ¿Demuestra velocidad en la carrera de los cubos?

SI NO

#### Fuerza

1- ¿Demuestra fuerza corporal a través de los juegos?

SI NO

2- ¿Demuestra fuerza en los músculos en el juego pelea de gallos?

SI NO

3- ¿Demuestra flexibilidad en sus extremidades inferiores al momento del juego?

SI NO

**Programa de Juegos Tradicionales para mejorar las Habilidades Motoras Gruesas  
– sesiones de clase**

Sesión 1: Introducción y Pretest

<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Duración</b>
Inicio	Reúna a los niños en un círculo. Se da una cálida bienvenida y el instructor se presenta.	5 minutos
Desarrollo	Guíe a los niños en estiramientos y movimientos ligeros, incluyendo balanceo de brazos, toques de dedos de los pies y rotaciones de tobillos.	5 minutos
	Muestra imágenes de juegos tradicionales y resume brevemente el propósito del programa.	5 minutos
	Administra la prueba previa con TGMD-3 para evaluar el nivel inicial de habilidades motoras y explica su utilidad para medir el progreso.	15 minutos
Cierre	Comparte historias o ejemplos de juegos tradicionales y discute cómo son beneficiosos para el desarrollo físico y divertidos.	5 minutos

Sesión 2: conceptos básicos de carrera

<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Duración</b>
Inicio	Cordial saludo y bienvenida a los infantes Realizar estiramientos, saltos suaves y movimientos de flexión y extensión de brazos y piernas.	5 minutos
Desarrollo	Pedir a los niños que caminen o corran en un corto lapso de tiempo para observar sus posturas y movimientos iniciales.	5 minutos
	Explorando juegos tradicionales: Juego 1: “Carrera de zancos infantiles” (se puede hacerlos a partir de material reciclado) Explicar a los niños que deben caminar o trotar usando los zancos y manteniendo una postura recta.	10 minutos
	Juego 2: “Relevos con conos” (5 minutos): Previamente, se coloca los conos a una distancia razonable uno del otro, y dividimos a los niños en dos grupos. Cada equipo deberá correr hacia el cono cercano, tocarlo, volver corriendo y tocar la mano de su compañero siguiente para que pueda salir, y así sucesivamente. Se debe animar a los niños a correr con una correcta postura y mover los brazos.	10 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cuál es la postura correcta para correr? - Despedimos a los infantes hasta la próxima sesión de clase.	5 minutos

### Sesión 3: Carrera direccional

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida a los niños Realizar estiramientos, saltos de rana y giros de cadera. Desarrollo	5 minutos
Desarrollo	Pida a los niños que se desplacen caminando o corriendo en línea recta, hacia atrás, hacia los lados, y cambien de velocidad para ver sus habilidades previas antes de poner en práctica la actividad.	5 minutos
	Juego 1: "Carrera en Zigzag" Coloque conos o marcas en zigzag en el suelo. Pida a los niños que corran siguiendo el modelo del zigzag utilizando diferentes velocidades: lento, moderado y rápido.	10 minutos
	Juego 2: "Siguiendo el objeto" Coloque juguetes u objetos en el área, y pida a los niños que corran hacia el objeto para traerlo a su punto de partida, mientras lo ejecutan deben emplear diversas direcciones y velocidades.	10 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos sobre correr en diferentes direcciones y cambios de velocidad? Agradezca y despida a los infantes hasta la próxima clase.	5 minutos

### Sesión 4: Agilidad y Velocidad

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida a los menores Realizar estiramientos, mover los brazos en forma circular y tocar los dedos de los pies sin doblar las rodillas.	5 minutos
Desarrollo	Pida a los infantes que caminen o corran en línea recta para visualizar su actual velocidad.	5 minutos
	"Ejercicio de agilidad" Pida a los niños que corran siguiendo una ruta de zigzag lo más rápido que puedan, ágilmente.	10 minutos
	"Retos de velocidad" Organiza sprints cronometrados marcando una distancia corta. Pida a los niños que corran tan veloz como puedan mientras se cronometra el tiempo. Seguidamente, organice pequeñas carreras para que los niños compitan entre ellos y pongan en práctica la velocidad, y se emocionen.	10 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos sobre la agilidad y la velocidad? Agradezca y despida a los infantes hasta la próxima sesión de clase, puede emplear un canto.	5 minutos

### Sesión 5: Técnicas de salto

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida Realizar estiramientos de brazos y piernas, saltos suaves y cortos, ejercicios de ranas suaves.	5 minutos
Desarrollo	Pida a los infantes que salten con ambos pies para visualizar su habilidad de salto inicialmente. Salto con ambos pies: el docente da el modelo y pide a los estudiantes que lo imiten. Salto con un pie: el docente da el ejemplo y pide a los estudiantes que lo imiten.	5 minutos
	“Rayuela” Dibuje una rayuela en el suelo o utilice cinta adhesiva, índice a los infantes que deben saltar de casilla en casilla siguiendo las reglas del juego.	10 minutos
	“Saltar la cuerda” Con una cuerda indique a los estudiantes que deben saltar, puede ser personal o en grupo. Se puede incluir el ritmo de una canción o una cuenta regresiva.	10 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos sobre las diferentes técnicas de salto? Agradezca y despida a los niños, invitándoles a su siguiente sesión.	5 minutos

### Sesión 6: Habilidades de salto

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida Movimientos suaves de rotación de brazos, piernas y cadera; estiramientos de brazo y piernas; saltos suaves.	5 minutos
Desarrollo	Salto con ambos pies	5 minutos
	Salto con un pie	5 minutos
	“Juego de carrera de obstáculos con desafíos de salto” Cree una carrera de obstáculos para los niños, utilizando conos, cinta adhesiva, barras pequeñas, entre otros objetos simples. En cada obstáculo se debe incluir desafíos de salto, se puede saltar de un espacio a otro, de un círculo a otro, o sobre líneas. Los niños deben atravesar todo el circuito.	15 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos sobre las habilidades de salto? Despida a los niños e invítelos a la siguiente sesión.	5 minutos

### Sesión 7: Introducción al equilibrio

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida Hacer rotación de articulaciones en cuello, hombros y piernas.	5 minutos
Desarrollo	Explicar que el día de hoy se conocerá sobre el equilibrio y cómo mantenerse en pie de manera firme.	5 minutos
	Muestra a los niños un ejemplo y que lo imiten en las siguientes actividades: Pararse sobre un pie. Caminar de talón a punta	5 minutos
	<b>Actividades de Equilibrio:</b> Pida a los niños que tomen un objeto pequeño y caminen lentamente mientras mantienen el equilibrio sin dejar caer los objetos. Cree una línea en el piso y pida a los infantes que caminen sobre ella rectamente manteniendo el equilibrio.	15 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos sobre el equilibrio? Agradezca y despida a los niños cordialmente.	5 minutos

### Sesión 8: Balanceo Avanzado

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida cordialmente Realizar estiramientos y juegos de calentamiento lúdico para niños.	5 minutos
Desarrollo	Explicar que el día de hoy se conocerá sobre el balanceo y equilibrio avanzado, incluyendo ejercicios de equilibrio en diferentes partes del cuerpo y caminar sobre una línea recta.	5 minutos
	Realice desafíos de equilibrio en diferentes partes del cuerpo, como equilibrarse en un pie, en cuclillas, o haciendo la forma del número	5 minutos
	Caminar sobre una línea recta manteniendo el equilibrio. Desarrolle una carrera de relevos con equilibrio, como el huevo en la cuchara, donde los niños deben llevarlo de un lado a otro sin hacerlo caer. Desarrolle el equilibrio utilizando el salto de cuerda de manera individual o grupal.	15 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos sobre el equilibrio avanzado y cómo lo aplicaron? Agradezca y despida a los infantes.	5 minutos

### Sesión 9: Juego Cooperativo

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida cordialmente Realizar flexión y extensión de diferentes partes del cuerpo y movimientos de rotación.	5 minutos
Desarrollo	Explique que el día de hoy se trabajará en pares y equipos en actividades de coordinación.	5 minutos
	Indique a los niños que deben correr tomados de la mano de su compañero, practicando la coordinación.	5 minutos
	Los niños se agrupan de dos deben jugar a la dinámica del “espejo”, reflejando uno el movimiento del otro, y viceversa mente. Los niños en grupos de 6 formados en un círculo lanzan una pelota en coordinación de que cada integrante coja la pelota y la pase al siguiente.	15 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos acerca del juego cooperativo? Agradezca y despida a los infantes.	5 minutos

### Sesión 10: Desafíos de Equipo

Actividades	Desarrollo	Duración
Inicio	Saludo y bienvenida cordial.	5 minutos
Desarrollo	Ejercicios en grupos de 3 o 4: saltos, estiramientos, movimientos variados.	5 minutos
	Prepare a los niños los siguientes retos en equipo: - Carrera de relevos en equipo, puede darse pasando un testimonio. - Carrera de sacos en un circuito con la participación de cada integrante del equipo hasta llegar a una meta.	10 minutos
	- Carrera de relevos utilizando una pelota, los grupos corren pasándose una pelota de un niño a otro hasta llegar a la meta. - Circuito con obstáculos de conos, cuerdas, pequeñas vallas, en equipo.	10 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos acerca del juego cooperativo? Agradezca y despida a los infantes.	5 minutos

### Sesión 11: Integración de Habilidades

<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Duración</b>
Inicio	Saludo y bienvenida cordial a la penúltima sesión del programa. Explicación del propósito de la clase.	5 minutos
Desarrollo	Trotar ligeramente, círculos con brazos, giros de cadera, movimiento de tronco, elevación de rodillas.	5 minutos
	Exploración de juegos tradicionales en un circuito con obstáculos. - Materiales: conos, cuerdas, aros, pequeñas vallas.	10 minutos
	- Actividades: saltos con un pie y con ambos, equilibrio, ejercicios de coordinación. Actividad de vuelta a la calma.	10 minutos
Cierre	Reflexión: ¿Qué aprendimos acerca del juego cooperativo? Agradezca y despida a los infantes.	5 minutos

### Sesión 12: Evaluación Posterior a la Prueba

<b>Actividades</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Duración</b>
Inicio	Reunión en círculo. Cálida bienvenida a la última sesión del programa.	5 minutos
Desarrollo	Estiramientos y movimientos ligeros para preparar los músculos.	5 minutos
	Actividades incluidas: balanceo de brazos, toques de dedos de los pies, rotaciones de tobillos.	5 minutos
	Administrar la prueba previa utilizando la TGMD-3. Explicación sobre cómo la prueba ayuda a medir el progreso final.	15 minutos
Cierre	Responder preguntas sobre el programa. Agradecimiento y cálida despedida a los niños del programa.	5 minutos