

# Rosmery Epifania Elizabeth Flores Gutierrez Jesus

## EL JUEGO RAYUELO PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS EDUCANDOS DE LA I.E.I...

 Quick Submit Quick Submit Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3446701893

Fecha de entrega

16 dic 2025, 4:57 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

16 dic 2025, 5:18 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TRABAJO\_FINAL\_RAYUELO.pdf

Tamaño del archivo

3.9 MB

61 páginas

9559 palabras

52.774 caracteres

# 19% Similitud general




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

## Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

---

## Fuentes principales

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

---

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

## Fuentes principales

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

## Fuentes principales

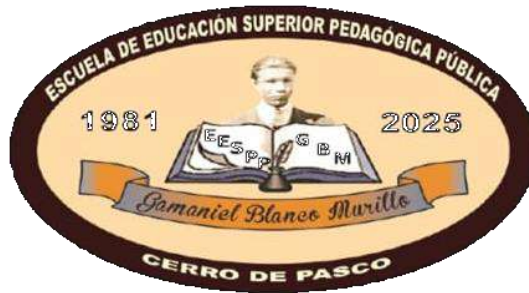
Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos del estudiante	Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo	7%
2	Internet	www.researchgate.net	2%
3	Internet	repositorio.unemi.edu.ec	2%
4	Internet	inv-cdc.blogspot.com	1%
5	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorio.undac.edu.pe	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
8	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
9	Trabajos del estudiante	Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico HORACIO ZEBALLOS GAMEZ-	<1%
10	Internet	hdl.handle.net	<1%
11	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%

12	Internet	repositorio.uncp.edu.pe	<1%
13	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%
14	Internet	www.slideshare.net	<1%
15	Trabajos del estudiante	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%
16	Internet	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe	<1%
17	Internet	1library.co	<1%
18	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
19	Internet	repositorio.unprg.edu.pe	<1%
20	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	<1%
21	Internet	repositorio.ute.edu.ec	<1%
22	Internet	repositorio.unheval.edu.pe	<1%
23	Internet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
24	Internet	biblio.unvm.edu.ar	<1%
25	Internet	es.scribd.com	<1%

26	Internet	es.slideshare.net	<1%
27	Internet	informateperu.pe	<1%
28	Internet	repositorio.unae.edu.ec	<1%
29	Internet	repositorio.usanpedro.edu.pe	<1%
30	Internet	www.psychologytoday.com	<1%
31	Internet	qdoc.tips	<1%
32	Internet	repositorio.uti.edu.ec	<1%

**MINISTERIO DE EDUCACION  
DIRECCION DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICO  
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION PASCO  
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“GAMANIEL BLANCO MURILLO”**



***El juego rayuelo para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los educandos de la I.E.I. Jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.***

***Trabajo de investigación para optar el grado de Bachiller en Educación.***

**PRESENTADO POR:**

- ***FLORES AQUINO, Rosmery Janeth***
- ***GUTIERREZ RAYMUNDO, Epifania Hilda***
- ***JESÚS BASILIO, Elizabeth Leonarda***

**CERRO DE PASCO – PERÚ**

**2025**

### Dedicatoria

Con especial cariño a nuestros hijos,  
porque ellos son la razón de nuestra  
constante superación. Dios los bendiga  
en todo momento para que sean personas  
de bien

## RESUMEN

Este trabajo de investigación, titulado «Juegos ancestrales tradicionales y la motricidad gruesa en los educandos de la I.E.I. Jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco, surge del interés por revalorizar las prácticas culturales que forman parte del legado ancestral de nuestras comunidades. En un contexto donde la tecnología y la dinámica moderna están desplazando progresivamente las actividades recreativas tradicionales, creemos necesario recuperar aquellos juegos que, durante generaciones, han promovido el desarrollo físico, social y emocional de los niños en sus primeros años. Los juegos del rayuelo, más allá de ser una actividad recreativa, constituyen un valioso recurso educativo que permite fortalecer la motricidad gruesa, como el equilibrio, la coordinación y la movilidad. En este sentido, reconocemos que la infancia es una etapa privilegiada para potenciar el desarrollo integral del ser humano, y los juegos tradicionales, al involucrar el cuerpo en el movimiento, estimulan aspectos fundamentales del desarrollo psicomotor infantil. Este estudio fue posible gracias a la colaboración de docentes, padres y, sobre todo, los niños de la Institución Educativa San Andrés de Paragsha, cuya espontaneidad y alegría nos motivaron a redescubrir el valor pedagógico de nuestras tradiciones. Confiamos en que este trabajo contribuya a fortalecer prácticas educativas más inclusivas, respetuosas de identidad cultural orientadas al bienestar integral de la infancia.

**Palabras clave:** Juegos tradicionales, motricidad gruesa y juegos ancestrales.

## ABSTRACT

This research paper, entitled "Traditional Rayl Games and the Gross Motor Skills of 3-Year-Old Children at the San Andres Elementary School in Paragsha, Pasco, 2025," was born out of an interest in revaluing the cultural practices that are part of the ancestral legacy of our communities. In a context where technology and modern dynamics are progressively displacing traditional recreational activities, we believe it is necessary to revive those games that, for generations, have promoted the physical, social, and emotional development of children in their early years. Traditional games, beyond being a recreational activity, constitute a valuable educational resource that allows us to strengthen gross motor skills, such as balance, coordination, and mobility. In this sense, we recognize that childhood is a privileged stage for enhancing the integral development of human beings, and traditional games, by engaging the body in movement, stimulate fundamental aspects of children's psychomotor development. This study was made possible thanks to the collaboration of teachers, parents, and, above all, the children of the Ovidio Decroly Educational Institution, whose spontaneity and joy have motivated us to rediscover the pedagogical value of our traditions. We trust that this work can contribute to strengthening more inclusive educational practices, respectful of cultural identity, and oriented toward the comprehensive well-being

**Keywords:** Traditional games, gross motor skills and ancestral games

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	<b>Pág.</b>
CARÁTULA	i
HOJA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Objetivos	3
1.3.1. Objetivo General	3
1.3.2. Objetivo Específicos.	3
1.3. Importancia y Alcance de la investigación	4
1.4. Limitaciones de la Investigación	5
CAPITULO II	
MARCO TEORICO	
2.1. Antecedentes de Estudio	7
2.2.1 A nivel internacional	7

A nivel nacional	9
2.2. Definición de Terminos	11
2.2.1. El Juego Moreno	11
2.2.2. Video Juego	12
2.2.3. Lúdica	12
2.2.4. Psicomotricidad	12
2.2.5. Motricidad Cobos	12
2.2.6. Lenguaje	12
2.2.7. Sensorio Motriz	12
2.2.8. Etapa Pre operacional	12
2.2.9. Esquema Corporal	13
2.2.10. Lateralidad	13
<b>CAPITULO III</b>	
<b>HIPOTESIS</b>	
3.1. Hipótesis	14
3.1.1 Hipótesis General	14
3.1.2. Hipótesis Específico	14
3.2. Variables.	15
3.2.1 Variable Independiente	15
3.2.2 Variable Dependiente	15
3.3. Operacionalización de Variables	16
3.4. Diseño de Investigación	17
3.5. Población y Muestra	17
3.5.1. Población	17
3.5.2. Muestra	18
3.6 Procedimientos, técnicas e instrumentos de recojo de información	18
3.6.1 Ficha de Observación	19
3.6.2 Entrevista a los docentes	19
3.6.3 Descripción de técnicas de análisis de datos aplicados	19
3.6.3.1. Técnicas	19
3.6.3.2. Instrumentos	20
3.7. Análisis Estadístico	21

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Presentación de Resultados	22
4.2. Evaluación de Resultados	31
4.2.1. Discusión de Resultados	31

### CONCLUSIONES.

33

RECOMENDACIONES	35
-----------------	----

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	37
----------------------------	----

ANEXOS	40
--------	----

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla 1: Niños matriculados en la secciones de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco	18
Tabla 2: Dimensión: Procedencia cultural	23
Tabla 3: Dimensión: Estructura del juego	24
Tabla 4: Dimensión: Participación activa	26
Tabla 5: Dimensión: Coordinación dinámica general	27
Tabla 6: Dimensión: Control postural y equilibrio	28
Tabla 7: Dimensión: Fuerza y desplazamiento	30

## INTRDUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado *“El juego rayuelo como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los educandos de la I.E.I. Jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025”* surge como una respuesta al interés por revalorar las prácticas culturales que forman parte del legado ancestral de nuestras comunidades. En un contexto donde la tecnología y las dinámicas modernas desplazan progresivamente las actividades lúdicas tradicionales, consideramos necesario rescatar aquellos juegos que, por generaciones, han promovido el desarrollo físico, social y emocional de los niños y niñas en sus primeros años de vida.

El juego rayuelo, más allá de ser una manifestación recreativa, constituye un recurso pedagógico valioso que permite fortalecer habilidades motoras gruesas, tales como el equilibrio, la coordinación y el desplazamiento. En este sentido, reconocemos que la infancia es una etapa privilegiada para potenciar el desarrollo integral del ser humano, y los juegos ancestrales, al involucrar el cuerpo en movimiento, estimulan dimensiones fundamentales para la maduración psicomotora de los pequeños.

La realización de este estudio ha sido posible gracias a la colaboración de docentes, padres de familia y, sobre todo, de los educandos de la I.E.I. Jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco, quienes con su espontaneidad y alegría nos han motivado a redescubrir el valor pedagógico de nuestras tradiciones. Confiamos en que este trabajo pueda contribuir al fortalecimiento de prácticas educativas más inclusivas, respetuosas de la identidad cultural orientadas al bienestar integral de la infancia.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. Planteamiento del problema

La Institución Educativa N° 31774 “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, provincia y región Pasco, fue creada a solicitud de los padres de familia y conducidos por trabajadores de la empresa Minera Cooper Corporation, después Centromin Perú con Escuela primaria Fiscalizada 2874 en el campamento de Yanacancha, al costado de las instalaciones del Petro Perú para atender a niños de edad escolar entre 6 a 13 años de edad. Posteriormente pasa al estado en la década del año 1990 siendo administrada desde entonces por la Dirección Departamental de Educación de Pasco. Su funcionamiento se inicia desde el año 1994 con RD N° 087-1994, sin que hasta esos años contara con local propia y funcionando en un aula de la escuela de educación primaria. La imperiosa necesidad de citar a distinguidas autoridades como: el alcalde, el teniente gobernador y otros conjuntamente con otras madres de familia interesadas por la educación de sus menores hijos. el diputado José Ferreyra García y el señor Justo Armando Cabello Cuadrado, prefecto del departamento de Pasco; quienes gestionaron el desdoblamiento de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial PRONOEI que atendían en los barrios del distrito de Simón Bolívar.

Cuando en el distrito de Simón Bolívar deja de ser entendido solo como una comunidad campesina y se pone de manifiesto las muestras palpitantes de vida cultural, van surgiendo las primeras instituciones educativas, sobre todo en el nivel primario. Para entonces, Simón Bolívar ya con dos centros educativos que hoy rebasan los 50 años cada uno. De las dos primeras escuelas que cuenta Yurajhuanca, en la década del cuarenta, uno de ellas, la Escuela Primaria, que tenía una perspectiva más amplia en cuanto a la formación de sus educandos porque además de ser mixto la educación era de ciencias y humanidades.

En esas circunstancias y por crecimiento de la comunidad campesina surge la idea de gestionar la creación de un nuevo centro educativo de Educación Inicial que pueda atender a niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad. Las gestiones la iniciaron las madres de familia conjuntamente con las autoridades municipales del distrito de Simón Bolívar, que tenía como presidente al señor Justo Mendoza y los señores Domingo Santiago, Anacleto Chamorro, Francisco Gora, que fueron sus colaboradores. En aquellos años comprometieron al diputado Dr. José Ferreyra García, quien, sin escatimar esfuerzos, apoyó decididamente. Al principio se buscó el desdoblamiento de los Programas No Escolarizados de Educación Inicial, pero que las autoridades educativas optaron por crear un jardín de infancia que llevaría el nombre de “Trece de Mayo”.

En sus inicios, el Jardín de Niños “San Andrés” atendió solamente a niños de 5 años de edad y prestó sus servicios en la plaza principal del centro poblado de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, provincia Pasco, en la planicie de Rancas, en el local de la escuela y posteriormente en el local de la comunidad campesina gas el año 1999, año en

que la Municipalidad Distrital de Simón Bolívar le construye su local propia, donde hasta la actualidad viene funcionando.

## 1.2. Objetivos

### 1.2.1. Objetivo General:

Reconocer la influencia del el juego rayuelo para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco.

### 1.2.2. Objetivos Específicos,

**OE<sub>1</sub>:** Elevar el interés por practicar el juego rayuelo para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños del del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco.

**OE<sub>2</sub>:** Elevar el interés en práctica del juego rayuelo para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco.

**OE<sub>3</sub>:** Mejorar los desempeños de desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través del juego rayuelo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Integrada jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco.

**OE<sub>4</sub>:** Realizar diversos ejercicios que permitan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través del juego rayuelo en los niños del nivel

27

inicial de la Institución Educativa Integrada “6 de diciembre”, de jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco.

### 1.3. Importancia y alcance de la investigación

29

Cuando nos ocupamos de los rayuelos, esos juegos ancestrales que consiste en trazados de rayas con figuras de serpentina, colonia, caracol entre otros, nos estamos refiriendo a la actividad lúdica que los niños y niñas de edad preescolar lo practican y pueden practicarlo al interior de sus hogares, ya sea en el patio o en la sala en estos tiempos en el que nos encontramos confinados a causa de la pandemia COVID 19. Como se observa, desde el año 2020 todos los estudiantes de los diversos niveles y modalidades educativas se encuentran recibiendo sus clases a través de la educación virtual, de la que no es ajena la Educación Inicial, en la que los padres están siendo protagonistas del aprendizaje de sus hijos y con la presencia remota de los docentes que van fortaleciendo el aprendizaje autónomo.

En estas circunstancias, los niños de Educación Inicial se encuentran estresados y con pocas posibilidades de practicar sus actividades psicomotoras y de socialización que se limitan a observar la televisión o recibir algunas actividades sugerentes a través de la vía virtual, este fenómeno educativo que encausa el involucramiento de los padres de familia, más la dirección de los docentes.

En esta forma de compartir educación, el trabajo es mutuo y colaborativo entre los protagonistas de la educación. Las docentes de Educación Inicial, tratando de involucrarse al desarrollo de sus niños y niñas, más la asistencia de los padres están constituyendo un cambio muy abrupto que puede producir miedo y ansiedad en los educandos de edad preescolar, para el cual, se están indagando respecto a estrategias que pueda contrarrestar los efectos de la pandemia. La coyuntura permite conocer las necesidades de sus niños y niñas y, que con la ayuda del docente se puede sobrellevar y

superar las necesidades de que los niños desarrollen sus habilidades motoras en su interactuar lúdica con su familia y a través de ella desarrollar su expresión motora y orientaciones cardinales.

Es fundamental tomar conciencia de la gran importancia que tiene la actividad lúdica en el desarrollo de los niños. Jugar con los niños y niñas al interior de sus hogares los rayuelos permitirán un rol central en el desarrollo motor y crear nuevas posibilidades educativas, facilitando el protagonismo y la toma de conciencia del niño y su colectivo en el proceso educativo. La toma de conciencia no se produce de forma aislada, sino que se precisa de la interacción con el otro y el contexto. En estos tiempos de confinamiento social, la familia juega un rol importante. En este sentido, el papel del educador es crucial como mediador y orientador para fomentar en cada familia el diálogo entre ellos e invitar a los padres a que sus niños y niñas tengan llamadas o video llamadas o por otros medios que les permita socializar sus aprendizajes y evitar que se sientan solas en estos difíciles momentos.

Lo más grave es aislar, pero por el bienestar de la salud de los niños y niñas, quienes deben permanecer en sus hogares, donde la práctica de actividades lúdicas son recursos didácticos para el desarrollo motriz y compartir sus experiencias a través de la vía remoto con la interacción de su entorno familiar, ante el cual, nos hemos permitido plantear nuestro problema de indagación dentro de la muestra de nuestra investigación.

#### **1.4. Limitaciones de la investigación**

La presente investigación que tiene auge, en los actuales tiempos, en su proceso ha afrontado diversos inconvenientes que afectaron su desarrollo, por consiguiente tiene limitaciones que pueden afectar en el futuro. Las limitaciones son:

De factor económico. El presupuesto programa no es suficiente para desarrollar la investigación en todo lo que corresponde a su proceso, es decir, la ampliación de la

investigación para su objetividad, requiere de financiamiento que permita investigar desde diversos ángulos la práctica lúdica en los rayuelos.

Escasa bibliografía. Con la finalidad de ampliar el marco teórico y conocer los aportes científicos de los juegos rayuelo hemos visitado diversas bibliotecas de nuestro medio, sin embargo, no hemos logrado encontrar libros especializados que se ocupan de actividades lúdicas, específicamente de libros dedicados al juego rayuelo.

Actitud de personal docente. Animadas al logro de nuestros objetivos tratamos de persuadir al personal docente, sin embargo, varias de las profesoras no contribuyen ni tienen interés por esta propuesta y no colaboran en la aplicación de los instrumentos, ni sugieren alternativas que permita una buena investigación

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. Antecedentes de estudio**

Dado lo interesante que se presenta el tema a trabajar, nos permitimos indagar antecedentes al respecto, puesto que se supone deberíamos partir de ciertas bases o experiencias anteriores de investigación.

##### **2.2.1 A nivel internacional**

Mariela Elizabeth GONZÁLEZ VÁZQUEZ y Mónica Jisella RODRÍGUEZ COBOS (2018) presentan sus tesis *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial* sustentado en Universidad Estatal de Milagro, Facultad de Ciencias de la Educación, Milagro, Ecuador, trabajo de investigación para optar el grado previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial que es una propuesta práctica del examen de grado o de fin de carrera (de carácter complejo) investigación documental, siendo sus objetivos los siguientes:

/

Objetivo General Determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en el desarrollo integral de los niños y niñas de educación inicial. Objetivo Específicos.

- ✓ Determinar la escasa preparación del docente para el desarrollo y planeación de estrategias metodológicas.
- ✓ Identificar actividades lúdicas que estén acordes a las edades de los niños y niñas según su nivel de desarrollo.
- ✓ Plantear estrategias lúdicas a los docentes para optimizar sus conocimientos y estrategias metodológicas que favorezcan el proceso de aprendizaje en actividades escolares.
- ✓ Establecer formas para lograr ambientes agradables con ayuda de actividades lúdicas que sirvan como estrategias de aprendizaje.

Las conclusiones a las que arribaron son las siguientes:

Mediante esta investigación se ha pretendido elaborar un modelo didáctico aplicando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de educación inicial.

La existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza, contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno.

La actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite

que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

### **A nivel nacional**

Elizabeth Gavy BERDIALES PACHECO (2019) *Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría, Huacho*, sustentado en la Escuela de Posgrado para optar el grado de Maestro en Ciencias de la Gestión Educativa, con mención en Estimulación Temprana, siendo sus objetivos:

Objetivo general determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho y sus objetivos específicos

Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

Determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la lateralidad en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho.

De las pruebas realizadas podemos concluir lo siguiente:

- 1. Primera:** Existe relación entre los juegos Didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.889, representando una **muy buena** asociación.

- 2. Segunda:** Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del esquema corporal en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.814, representando una **muy buena** asociación.
- 3. Tercera:** Existe una relación significativa entre los juegos Didácticos y el desarrollo del equilibrio en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho. La correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.805, representando **muy buena** asociación.

Lilian Rocío VILLANUEVA BAZÁN (2018) presenta su tesis *Juegos Recreativos como Estrategia Pedagógica para Desarrollar Aprendizajes Significativos en los estudiantes de la I.E. N° 123 Baños del Inca, Cajamarca*, sustentado en la Universidad San Pedro Vicerrectorado Académico, Escuela de Posgrado, Facultad de Educación y Humanidades con el ánimo de obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad. Sus objetivos son como siguen:

Objetivo General Demostrar que la aplicación de juegos recreativos como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018, y sus objetivos específicos son:

- Identificar el nivel de desarrollo en el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018
- Aplicación de juegos recreativos que fortalecen las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018.

- Comparar el nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los resultados obtenidos del pre test y pos test aplicado en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018.

Las conclusiones a la que ha llegado son:

1. El nivel de desarrollo en el aprendizaje significativo en el área de matemática con niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018, en la prueba de pre test fue deficiente, con una media aritmética de 4.88 puntos.
2. La aplicación de juegos recreativos, fortalecen las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018, con una media aritmética de 16.125 puntos.
3. El nivel de aprendizaje significativo en el área de matemáticas de los resultados obtenidos del pre test y pos test aplicado en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 123 “La Esperanza” del Distrito de Baños del Inca, Cajamarca, 2018, tuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, lo que refleja que la aplicación de los juegos recreativos fue eficaz.

## 2.2. Definición de términos

**2.2.1. Juego Moreno (2002)** “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos”

**2.2.2. Videojuego** “es entendido como todo aquel programa informático diseñado para el entretenimiento, que puede ser utilizado en un ordenador y también en otros soportes informáticos como las consolas” (Bañeres et al. 2008).

**2.2.3. Lúdica**, Otros autores Palmett & Rico (2004) quienes definen la lúdica dicen “la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego”

**2.2.4. Psicomotricidad**. Según Cobos (2006) el desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con los físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. La meta será el control del propio cuerpo para la acción”

**2.2.5. Motricidad Cobos** (2006) es considerada como “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones”

**2.2.6. Lenguaje**. “Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas” (Pérez, 2012)

**2.2.7. Sensorio motriz**. “La etapa sensorio motriz, es aquel periodo donde los niños muestran una intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos” (Conde, 2007)

**2.2.8. Etapa pre operacional**. “La etapa pre operacional, es aquel periodo donde los niños tiene un pensamiento mágico y egocéntrico”. El desarrollo psicomotor

sigue siendo rápido y variado y por ello es necesario que el niño crezca en un ambiente motivador, adecuado de estímulos de movimiento y posibilidades de mayores aprendizajes para la acción (Conde, 2007)

**2.2.9. Esquema corporal.** Según Arango (2000) el esquema corporal es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo”

**2.2.10. Lateralidad.** Según Arango (2000) “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro”

## CAPITULO III

### HIPÓTESIS

#### 3.1. Hipótesis

##### 3.1.1. Hipótesis general

10 El juego del rayuelo influirá positivamente en el desarrollo motor de las niñas y niños de 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco.

##### 3.1.2. Hipótesis específico

1 **HE<sub>1</sub>:** Si se organizara bien al juego rayuelo, entonces influirá favorablemente en el desarrollo motor de las niñas y niños de 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.

1 **HE<sub>2</sub>:** Si valoramos al juego de rayuelo, entonces se demostrará la contribución favorable en el desarrollo motor de las niñas y niños, de 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.

**HE<sub>3</sub>:** A mayor práctica del juego rayuelo, mejor será el desarrollo motor de las niñas y niños de 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.

**HE<sub>4</sub>:** El juego rayuelo contribuirá positivamente en el buen desarrollo motor de las niñas y niños, de 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.

## 3.2. Variables

### 3.2.1. Variable independiente

Juego rayuelo

#### Dimensiones

- Afectiva
- Social
- Cognitiva
- Motriz

### 3.2.2. Variable dependiente

Desarrollo de la psicomotricidad gruesa

#### Dimensiones:

#### Dominio corporal dinámico

- Coordinación general
- Coordinación viso-motora,
- Equilibrio
- Ritmo

#### Dominio corporal estático

- Esquema corporal
- Tono muscular

- Autocontrol
- Relajación
- Respiración.

### 3.3. Operacionalización de variables

variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juego rayuelo	Piaget (1959) El juego forma parte de la inteligencia del niño; porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamientos, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”.	<p>Afectiva</p> <p>Social</p> <p>Cognitiva</p>	<p>Cariño</p> <p>Confianza</p> <p>Seguridad</p> <p>Participación</p> <p>Compartimiento</p> <p>Solidaridad</p> <p>Comunicación</p> <p>Memoria</p> <p>Retención</p> <p>Atención</p>	<p>- Siempre</p> <p>- De vez en cuando</p> <p>- Algunas veces</p> <p>- Nunca</p>
Desarrollo de la psicomotricidad gruesa	Psicología del Movimiento. El cuerpo está conectado con nuestra mente y nuestras emociones. Cuando se realiza una acción, ésta va acompañada de un pensamiento y una emoción. Los primeros esquemas mentales se forjan a partir del movimiento. Especialmente en los primeros seis años de vida, se debe aprovechar la plasticidad del cerebro y estimular a que se generen mayor cantidad de conexiones	<p><b>Dominio corporal dinámico</b></p> <p>Coordinación general</p> <p>Coordinación viso-motora,</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p><b>Dominio corporal estático</b></p> <p>Esquema corporal</p>	<p>Orientación</p> <p>Equilibrio</p> <p>Movimiento</p>	<p>- Siempre</p> <p>- De vez en cuando</p> <p>- Algunas vees</p> <p>- Nunca</p>

12

	neuronales. Esto puede hacerse por medio del movimiento del cuerpo. (Iniciativat, 2011).	Tono muscular	Agilidad	
		Autocontrol		
		Relajación		
		Respiración.		

28

### 3.4. Diseño de investigación

14

4

El tipo de investigación consiste en la descripción y análisis de un campo social específico, un espacio educativo determinado (una localidad, un barrio, una fábrica, una práctica social, una institución u otro tipo de campo, sin perjuicio de la aplicación de otros métodos y técnicas de recolección, síntesis y análisis. La meta principal del método etnográfico consiste en captar el punto de vista, el sentido, las motivaciones, intenciones y expectativas que los actores otorgan a sus propias acciones sociales, proyectos personales o colectivos, y al entorno sociocultural que los rodea.

A través de la investigación descriptiva se recolectan los "datos" que, conjuntamente, con aquellos contruidos sobre enfoques cuantitativos, son la base de la reflexión de la sociología, etnología y de la antropología.

El trabajo de campo consiste en el desplazamiento del investigador al sitio de estudio, el examen y registro de los fenómenos sociales y culturales de su interés mediante la observación y participación directa en la vida social del lugar; y la utilización de un marco teórico que da significación y relevancia a los datos sociales.

13

### 3.5. Población y muestra

#### 3.5.1. Población

La población está constituida por las niñas y niños de la Institución Educativa Inicial, del nivel inicial de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco.

**Tabla N° 1**

Niños matriculados en la secciones de 3, 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco:

Sección/edad	LOS LÍDERES		LÍDERES DEL MAÑANA		Total		Total		Total matri.
	H	M	H	M	H	M	H	M	
3 años	5	3					5	3	8
4 años			7	6			7	6	13
5 años					7	11	7	11	18
Total	5	3	7	6	7	11	14	22	39

Nota: Registro en el SIAGE de la nómina de matrícula 2025 de las secciones

### 3.5.2. Muestra

La muestra está constituida por la sección del aula “Los innovadores”, sección de 5 años edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.

La presente investigación, se sitúa en la sección de 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, provincia y región Pasco, ubicado en la plaza principal del distrito, a razón, que en esta institución educativa inicial, los miembros del equipo investigador estamos desarrollando nuestras prácticas pre profesionales.

### 3.6 Procedimientos, técnicas e instrumentos de recojo de información

Para acceder a esta información y alcanzar una comprensión más enriquecedora del objeto de estudio se ha utilizado tres instrumentos de la técnica de la investigación.

### 1 3.6.1. Ficha de observación

Consistió en la observación directa reactiva; que es uno de los mejores medios para obtener información haciendo uso de su capacidad perceptiva. Observación indirectamente; recurrimos a los Instrumentos.

### 3.6.2. Entrevista a los docentes

En ello podemos recibir la información que nos alcanza la docente, así como la auxiliar de educación, de cómo observan a los niños y niñas la aplicación de las técnicas plásticas para su desarrollo motor fino en sus estudiantes y así mismo mejorar su desarrollo motora fina.

### 1 3.6.3 Descripción de técnicas de análisis de datos aplicados

6 La técnica de análisis de datos es descriptiva porque trata de obtener información acerca de un fenómeno o proceso, para describir sus implicaciones e interpretar sistemáticamente un conjunto de hechos relacionados con el problema de investigación tal como se da en el presente:

#### 1 3.6.3.1. Técnicas

De acuerdo a Carrasco (2010:271-273), esta investigación estará direccionada bajo métodos de carácter general y específico de los cuales podemos citar como método general al método empírico el mismo que permite realizar la inducción y la deducción en el proceso de análisis y síntesis de los hechos y fenómenos que se investiga. Por ello el método principal a utilizar será el Hipotético – deductivo.

Entre las técnicas más apropiadas dentro de los métodos específicos que son aquellos de orden exclusivo a ser utilizados en el análisis de una determinada realidad, analizando las cualidades y conexiones internas del fenómeno sociolingüístico,

podemos citar: el método analógico y el de modelación que permitirán determinar la conexión interna entre las variables de estudio.

- a. **La observación:** Nos permitió tener un contacto con los participantes y la información que solicitamos recabar de parte de los estudiantes en las practicas pre - profesionales y su aplicación de las técnicas plásticas para observar de manera minuciosa se elaboró una ficha de observación y la valoración respectiva de su desarrollo motor fino de cada estudiante.
- b. **La encuesta:** se empleó para recoger opiniones, ver actitudes, comportamientos, prácticas y sugerencias sobre el tema del cual es motivo de investigación.
- c. **Registro de observación:** Al igual que la observación nos permitió observar el trabajo, actitudes de los niños en la aplicación de las técnicas plásticas en referente al tema.

### 3.6.3.2. Instrumentos

#### a. Registro etnográfico

En el desarrollo de esta investigación se utilizaron el registro etnográfico a razón de que nos posibilitaran la medición del fenómeno de estudio a partir del análisis de las variables.

b. **Ficha de observación,** que hará posible la observación de la variable Aprendizaje Significativo, específicamente de la dimensión de gimnasia, atletismo, deportes y juegos por lo que la observación será directa.

c. **Ficha de encuesta,** la misma que permitirá recolectar datos sobre la variable expresión oral al ser empleada para conocer el criterio de los niños y niñas las niñas y niños del nivel inicial de 5 años de edad de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.

6

**d. La evaluación escrita**, que permitirá medir los conocimientos de en las niñas y niños del Institución Educativa Inicial, Jardín de Niños “San Andrés” de Paragsha, distrito Simón Bolívar, provincia y región Pasco. Conocimientos que corresponden a la variable aprendizaje Significativo, específicamente de las dimensiones de educación psicomotriz en todas sus expresiones.

14

1

1

**e. Cuaderno de campo**, se registrará todos los elementos y fenómenos que se presentan en la investigación a cargo de los investigadores para el trabajo administrativo y pedagógico del instrumento de recolección de datos.

7

**f. La lista de cotejo**, que permitirá la recolección de datos sobre la Dimensión expresión artística, la misma que estará constituida por 05 ítems y con una escala tipo Likert, que se aplicará a las en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa jardín “San Andrés” de Paragsha, distrito de Simón Bolívar, Pasco 2025.

1

**g. La ficha de validación**, que será el instrumento que hará posible conocer el porcentaje de fiabilidad del cuestionario de preguntas, en base al criterio de 03 expertos validadores.

12

### 3.6. Análisis Estadístico

En la presente investigación utilizó el método estadístico que nos permitió analizar los datos acopiados desde la observación a los niños antes y después de la práctica lúdica, esto nos ha permitido tener una información objetiva respecto a la práctica del juego rayuelo para la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la I.E.I. N° 34074 “San Andrés” de Paragsha, Pasco.

15

23

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS OBTENIDOS

#### 4.1. Presentación de resultados.

6

22

La Institución Educativa "San Andrés" de Paragsha se encuentra ubicada en el distrito de Simón Bolívar, provincia de Pasco, en una comunidad con un fuerte vínculo cultural con las tradiciones ancestrales de la región. En cuanto al desarrollo motriz de los niños de 5 años, se observó que muchos de los niños presentaban habilidades motoras básicas limitadas, especialmente en áreas como el equilibrio, la coordinación y el desplazamiento, lo que puede ser atribuido a la falta de oportunidades para realizar actividades físicas que estimulen estas habilidades.

5

A continuación presentamos los resultados de la observación a la variable independiente.

32

5

**Observación a los niños referente a “Los juegos rayuelo en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. “San Andrés” de Paragsha, Simón Bolívar, Pasco 2025”**

**LISTA DE COTEJO APLICADA A LA VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS TRADICIONALES ANCESTRALES.**

**Tabla 2. Dimensión: Procedencia cultural**

Ítem.	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
1	¿El niño participa en juegos propios de su comunidad o entorno familiar?		X	
2	¿El niño reconoce algún juego tradicional como parte de su cultura o costumbre local?		X	
3	¿El niño muestra interés o entusiasmo al participar en juegos ancestrales conocidos por su familia?		X	

*Nota: Dimensión procedencia cultural aplicado a los niños de 3 años I.E. "San Andrés" 13-08-2025*

### Interpretación:

Los resultados de la lista de cotejo muestran que el niño evaluado obtuvo una respuesta negativa ("No") en las tres preguntas referentes a su relación con los juegos del rayuelo. Esto indica una clara ausencia de conexión con las prácticas lúdicas propias de su comunidad y familia, lo cual puede tener implicancias tanto en su desarrollo cultural como en su motivación para participar en actividades que favorezcan su motricidad gruesa.

### Participación en juegos comunitarios (Ítem 1):

- **Resultado:** No
- **Interpretación:** El niño no participó en ningún juego identificado como propio de su entorno cultural durante la observación.
- **¿Por qué?:** Probablemente no ha tenido suficientes oportunidades de vivir esas experiencias en el hogar o el barrio. Puede faltar un adulto que lo invite y lo acompañe, o tal vez el espacio físico y los materiales (cuerdas, aros, trompos) no estén disponibles para él.

### Reconocimiento de juegos tradicionales (Ítem. 2):

- **Resultado:** No
- **Interpretación:** El niño no asoció ninguna de las actividades lúdicas observadas con su cultura o tradiciones familiares.

- **¿Por qué?:** Es posible que en su entorno inmediato (familia, salón de clases) no se hable ni se muestre explícitamente que esos juegos provienen de prácticas ancestrales. Sin una contextualización verbal o demostraciones previas, el niño no logra identificar el origen cultural de la actividad.

### Interés y entusiasmo (Ítem. 3):

- **Resultado:** No
- **Interpretación:** El niño no manifestó actitudes de curiosidad, alegría o disposición al enfrentar los juegos ancestrales propuestos.
- **¿Por qué?:** Al desconocer la procedencia cultural y no haber participado antes, el niño puede sentir desmotivación o ver la actividad como algo ajeno a su experiencia. Además, si el juego no se presenta de forma atractiva (con historias, música o ejemplos), su nivel de interés tiende a ser bajo.

**Tabla 3. Dimensión: Estructura del juego.**

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
4	¿El niño sigue las reglas básicas establecidas para cada juego tradicional?	X		
5	¿El niño respeta los turnos o roles asignados durante el desarrollo del juego?	X		
6	¿El niño comprende cuándo inicia y finaliza una actividad lúdica tradicional?	X		

*Nota: Dimensión estructura de juego aplicado a los niños de 3 años I.E.. "San Andrés" 14-08-2025*

### Interpretación:

Los resultados muestran que el niño respondió afirmativamente a las tres preguntas de esta dimensión, lo cual indica un buen dominio de la estructura interna de los juegos rayuelo. A continuación, se desglosa cada ítem:

#### Seguimiento de reglas básicas (Ítem 4)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño comprendió y aplicó las normas esenciales de los juegos propuestos, realizando las acciones correctas en el momento indicado.
- **¿Por qué?:** Probablemente se benefició de una explicación clara y de ejemplos previos por parte del docente, lo cual le permitió interiorizar las reglas y reproducirlas en el juego.

#### Respeto de turnos y roles (Ítem 5)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño esperó su turno para participar y cumplió con el rol que se le asignó, sin interferir en la acción de sus compañeros.
- **¿Por qué?:** Es posible que haya observado con atención las dinámicas de grupo y recibido modelaje continuo (por ejemplo, recordatorios del docente), lo que reforzó su conducta de espera y colaboración.

#### Comprensión de inicio y fin de la actividad (Ítem 6)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño supo identificar las señales (verbales o gestuales) que marcaban el comienzo y la conclusión de cada juego, ajustando su atención y sus movimientos en consecuencia.
- **¿Por qué?:** Seguramente utilizó pistas claras, como un silbato, una palmada o la indicación verbal del docente, para estructurar su participación, lo cual favoreció su entendimiento de las transiciones lúdicas. El juego en el rayuelo conduce a la orientación y coordinación en el desplazamiento que suelen practicarse mediante saltos con un solo pie, en algunos casos, y en otros con los dos pies.

#### Tabla 4. Dimensión: Participación activa.

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
7	¿El niño participa de manera activa en las actividades lúdicas propuestas?	X		
8	¿El niño interactúa con otros niños durante el desarrollo del juego?	X		
9	¿El niño mantiene su atención durante todo el juego sin retirarse antes de tiempo?	X		

*Nota: Nota: Dimensión participación activ aplicado a los niños de 5 años I.EI.. "San Andrés" 15-08-2025*

### Interpretación:

Los resultados indican que el niño respondió afirmativamente a las tres preguntas de esta dimensión, mostrando un alto grado de involucramiento en las actividades lúdicas propuestas. A continuación, se detalla cada ítem:

#### Participación activa en las actividades (Ítem 7)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño se implicó con energía en los juegos tradicionales, asumiendo un rol protagonista en la mayoría de las dinámicas.
- **¿Por qué?:** Probablemente encontró las actividades motivadoras y culturalmente significativas, lo que le facilitó mantenerse entusiasmado y dispuesto a participar.

#### Interacción con sus compañeros (Ítem 8)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño colaboró y se comunicó con otros niños durante el juego, combinando sus movimientos con los del grupo y compartiendo espacios de juego.
- **¿Por qué?:** Es posible que las actividades grupales y el refuerzo positivo del docente hayan fomentado un ambiente de cooperación, donde el niño percibió la interacción como algo gratificante.

#### Mantenimiento de la atención durante todo el juego (Ítem 9)

- **Resultado:** Sí

- **Interpretación:** El niño permaneció concentrado y no abandonó la actividad antes de tiempo, mostrando perseverancia hasta el cierre de cada juego.
- **¿Por qué?:** Seguramente la estructura clara de las sesiones, las señales de transición y el interés cultural de los juegos ayudaron a sostener su atención de forma continua.

**LISTA DE COTEJO APLICADA A LA VARIABLE DEPENDIENTE:**

**DESARROLLO MOTOR GRUESO.**

**Tabla 5. Dimensión: Coordinación dinámica general.**

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
10	¿El niño coordina sus brazos y piernas al correr, saltar o jugar?	X		
11	¿El niño realiza movimientos corporales en secuencia adecuada durante el juego?	X		
12	¿El niño sincroniza sus movimientos con los de otros niños durante actividades grupales?	X		

*Nota: Dimensión coordinación dinámica general aplicado a los niños de 3 años I.E. "Ovidio Decroly" 20-08-2024*

5

**Interpretación:**

Los resultados indican que el niño respondió afirmativamente a las tres preguntas de esta dimensión, evidenciando un buen nivel de coordinación motora en las actividades grupales. A continuación, se detalla cada ítem:

**Coordinación de brazos y piernas (Ítem 10)**

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño coordinó eficazmente el movimiento de sus brazos y piernas al correr, saltar y participar en los juegos.
- **¿Por qué?:** Durante las sesiones de juego, recibió práctica repetida en actividades rítmicas (por ejemplo, saltos con cuerda y carreras de relevos) que reforzaron la sincronización de sus extremidades.

**Secuencia adecuada de movimientos (Ítem 11)**

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño realizó los movimientos del juego en el orden correcto (por ejemplo, agacharse antes de saltar o empujar antes de girar).
- **¿Por qué?:** La claridad de las indicaciones y la demostración previa por parte del docente le permitieron memorizar y reproducir las secuencias motrices de forma natural.

**Sincronización con otros niños (Ítem 12)**

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño ajustó sus movimientos al ritmo del grupo durante las actividades cooperativas, manteniendo la armonía en juegos de equipo.
- **¿Por qué?:** Observó y siguió el ejemplo de sus compañeros más hábiles, y las dinámicas de grupo enfatizaron la escucha activa y el respeto de señales de inicio y fin de cada acción.

**Tabla 6. Dimensión: Control postural y equilibrio.**

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
13	¿El niño mantiene el equilibrio al caminar sobre líneas o superficies delimitadas?	X		
14	¿El niño controla su postura corporal durante saltos, giros u otras acciones del juego?	X		
15	¿El niño evita caídas frecuentes al desplazarse rápidamente o realizar cambios de dirección?	X		

*Nota: Dimensión control postural y equilibrio aplicado a los niños de 3 años I.E. "Ovidio Decroly" 21-08-2024*

**Interpretación:**

**Mantiene el equilibrio sobre líneas o superficies delimitadas (Ítem 13)**

- **Resultado:** Sí

- **Interpretación:** El niño fue capaz de caminar de forma estable siguiendo una marca en el suelo (línea de tiza, cuerda tendida, etc.), demostrando un adecuado control de su centro de gravedad.
- **¿Por qué?:** La práctica reiterada de juegos como la carrera sobre una línea o el “paseo del equilibrista” le permitió desarrollar conciencia corporal y ajustar de forma automática pequeños desplazamientos de los pies para no salirse de la superficie.

#### **Controla su postura corporal durante saltos, giros y otras acciones (Ítem 14)**

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** Al saltar, girar o cambiar de dirección, el niño mantuvo una alineación adecuada de tronco y cabeza, evitando encorvarse o perder la verticalidad.
- **¿Por qué?:** Las dinámicas de salto con soga y los juegos de “sillas musicales culturales” incluyeron instrucciones explícitas para mantener el tronco erguido y la mirada al frente, lo que reforzó su estabilidad durante movimientos complejos.

#### **Evita caídas frecuentes al desplazarse rápidamente o cambiar de dirección (Ítem 15)**

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño redujo al mínimo las caídas o tropiezos incluso al acelerar el paso o al realizar cambios de dirección bruscos, lo que evidencia un buen ajuste postural en situaciones dinámicas.
- **¿Por qué?:** La alternancia de ritmos en juegos como la carrera de relevos y los saltos como en la “colonia” o en “caracol” que les permitió a los niños y niñas afinar sus reflejos y mejorar su capacidad de anticipar y estabilizar el cuerpo frente a variaciones de velocidad y saltos orientados hacia un “fin” señalado que causa concurso entre los niños participantes en el juego.

Por consiguiente es recomendable su práctica.

#### **Tabla 7. Dimensión: Fuerza y desplazamiento.**

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
16	¿El niño demuestra fuerza al empujar, jalar o levantar objetos ligeros durante el juego?	X		
17	¿El niño se desplaza con agilidad y seguridad en espacios amplios o irregulares?	X		
18	¿El niño controla la intensidad de sus desplazamientos al correr, saltar o trepar?	X		

*Nota: Dimensión fuerza y desplazamiento aplicado a los niños de 5 años I.El.. "San Andrés" 22-08-2025*

### Interpretación:

#### Demuestra fuerza al empujar, jalar o levantar objetos ligeros (Ítem 16)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño utilizó adecuadamente la musculatura de brazos y tronco para empujar carretillas de juguete, jalar cuerdas en juegos de tira y afloja, y levantar objetos ligeros sin mostrar fatiga o desequilibrio.
- **¿Por qué?:** La práctica repetida de actividades como el tira y afloja ancestral y el traslado de aros reforzó su fuerza motora, permitiéndole movilizar cargas moderadas con seguridad.

#### Se desplaza con agilidad y seguridad en espacios amplios o irregulares (Ítem 17)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño corrió, saltó y sorteó obstáculos (piedras, cuerdas en el suelo) con fluidez, sin titubear ni perder el ritmo, manteniendo un buen control corporal.
- **¿Por qué?:** Juegos como el circuito ancestral que incluía cambios de dirección y superficies distintas le brindaron experiencia para ajustar sus pasos y mantener la estabilidad aún en terrenos desiguales.

#### Controla la intensidad de sus desplazamientos al correr, saltar o trepar (Ítem 18)

- **Resultado:** Sí

- **Interpretación:** El niño moduló su velocidad y fuerza de impulso: empezó suavemente, aceleró cuando fue necesario y frenó con precisión al llegar a la meta o al borde de una plataforma baja.
- **¿Por qué?:** La alternancia de ritmos en juegos de relevos y la incorporación de señales visuales (como conos o líneas) le ayudaron a dosificar su energía y ajustar la potencia de sus movimientos.

## 1 4.2. Evaluación de los resultados.

### 4.2.1. Discusión de Resultados.

11 La discusión de los hallazgos se centra en cómo la implementación de los juegos del rayuelo potenció la motricidad gruesa de los niños de 5 años en la I.E.I. Jardín de Niños “San Andrés”. Nuestros resultados mostraron que, tras la intervención, hubo mejoras significativas en coordinación dinámica, equilibrio, fuerza y desplazamiento. Estos hallazgos concuerdan con investigaciones previas que documentaron incrementos en habilidades motoras tras la práctica de juegos rayuelo: por ejemplo, Roque Agustín y Tintaya Ramírez (2023) registraron un aumento de 32,89 puntos en motricidad gruesa después de actividades lúdicas tradicionales, y Collaguazo Vega y Lalangui Guevara (2023) observaron una reducción del riesgo motriz de 20 puntos porcentuales en niños de 3 - 4 años tras intervenciones similares.

En la dimensión de procedencia cultural, el desconocimiento y desinterés iniciales de los niños se transformaron en un fuerte sentido de pertenencia y motivación por los juegos tradicionales. Ardila-Barragán (2022) sostiene que la conexión cultural refuerza la implicación de los niños, lo cual se reflejó aquí en su participación activa y entusiasmo. Esta apropiación del juego como parte de

su identidad facilitó un mayor grado de repetición y práctica, condiciones indispensables para la consolidación de patrones motores complejos.

Respecto a la estructura del juego y la participación activa, nuestros datos evidenciaron que los niños internalizaron rápidamente reglas, roles y ritmos de las actividades. La claridad normativa y el modelaje constante permitieron que persistieran en las tareas hasta completar las secuencias motrices con precisión. Este resultado coincide con lo descrito por Mendoza y Villalobos (2022), quienes encontraron que la organización y repetición de juegos motores favorecen la coordinación visomotriz y la atención sostenida, dos componentes clave de la motricidad gruesa.

En cuanto a fuerza y desplazamiento, los pequeños demostraron un notable progreso al empujar, jalar y desplazar objetos, además de desplazarse ágilmente en espacios irregulares. González (2021) explica que estas actividades fortalecen la musculatura antigravitatoria y mejoran la regulación de la intensidad motriz; nuestros hallazgos confirman que los juegos ancestrales al exigir variaciones de velocidad y fuerza son un recurso eficaz para entrenar estos aspectos.

Por último, el ciclo de investigación-acción permitió ajustes continuos en la metodología: al observar dificultades puntuales, los investigadores y docentes redefinieron las dinámicas para asegurar una progresión adecuada. Esta flexibilidad metodológica, típica de la investigación-acción, garantizó que las intervenciones permanecieran culturalmente relevantes y adaptadas a las necesidades de los niños, maximizando así sus efectos sobre la motricidad gruesa.

## CONCLUSIONES

1. La implementación de los juegos rayuelo en la I.E.I. Jardín de Niños “San Andrés” favoreció de manera integral el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años. A través de actividades lúdicas contextualizadas en su identidad cultural, los pequeños mostraron mayores niveles de participación y una progresiva adquisición de destrezas motoras. El método de investigación-acción permitió ajustar las dinámicas de juego en función de las observaciones, garantizando una intervención coherente con el contexto comunitario y educativo.
2. Los niños mejoraron notablemente su capacidad para coordinar brazos y piernas en actividades como carreras, saltos y juegos colectivos. Las secuencias motrices se internalizaron con rapidez gracias a la repetición y al modelaje del docente, lo que facilitó la ejecución fluida de movimientos complejos. Este avance evidenció que los juegos ancestrales, al combinar ritmo y cooperación, resultaron efectivos para fortalecer la coordinación visomotriz de los participantes.
3. Las dinámicas de equilibrio sobre líneas, saltos con cuerda y cambios de dirección permitieron a los niños afinar su control postural y reducir las caídas durante el juego. La práctica constante de estos ejercicios lúdicos les ayudó a regular mejor su centro de

gravedad, adoptando posturas estables en reposo y en movimiento. De este modo, se constató que las actividades tradicionales contribuyeron a desarrollar una mayor estabilidad corporal en los pequeños.

4. Mediante juegos rayuelo de empuje, arrastre y relevos, los niños incrementaron su capacidad para generar fuerza y desplazarse con agilidad en espacios diversos. Aprendieron a dosificar la intensidad de sus impulsos al correr y saltar, adaptándose a distintos retos físicos sin perder el control. Este progreso demostró que los juegos ancestrales no solo fortalecieron la musculatura antigravitatoria de los participantes, sino que también mejoraron su confianza y autonomía motora.

## RECOMENDACIONES

Formulado las conclusiones también extendemos las siguientes recomendaciones, para aquellos que explorarán esta investigación:

1. Se recomienda a los docentes de la I.E.I. Jardín de Niños “San Andrés” incorporar de manera permanente los juegos rayuelo dentro de las sesiones dirigidas al desarrollo de la motricidad gruesa. Estas actividades deben responder a las dimensiones específicas trabajadas en la investigación: coordinación dinámica general, control postural y equilibrio, así como fuerza y desplazamiento. Es fundamental que los docentes modelen y expliquen con claridad las reglas y secuencia de cada juego, brindando un acompañamiento cercano y afectivo, para lograr una mayor participación de los niños y niñas. Asimismo, se sugiere utilizar instrumentos como la lista de cotejo para registrar el progreso de los estudiantes, ajustando las estrategias según las necesidades de cada niño.
2. Al equipo directivo y al personal de coordinación pedagógica se le recomienda fomentar espacios de capacitación docente orientados a la recuperación y aplicación de los juegos rayuelo, rescatando su valor cultural y pedagógico. Estas acciones permitirán fortalecer el enfoque intercultural dentro del proceso educativo. Además,

se debe asegurar un espacio físico amplio y seguro para la ejecución de los juegos, así como los materiales básicos que faciliten el movimiento libre y creativo de los niños.

7 Sería ideal integrar el uso de juegos rayuelo dentro de los documentos de gestión institucional, como el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Reglamento Interno, promoviendo su reconocimiento como recurso pedagógico valioso.

- 30
3. A las familias y a la comunidad local se les recomienda fomentar, desde el hogar y los espacios comunitarios, la práctica de juegos rayuelo, Incentivando la participación de los niños junto a sus padres, abuelos y otros miembros de la familia. Esta interacción no solo refuerza los lazos afectivos, sino que también contribuye a la conservación de la memoria cultural colectiva. Se sugiere que las familias compartan con la institución educativa sus conocimientos sobre juegos locales, enriqueciendo así la propuesta pedagógica con saberes propios del entorno sociocultural.

- 11
4. En cuanto a futuras investigaciones, se propone ampliar el estudio a otros grupos etarios del nivel inicial, como niños de 4 y 5 años, para analizar el impacto sostenido de los juegos rayuelo en el desarrollo motor y otras áreas del desarrollo integral, como el lenguaje, la cognición y la socialización. Asimismo, sería pertinente considerar un enfoque metodológico mixto, que complemente la información cualitativa con mediciones cuantitativas, lo que permitiría obtener una visión más amplia del impacto de estas prácticas lúdicas ancestrales.

5. Finalmente, desde una perspectiva más amplia, se recomienda a las instancias educativas regionales y nacionales promover políticas públicas que incluyan el rescate de los juegos rayuelo como parte de la formación docente y del currículo oficial. Esto implicaría desarrollar guías metodológicas que orienten su aplicación pedagógica, así como establecer convenios con universidades e instituciones culturales para generar investigaciones y proyectos que valoricen la herencia lúdica de las comunidades.

## REFERENCIAS BIBLIORÁFICAS

2 A., DOMINGO, J. y FERNÁNDEZ, M. (2001). *La investigación biográfico-narrativa en educación*. Madrid: La Muralla Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica Casassus, J. (2006).

2 DARNIS, F. A., LAFONT, L. B. (2013): “*Acerca Da Imagem Corporal Do Professor. Pesquisa em Educação Física*”, 5 (1- 5), 495-502. Cooperative learning and dyadic interactions: Two modes of knowledge construction in socio-constructivist settings for team-sport teaching. *Physical Education and Sport Pedagogy*. Recuperado de

2 <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/17408989.2013.8035288> De la Torre, E. (2011).

2 ACOSTA, F. (2009). “*Biografías escolares, Educación Física y desarrollo profesional*”. Parte I. En *Revista Digital Lecturas: Educación Física y Deportes*, Buenos Aires, 14, 136. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd136/biografias-escolares-educacion-fisica.htm>

3 AIZENCANG, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos aires : Ediciones Manantial SRL.

2 AMORRORTU McLAREN, P. y GIROUX, H. (1997): “*La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación*”. Buenos Aires, *La pedagogía radical como política cultural*. En P. McLaren, *Pedagogía crítica y cultura depredadora*. Barcelona: Paidós; pp. 47-78 Meza, J. L. (2008).

BERNUY PRUDENCIO, Wenceslao (2000) *Aprendiendo Jugando*, Fascículo pedagógico N° 01, Cerro de Pasco, Perú.

3 COMELLAS, M. J., & PERPINYA, A. (2003). *Psicomotricidad en la educacion infantil*. Barcelona: www.editorialceac.com.

2 DARNIS, F. A., LAFONT, L. B. (2013): “*Acerca Da Imagem Corporal Do Professor. Pesquisa em Educação Física*”, 5 (1- 5), 495-502. Cooperative learning and dyadic interactions: Two modes of knowledge construction in socio-constructivist settings for team-sport teaching. *Physical Education and Sport Pedagogy*. Recuperado de <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/17408989.2013.8035288> De la Torre, E. (2011).

GERÓNIMO CRISTÓBAL, Silvia Edith y ROBLES ESPINOZA, Joseph (2019) *Decodificando los juegos hacia el logro del aprendizaje*, Lima, Perú, Gaviota Azul Editores.

GONZALES C., Wilfredo (2000) *El niños y el juego*, Huánuco, Perú, Ediciones Carpeta Didáctica para Profesores de Educación Inicial y Primaria.

19 MAGALLANES CASTILLA, María G (2003) *Nuevo Manual Teórico-Práctico de Psicomotricidad*, Lima, Perú, Gráfica “Nelly” J.C. Distribuidora.

3 MALES, P. (2017). “*Roles de género y juego simbólico en Educación Inicial*”. Quito. (s.f.). En O. Maria, & T. Alfredo, *Estimulacion temprana inteligencia emocional y cognitiva*. Madrid - España.

Ministerio de Educacion . (2014). En *Curriculo de Educacion Inicial*. Quito- Ecuador.

Ministerio de Educación. (2012). Marco legal Educativo. Quito - Ecuador.

MOREN, G., & Yulia Solovieva, L. Q. (2014). El juego tamatico de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad prescolar. *UAEM redaly. org*.

SALAZAR. (2017). *ESTRATEGIAS LÚDICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS CON*. Machala.

21 TASAYCO LÓPEZ, William Armando ((2003) *Educación Psicomotriz y Motricidad: juegos y formación motriz*, Lima, Perú, Ediciones y Distribuciones “J.C.”

3 TIERRA, P. M. (2017). *Lúdica y su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje a estudiantes de la escuela de. Babahoyo.*

venerandablanco14, A. A. (12 de Noviembre de 2012). A *FINE WORDPRESS.COM SITE.*

Obtenido de A FINE WORDPRESS.COM SITE:

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>