



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: Desarrollo de las habilidades motrices básicas a través de los juegos tradicionales

AUTOR: Alan Uriel de la Rosa Landero

FECHA: 07/15/2025

PALABRAS CLAVE: Desarrollo de habilidades, Educación Física, Motricidad, Juegos tradicionales, Educación básica

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL**

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

GENERACIÓN

2021



2025

**“DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS A
TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN SEGUNDO AÑO
DE PREESCOLAR”**

**TESIS DE INVESTIGACIÓN
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
FÍSICA**

PRESENTA:

ALAN URIEL DE LA ROSA LANDERO

ASESOR:

AARON DAVID GONZALEZ SANDOVAL

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO 2025



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito _____
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

en la modalidad de: _____ para obtener el
Título de:

_____ en la generación 2014-2018 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los _____ días del mes de _____ de _____.

ATENTAMENTE.

Nombre y Firma
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 08 de Julio del 2025

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. DE LA ROSA LANDERO ALAN URIEL
De la Generación: 2021 - 2025

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Tesis de investigación.

Titulado:

DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS A TRAVÉS DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN SEGUNDO AÑO DE PREESCOLAR

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en EDUCACIÓN FÍSICA

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCION MIRELES
MEDINA



DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

DRA. ELIDA GODINA BELMARES
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTR. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

DR. AARON DAVID GONZÁLEZ SANDOVAL



ÍNDICE

Agradecimientos

1.INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO 2. Planteamiento del problema.....	12
2.1 Planteamiento del problema.....	12
2.2 Justificación.....	14
2.3 Pregunta de investigación.....	15
2.4 Objetivos.....	15
2.4.1 Generales.....	15
2.4.2 Especificos.....	15
2.5 Supuesto.....	15
CAPÍTULO 3. Antecedentes.....	17
3.1 Tipo de investigación.....	18
3.2 Estrategia e intervención.....	18
3.3 Población de estudio.....	18
3.4 Resultados.....	19
CAPÍTULO 4. Marco teórico conceptual.....	20
4.1 Habilidades motrices básicas.....	20

4.1.1 Definición.....	20
4.1.2 Características.....	21
4.1.3 Ventajas.....	22
4.2 Juegos tradicionales.....	23
4.2.1 Definición.....	23
4.2.2 Características.....	24
4.2.3 Ventajas.....	25
4.3 Relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices básicas..	26
CAPÍTULO 5. Marco metodológico.....	29
5.1 Enfoque de investigación.....	29
5.2 Tipo de investigación.....	29
5.3 Contexto de investigación.....	30
5.3.1 Contexto externo.....	30
5.3.2 Contexto interno.....	31
5.4 Población de estudio.....	33
5.5 Métodos e instrumentos de recolección de datos.....	34
5.6 Propuesta de intervención.....	34
5.6.1 Proyecto de intervención 1.....	35

5.6.2 Proyecto de intervención 2.....	36
5.6.3 Proyecto de intervención 3.....	39
5.6.4 Proyecto de intervención 4.....	40
CAPÍTULO 6. Resultados.....	43
6.1 Evaluación y recolección de datos.....	43
6.2 Proyecto 1.....	43
6.3 Proyecto 2.....	46
6.4 Proyecto 3.....	49
6.5 Proyecto 4.....	52
6.6 Análisis de resultados.....	54
6.7 Análisis de resultados entre diagnóstico y final.....	59
CAPÍTULO 7. Conclusiones.....	64
Referencias.....	67
Anexos.....	70

Agradecimientos

Agradezco profundamente a todas las personas que formaron parte de este camino académico y personal. Sin su apoyo, comprensión y acompañamiento, este proyecto no habría sido posible.

En primer lugar, agradezco a Dios, por darme la salud, la fuerza y la constancia para llegar hasta este momento. Gracias por darme claridad en los momentos difíciles y por poner en mi vida a las personas correctas.

A mi familia, por ser mi mayor motor. A mis padres, por su amor incondicional, su paciencia y sus palabras de aliento en los días en que sentí rendirme. Gracias por confiar en mí y motivarme a seguir adelante.

A mis docentes de la Licenciatura en Educación Física, por compartir sus conocimientos y enseñanzas con tanta vocación. Agradezco especialmente a mi asesor de tesis, por su guía, comprensión y confianza en mi trabajo. Cada una de sus observaciones fue clave para que esta tesis tomara forma.

A las autoridades y docentes del Centro de Desarrollo Infantil Estatal No. 1 “Profa. Mercedes Méndez Contreras”, por permitirme desarrollar esta investigación con apertura y disposición. A las niñas y niños del segundo año, grupo A, gracias por su entusiasmo, su alegría y por enseñarme tanto con cada juego, risa y movimiento.

A Jeannie, gracias por tu amor, tu paciencia y tu compañía incondicional. Fuiste mi apoyo en los días difíciles, mi motivación cuando me sentía cansado, y mi alegría en los momentos de avance. Gracias por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Este logro también es tuyo.

También agradezco a mis compañeros y compañeras de generación, por compartir este camino lleno de aprendizajes, desvelos y anécdotas que siempre recordaré.

Gracias a cada persona que me brindó palabras de ánimo, consejos, abrazos sinceros y compañía en el momento preciso. Esta tesis no solo representa un logro académico, sino también un pedacito de todos ustedes.

1. Introducción.

En el siglo XXI, el sedentarismo infantil se ha convertido en una preocupación creciente, especialmente por la disminución del tiempo dedicado al juego activo, paseos por el parque y el aumento del uso de dispositivos electrónicos desde edades tempranas. Esta situación afecta directamente al desarrollo físico, emocional y social de los niños en edad preescolar. Lo que antes era parte de la rutina diaria —jugar a la cuerda, correr detrás de una pelota, o brincar con amigos en la calle— hoy ha sido reemplazado por largas horas frente a pantallas, lo que ha reducido de forma considerable la práctica espontánea de actividades físicas.

Durante la infancia, el movimiento no solo es natural, sino también esencial. Es a través del cuerpo y el juego que los niños aprenden a conocer su entorno, a relacionarse con los demás y a desarrollar su autoestima. Las habilidades motrices básicas, como correr, saltar, lanzar, atrapar, reptar o gatear, son los cimientos sobre los cuales se construyen otras capacidades más complejas, tanto a nivel físico como cognitivo. Por eso, el poco desarrollo de estas habilidades en edades tempranas puede traer consecuencias que afectan no solo su desempeño escolar, sino también su bienestar emocional y social.

Esta investigación tuvo como fin analizar el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de segundo año de preescolar utilizando como estrategia pedagógica los juegos tradicionales. El objetivo principal es demostrar que, cuando se emplean dentro de las clases de educación física, estos juegos pueden contribuir significativamente a mejorar habilidades motrices fundamentales. Para ello, se llevaron a cabo proyectos de intervención durante dos semestres escolares, dentro de las

semanas de práctica docente, con un grupo de segundo año de preescolar, observando sus avances después de cada proyecto.

La elección de los juegos tradicionales responde a una realidad evidente: hoy en día, muchos niños pasan gran parte de su tiempo frente a pantallas como la televisión, las tabletas o los teléfonos. Esta situación ha provocado que cada vez jueguen menos al aire libre y realicen menos actividades físicas, dejando de lado compartir esas vivencias con amigos de la cuadra, primos y vecinos. Se ha perdido, en muchos casos, el valor de la calle como espacio para convivir y aprender mediante el movimiento. Sin embargo, el cuerpo sigue siendo el principal medio a través del cual los niños expresan, se relacionan y descubren el mundo.

En el Centro de Desarrollo Infantil Estatal No. 1 “Profa. Mercedes Méndez Contreras”, se observó que cierta cantidad de niños del segundo año, grupo A, tienen dificultades para realizar movimientos básicos. Esta situación motivó la búsqueda de una estrategia que pudiera ayudar a mejorar estas habilidades de forma divertida y significativa. A partir de esta necesidad, se diseñó una propuesta basada en juegos tradicionales, buscando no solo trabajar el aspecto físico, sino también revalorizar prácticas culturales y sociales que fortalecen la identidad y el sentido de pertenencia desde la infancia.

Los juegos tradicionales, aquellos que nuestros padres y abuelos solían jugar — como “la cuerda”, “las traes” o “el bote pateado”—, representan una opción ideal. No solo estimulan el movimiento, sino que también enseñan a convivir, respetar reglas y valorar las tradiciones. A diferencia de los juegos modernos digitales, estos fomentan la interacción cara a cara, el trabajo en equipo y la creatividad. Además, tienen la ventaja

de no requerir materiales costosos ni tecnología avanzada, lo que facilita su aplicación en cualquier contexto escolar. También permiten el apoyo y la participación de los padres de familia, creando un vínculo más cercano entre escuela, hogar y comunidad.

De este modo, esta investigación no solo buscó mejorar las habilidades físicas de los niños, sino también fomentar prácticas pedagógicas que recuperen el valor educativo y cultural de los juegos tradicionales, desde el papel que desempeña un docente en formación. Enseñar a través del juego es, en muchos casos, volver a lo esencial: aprender mientras se disfruta, se convive y se descubre.

Esta tesis está organizada en siete capítulos. El primero presenta esta introducción. El segundo, muestra el planteamiento del problema, los objetivos (generales y específicos), la justificación, el supuesto y la pregunta de investigación. El tercer capítulo incluye los antecedentes de investigaciones que utilizan los juegos tradicionales como estrategia pedagógica. El cuarto expone la teoría que respalda el tema. El quinto describe la metodología utilizada. El sexto presenta los resultados obtenidos y, finalmente, el séptimo capítulo ofrece las conclusiones del estudio.

Capítulo 2. Planteamiento del problema

2.1 Planteamiento del problema

En el siglo XXI, la evolución de las tecnologías ha marcado un antes y un después en el desarrollo educativo y social de las personas. Este avance ha provocado que los juegos tradicionales, que antes eran comunes en las calles y comunidades, poco a poco desaparezcan, siendo reemplazados por actividades más sedentarias, muchas de ellas relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos. La falta de estas prácticas lúdicas activas ha impactado negativamente en el desarrollo físico y motriz de los niños, dificultando el aprendizaje de habilidades motrices básicas fundamentales para su crecimiento integral (Ruiz Pérez, 2001).

Este fenómeno es especialmente preocupante en el contexto de los niños de segundo año de preescolar, donde el desarrollo de habilidades como lanzar, atrapar, saltar o correr resulta crucial para su bienestar físico y emocional (Blázquez, 1995). En el diagnóstico realizado en el centro de desarrollo infantil estatal número 1, Profa. Mercedes Méndez Contreras, se identificó que el grupo de segundo año, grupo A, presenta un bajo nivel en las habilidades motrices básicas, lo que ha sido corroborado a través de la evaluación de las habilidades motrices básicas. Este bajo nivel motriz marca la necesidad de intervenir con nuevas estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de estas habilidades en los niños, ya que si no se actúa a tiempo esto puede tener consecuencias a futuro como dificultad al realizar actividades cotidianas, problemas de coordinación.

El sedentarismo infantil es una problemática creciente en muchas partes del mundo, exacerbada por la sobreexposición a las pantallas digitales. Según el **Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI)** (2021), **el 40% de los niños mexicanos** pasan más de dos horas al día frente a dispositivos electrónicos, lo que limita el tiempo dedicado a la actividad física y el juego activo. Este sedentarismo se ha vinculado a una falta de desarrollo de las habilidades motrices básicas, esenciales para la autonomía y la salud física de los niños.

En este contexto, los juegos tradicionales, que han pasado de generación en generación, pueden representar una alternativa valiosa. Estos juegos no solo fomentan la actividad física, sino que también ofrecen una vía para preservar la cultura, fortalecer la identidad y promover la interacción social entre los niños. La implementación de estos juegos en las clases de educación física podría tener un impacto positivo en el desarrollo motriz de los niños, contribuyendo a mejorar sus habilidades motoras y a reducir los efectos negativos del sedentarismo.

Por lo tanto, el problema que motiva esta investigación es la necesidad de evaluar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de segundo año de preescolar. Dado el contexto de sedentarismo creciente y la falta de prácticas que promuevan la actividad física adecuada, los juegos tradicionales podrían ser una herramienta clave para mejorar estas habilidades. Este estudio busca explorar si la implementación de juegos tradicionales en las sesiones de educación física puede contribuir al desarrollo motriz de los niños, y si es una alternativa viable para fortalecer sus capacidades motoras y combatir los efectos negativos del sedentarismo.

2.2 Justificación

El presente estudio surge de la necesidad de fortalecer el desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de segundo año de preescolar, etapa en la que el movimiento constituye un pilar esencial del aprendizaje y el desarrollo integral. Las habilidades como correr, saltar, lanzar o mantener el equilibrio no solo forman parte del crecimiento físico, sino que también influyen en la seguridad personal, la autoestima y la capacidad de relacionarse con el entorno.

En este sentido, los juegos tradicionales representan una estrategia pedagógica valiosa, ya que integran movimiento, diversión, interacción social y transmisión cultural en una sola actividad. A diferencia de otras metodologías más formales o técnicas, los juegos tradicionales conectan con la historia, el entorno y la identidad de las comunidades, generando un espacio de aprendizaje vivencial y significativo.

Además, en la actualidad, los niños se enfrentan a un contexto donde el avance de la tecnología ha incrementado significativamente el sedentarismo. Las horas que los niños pasan frente a pantallas digitales han disminuido su tiempo dedicado a la actividad física, lo cual impacta negativamente en su desarrollo motriz y en su salud general. Es por eso por lo que la implementación de juegos tradicionales en el aula se presenta como una alternativa efectiva para contrarrestar estos efectos, promoviendo la actividad física, el juego libre y el contacto con el entorno social y cultural de los niños.

Finalmente, este estudio también tiene un valor cultural, ya que fomenta la preservación de los juegos tradicionales como parte del patrimonio lúdico de nuestras comunidades. Rescatar y promover estos juegos no solo beneficia al niño en su

desarrollo motor, sino que también contribuye a la transmisión de valores y tradiciones que enriquecen la identidad colectiva y fomentan el sentido de pertenencia

2.3 Pregunta de investigación

¿De qué forma los juegos tradicionales como estrategia pedagógica contribuyen al desarrollo de las habilidades motrices básicas en un grupo de segundo año de preescolar?

2.4 Objetivos

2.4.1 Generales

Evaluar la implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de segundo año de preescolar.

2.4.2 Específicos

Evaluar el impacto de las sesiones de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas de los niños de segundo año de preescolar.

Comparar los resultados obtenidos en cada proyecto para identificar las mejoras en las habilidades motrices básicas.

2.5 Supuesto

La implementación sistemática de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en las sesiones de educación física contribuyó de manera significativa al desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños de segundo año de preescolar.

Este planteamiento partió del reconocimiento de que los juegos tradicionales no solo promovieron la actividad física, sino que también fortalecieron la coordinación corporal, la orientación espacial y el control corporal, aspectos clave en la etapa del desarrollo infantil. Como señala Betancourt (2022), "a través de los juegos tradicionales, las infancias desarrollan sus habilidades físicas, mentales y sociales; mejoran su fuerza, equilibrio, flexibilidad y coordinación, y ponen en práctica su capacidad de encontrar soluciones y crear estrategias".

Con base en esto, al finalizar la intervención, los alumnos participantes mostraron mejoras significativas en la ejecución de las habilidades motrices básicas evaluadas.

Capítulo 3. Antecedentes

Para entender mejor cómo se ha trabajado el tema de los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de habilidades motrices básicas, se recuperaron las siguientes investigaciones utilizando como motor de búsqueda a Google académico, donde, después de la lectura de los documentos recuperé lo siguiente:

1.- “Juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa de inicial” -Sullana- 2022 (Sandoval Olaya, Moraima, 2022). Piura, Perú (Tesis de investigación)

2.- “Ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar) una propuesta didáctica para la clase de educación física en México” (Héctor Jesús Pérez Hernández, Cesar Simoni Rosas, Mario Fuentes-Rubio, Antonio Castillo Paredes). Puebla, México. (Artículo).

3.- “Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años” (Torres Avelino Lady Laura, 2021) La libertad, Ecuador (Tesis de investigación)

Estas investigaciones se seleccionaron de manera que cumplen los siguientes criterios:

- Pertinencia del tema: que hablen del desarrollo de habilidades motrices básicas y estrategias pedagógicas.
- Estudios publicados en español
- Como sugerencia que sean publicados del 2017 al 2025

- Que sean intervenciones en el nivel preescolar y primer año de primaria

De estas investigaciones, recuperé lo siguiente, lo que permite realizar un análisis más completo.

3.1 Tipo de investigación:

- 1.- Estudio aplicado, diseño preexperimental.
- 2.- El artículo no muestra mención al diseño de la investigación.
- 3.- Enfoque mixto, investigación documental.

3.2 Estrategia e intervención:

- 1.- Juegos tradicionales, 18 sesiones de 45 minutos.
- 2.- Ludomotricidad, 8 semanas.
- 3.- Juegos tradicionales, en el documento no menciona temporalidad de la intervención

3.3 Población de estudio:

- 1.- 23 menores de 4 años.
- 2.- Primer grado, Primaria.
- 3.- 30 padres de familia de educación inicial de la escuela de educación básica física I, Sgto. II, Cesar Alonso Villacis Madrid

3.4 Resultados:

1.- Después de la lectura, este estudio muestra resultados positivos, en este caso, resultados de mejora del desarrollo de las habilidades motrices básicas.

2.- El artículo no muestra resultados, solo nos muestra los instrumentos de evaluación.

3.- Los resultados presentados de esta investigación son las respuestas positivas sobre los cuestionamientos hacia los beneficios y la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Como se puede observar, distintas investigaciones utilizan estrategias pedagógicas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas, sin embargo, mi investigación lo hace desde la educación física, en nivel preescolar, de los cuáles no se encontraron previas investigaciones; un punto a favor es que 2 de las 3 investigaciones y artículos vistos en este capítulo son de otros países, no encontrando elaboradas en México, por lo que veo factible esta temática para su investigación.

Capítulo 4. Marco teórico conceptual

4.1 Habilidades motrices básicas

4.1.1 Definición.

Las habilidades motrices básicas (HMB) son movimientos fundamentales que constituyen la base para la realización de actividades físicas más complejas. Estas habilidades se desarrollan durante la infancia y son esenciales para la participación en juegos, deportes y actividades de la vida diaria. Incluyen acciones como correr, saltar, lanzar, atrapar, girar, entre otras.

Kephart (1960) define la habilidad motriz como “la ejecución aceptable o reconocible de un movimiento en el que solo el resultado es importante”. Desde esta perspectiva, el foco se centra en la eficacia del movimiento más que en su forma. Por su parte, Durand (1988) considera que las habilidades motrices básicas “se tratan de una competencia adquirida por una persona para realizar una tarea concreta. Es la capacidad para resolver un problema motor físico, de elaborar y dar una respuesta eficiente y económica, cuya finalidad es alcanzar un objetivo preciso”.

Tomando en cuenta ambos planteamientos, se puede entender que las habilidades motrices básicas son patrones motores observables y funcionales que permiten al individuo desenvolverse de manera efectiva en su entorno físico y social. Su desarrollo adecuado es crucial para el aprendizaje de movimientos más específicos y técnicos en edades posteriores.

4.1.2 Características.

Las habilidades motrices básicas presentan una serie de características esenciales para el desarrollo integral del individuo, en especial durante la infancia. Su dominio temprano resulta clave para adquirir competencias motoras más complejas. Entre las principales características, destacan las siguientes:

- **Son universales y comunes a todos los seres humanos:** Según Gallahue y Ozmun (2006), estas habilidades se desarrollan en todos los niños y niñas como parte natural de su crecimiento, aunque el entorno y las oportunidades de práctica influyen notablemente en su nivel de dominio.
- **Requieren estimulación adecuada y práctica sistemática:** Tal como lo señala Ruiz Pérez (2001), el desarrollo de las habilidades motrices no ocurre de forma automática, sino que necesita de una estimulación motriz constante y adaptada a la edad y características del niño.
- **Constituyen la base para movimientos más complejos:** Blázquez (1995) indica que las habilidades motrices básicas son la base del aprendizaje motor, ya que sobre ellas se construyen movimientos más especializados, como los gestos técnicos en los deportes.
- **Se desarrollan por etapas:** Según Seirullo (1986), el proceso de adquisición motriz es evolutivo y secuencial, comenzando con movimientos simples que, con el tiempo y la práctica, se convierten en patrones más refinados.
- **Son clasificables:** Las HMB pueden agruparse en tres tipos, como lo indica Gallahue y Ozmun (2006):

1. **Locomotorices:** movimientos de desplazamiento como caminar, correr, saltar, trepar.
2. **No locomotrices:** movimientos sin desplazamiento, como girar, equilibrarse, flexionarse.
3. **Manipulativas:** habilidades que implican el control de objetos, como lanzar, atrapar, golpear.

Estas características permiten comprender la importancia de promover espacios y actividades que favorezcan el desarrollo óptimo de estas habilidades durante la infancia.

4.1.3 Ventajas

El desarrollo de las habilidades motrices básicas trae consigo una serie de beneficios significativos para el crecimiento integral del niño, tanto en el ámbito físico como en el cognitivo, emocional y social.

- **Mejora la coordinación y el control corporal:** Según Schmidt y Wrisberg (2001), la práctica de habilidades motrices favorece la coordinación intermuscular e intramuscular, lo que mejora la ejecución de movimientos eficientes y controlados.
- **Contribuye al desarrollo cognitivo:** Tal como señala López Ros (2008), el movimiento está estrechamente vinculado con el pensamiento y la resolución de problemas motores, lo que incide en el desarrollo de funciones cognitivas como la atención, memoria y planificación.

- **Fortalece la autoestima y la percepción de competencia:** Weiss (2000) argumenta que los niños que dominan habilidades motrices básicas tienden a mostrar una percepción positiva de sus capacidades físicas, lo cual mejora su autoestima y su participación en actividades grupales.
- **Facilita la socialización:** Ruiz Pérez (2001) señala que las actividades físicas basadas en las HMB permiten la interacción con los demás, desarrollando habilidades sociales como la cooperación, el respeto por las reglas y la empatía.
- **Favorece hábitos de vida activa:** Según Gallahue y Ozmun (2006), el desarrollo temprano de estas habilidades se asocia con una mayor participación en actividades físicas durante la adolescencia y la vida adulta, promoviendo así estilos de vida saludables.

En conjunto, estas ventajas refuerzan la importancia de incorporar actividades que desarrollen las habilidades motrices básicas en los programas escolares, especialmente en la educación física, como estrategia para el desarrollo integral del alumnado.

4.2 Juegos tradicionales.

4.2.1 Definición.

Los juegos tradicionales son expresiones culturales que han sido transmitidas de generación en generación, formando parte del patrimonio inmaterial de los pueblos. Estas prácticas lúdicas, que se manifiestan en distintos espacios como el hogar, la escuela o la comunidad, reflejan la identidad, valores y costumbres de una sociedad.

Según Betancourt (2022), “los juegos tradicionales forman parte de las expresiones culturales de los pueblos y, por lo mismo, son manifestaciones de su identidad. Ya sea en la casa, en el barrio o en la escuela, promoverlos y practicarlos fomenta que las infancias conozcan y respeten a otros pueblos. Además de brindarnos un momento de diversión, estos juegos tradicionales son un ejercicio idóneo para una sociedad pluricultural y diversa”.

En esta misma línea, Adell y García (1999) afirman que “el juego tradicional forma parte de los elementos de cultura popular que se transmiten de generación en generación y que constituyen, junto a otros elementos (historia, arte, símbolos, folclore, gastronomía, tradición), parte del legado colectivo”.

En síntesis, los juegos tradicionales no solo cumplen una función recreativa, sino también educativa y socializadora. Permiten fortalecer los lazos afectivos entre generaciones al recuperar prácticas de la infancia que conservan el sentido de pertenencia cultural y familiar.

4.2.2 Características.

Los juegos tradicionales se distinguen por varias características que los hacen únicos y relevantes dentro del contexto cultural y educativo. Una de sus principales cualidades es la transmisión oral, lo que implica que no suelen estar documentados formalmente ni tienen un autor identificado. Este tipo de juegos se adapta y transforma con el tiempo, manteniendo su esencia a pesar de las variaciones regionales o generacionales.

Kishimoto (1994) señala que “la modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo”.

De igual manera, Ramos y Rosell (2022) indican que “los juegos tradicionales suelen perdurar en el tiempo y pasan de generación en generación, transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos. Quizás sufran algunos cambios, pero mantienen la esencia; estos no se encuentran en libros o cuentan con un autor reconocido”.

A partir de lo anterior, se puede concluir que los juegos tradicionales presentan las siguientes características:

Son transmitidos oralmente de generación en generación.

- Carecen de autoría reconocida.
- Forman parte de la cultura popular y comunitaria.
- Se adaptan a contextos diversos, manteniendo su esencia.
- Fomentan la participación colectiva y el sentido de pertenencia.

4.2.3 Ventajas.

Diversos autores y experiencias pedagógicas han destacado los beneficios de incorporar juegos tradicionales en el ámbito educativo, especialmente en la educación

física. Estas prácticas favorecen no solo el desarrollo físico de los estudiantes, sino también aspectos sociales, culturales y emocionales.

Entre las principales ventajas de utilizar los juegos tradicionales como herramienta educativa se encuentran:

- Promueven la cooperación y el trabajo en equipo, al tratarse de juegos colectivos.
- Mejoran la convivencia escolar al fortalecer los vínculos entre los participantes.
- Estimulan el desarrollo de habilidades motrices básicas, como correr, saltar o lanzar.
- Contribuyen a la conservación y transmisión del patrimonio cultural.
- Refuerzan los lazos afectivos entre generaciones, al recuperar juegos conocidos por padres y abuelos.

Estos beneficios hacen de los juegos tradicionales una estrategia pedagógica valiosa que, además de ser inclusiva y accesible, conecta la educación con las raíces culturales de los estudiantes.

4.3 Relación entre juegos tradicionales y habilidades motrices básicas

La implementación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica en el nivel preescolar representa una herramienta valiosa para estimular el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Esta relación se sustenta en la capacidad de los juegos tradicionales para generar entornos lúdicos y significativos, donde los niños se mueven, interactúan y aprenden de manera natural y espontánea.

Según Gallahue y Ozmun (2006), el desarrollo motor en la infancia se ve favorecido cuando los niños participan en actividades que integran patrones básicos de movimiento como correr, saltar, lanzar o atrapar, todos presentes en los juegos tradicionales. Estas actividades promueven el dominio progresivo del cuerpo, favoreciendo la adquisición de habilidades locomotrices, no locomotrices y manipulativas.

Además, Blázquez (1995) sostiene que el juego tradicional, al no ser una actividad formalizada ni rígida, ofrece una gran variedad de posibilidades motrices. Este tipo de juego permite adaptar los movimientos a diferentes contextos, lo que facilita el aprendizaje motor en función de las capacidades individuales de cada niño. Esto responde directamente al primer objetivo específico de esta investigación: evaluar el impacto de las sesiones de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

Por otro lado, Kishimoto (1994) afirma que los juegos tradicionales son una expresión de la cultura popular que se transmite de generación en generación a través de la oralidad. Esta característica no solo permite preservar el patrimonio cultural, sino también fortalecer la identidad colectiva y el sentido de pertenencia desde edades tempranas. Esta dimensión cultural se conecta con el tercer objetivo específico: fomentar la preservación y transmisión de los juegos tradicionales como herramienta educativa.

En el contexto educativo, los juegos tradicionales permiten observar progresos en el desarrollo motor de manera sistemática. A través de la comparación entre sesiones, es posible identificar avances específicos en la ejecución de movimientos, como lo plantea Ruiz Pérez (2001), quien destaca que la práctica motriz repetida en contextos

lúdicos es un factor clave para mejorar el rendimiento motor. De este modo, se atiende también el segundo objetivo específico: comparar los resultados obtenidos en cada sesión para identificar mejoras en las habilidades motrices básicas.

En síntesis, los juegos tradicionales no solo constituyen un recurso recreativo, sino también un medio pedagógico eficaz para estimular el desarrollo de las habilidades motrices básicas en la educación preescolar. Al integrarlos en la práctica docente, se potencia el aprendizaje motor, se fortalece el vínculo entre generaciones y se enriquece el proceso educativo desde una perspectiva cultural, integral y significativa.

Capítulo 5. Marco metodológico

5.1 Enfoque de investigación

Esta investigación presenta un enfoque cualitativo, ya que los procesos de enseñanza y aprendizaje motriz se comprenden a través de la interpretación de las experiencias que viven los alumnos. Según Álvarez-Gayou (1996), la investigación cualitativa “se centra en entender los significados de las acciones humanas y los contextos donde ocurren” (p. 28). Desde esta perspectiva, no se busca solamente medir resultados, sino interpretar cómo los niños viven, sienten y transforman su motricidad a partir de los juegos tradicionales.

Respecto al diseño, se adoptó la metodología de la investigación-acción, la cual, de acuerdo con Latorre (2005), se caracteriza por ser un proceso cíclico de “planificación, acción, observación y reflexión” realizado en contextos reales con el objetivo de mejorar prácticas específicas (p. 45). En mi caso, se trató de diagnosticar las habilidades motrices básicas, diseñar proyectos de intervención basados en juegos tradicionales, observar los avances, y reflexionar sobre los resultados. De esta manera, el proceso investigativo fue una herramienta de mejora para los alumnos.

5.2 Tipo de investigación

La investigación realizada se enmarca en la modalidad de investigación-acción educativa, de acuerdo con Latorre (2005), quien la define como una metodología que permite intervenir directamente en la práctica con el fin de transformarla y mejorarla mediante un proceso reflexivo y sistemático. Esta modalidad reconoce que el investigador no es un observador externo, sino que participa activamente en el contexto

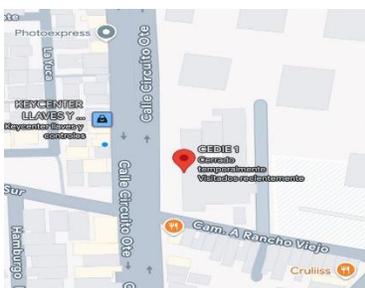
que estudia, buscando resolver problemas concretos mientras genera conocimiento sobre su práctica (Latorre, 2005).

En el desarrollo de este trabajo, se diseñaron, implementaron y evaluaron tres proyectos de intervención basados en juegos tradicionales, cada uno aplicado durante dos semanas. Cada fase de intervención siguió el esquema cíclico de “planificar–actuar–observar–reflexionar”, permitiendo que las acciones fueran ajustándose conforme se avanzaba, en función de los resultados observados y de las necesidades detectadas en los alumnos. Este proceso reflejó fielmente el espíritu de la investigación-acción, planteado por Latorre, en tanto que combiné la práctica pedagógica con la reflexión crítica orientada a la mejora continua.

5.3 Contexto de investigación

5.3.1 Contexto externo

El centro de desarrollo infantil estatal número 1, Profa. Mercedes Méndez Contreras. Pertenece al sistema educativo estatal regular. Está ubicado en la unidad Ponciano Arriaga sobre Calle circuito Oriente esquina con camino a Rancho Viejo municipio de Soledad de Graciano Sánchez S.L.P.



Anexo 1. Ubicación del Centro de desarrollo infantil número 1, recuperado de Google maps

Se encuentra en el medio urbano, colinda con el Instituto Tecnológico, a sus alrededores, se localizan escuelas de educación preescolar y primaria, centros de salud, papelerías panaderías, Vidriería, pastelería, tortillería, puesto de comida y templo, todos los servicios públicos, además de medios de comunicación y transporte. En ocasiones se acude alguna de estas instancias para apoyar el proceso educativo. En la comunidad se conservan valores y tradiciones propias del contexto, como las festividades religiosas que se celebran en el segundo domingo del mes de septiembre y en el mes de diciembre. Los alumnos se integran en la institución con ayuda de sus padres, llegan en transportes como coche, camioneta, bicicleta, autobuses públicos y también caminando acompañado de sus tutores. Se realiza un filtro de la entrada antes de pasar a su salón de clase.

5.3.2 Contexto interno

La institución educativa es de organización completa con una plantilla laboral integrada por 74 trabajadores entre directivo, docentes administrativos y personal de apoyo. Actualmente existen faltante de personal, 2 por jubilación, 1 por renuncia, 6 por cambio de adscripción, 3 por incapacidad y 1 por licencia sin goce de sueldo, dando un total de 13 trabajadores, lo cual a la fecha no han sido cubiertos. Se cuenta con los servicios de educación especial del personal del CRIE matutino, de manera itinerante y

de igual manera 2 alumnos de la Normal del Estado de San Luis Potosí como practicantes en la materia de educación física.

Ofrece sus servicios a infantiles en edades de 45 días a 6 años, siendo atendido en un horario de 7:00 a 15:00 horas por un equipo multidisciplinario que favorece el desarrollo de manera integral priorizando el interés superior de la niñez, al ser garantes de sus derechos, en forma oportuna, así como en situaciones familiares, afectivas y de salud que se presenten. El CEDIE 1 presenta una población infantil diversa que se caracteriza por ser independientes, autónomos, sociables, creativos, curiosos, reflexivos, comunicativos, participativos, empáticos, colaboradores, solidarios, observadores intelectuales y hábiles. Sus intereses son artísticos, jugar, investigar, explorar, se interesan en la naturaleza, en su entorno y el experimentar.

Se realiza un trabajo y un acompañamiento a alumnos con actitudes sobresalientes y otras condiciones. La institución cuenta con área de control filtro, dirección, sala de usos múltiples, departamento médico, departamento de psicología, trabajo social, nutrición, 3 administrativo, 5 bodegas 1 cuarto séptico, lavandería, área pedagógica, 2 módulos de baño para personal, banco de leche, cocina, dos almacenes comedores, 14 aulas educativas de las cuales 11 tienen dos baños acordes a la necesidad de los niños, así como el mobiliario propio para ellos. Patio cívico, techado, cuenta con servicios de agua, luz, drenaje, Internet, estacionamiento y áreas verdes, además de material didáctico en buenas condiciones para que las actividades con los niños favorezcan su desarrollo integral y aprovechamiento escolar, así como rampas, salidas de emergencia, extintores, detectores de humo, sistemas de alarma y puntos de reunión.

5.4 Población de estudio

Esta investigación está dirigida al grupo de segundo año, grupo A, del Centro de Desarrollo Infantil Estatal Número 1, Profa. Mercedes Méndez Contreras. El grupo está conformado por un total de 25 alumnos, de los cuales 11 son niñas y 14 son niños, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años; el total, se seleccionaron a 12 alumnos ya que son los que participaron en los 4 proyectos de intervención.

Durante el diagnóstico inicial, se detectó que el grupo presenta un rezago en el desarrollo de diversas habilidades motrices básicas, específicamente en reptar, gatear, saltar, lanzar y atrapar. Estas habilidades son fundamentales para la maduración motriz general, ya que constituyen la base para actividades físicas más complejas y para el desenvolvimiento adecuado en su entorno educativo y social.

La elección de este grupo como población de estudio responde a la necesidad de intervenir oportunamente para fortalecer dichas habilidades mediante estrategias pedagógicas basadas en el juego tradicional. Se busca que, a través de actividades lúdicas y de movimiento, los niños logren mejorar su coordinación, su control corporal y su confianza en las actividades motrices cotidianas.

El trabajo con esta población se llevó a cabo en un ambiente de respeto, cuidado y atención a las particularidades individuales, procurando siempre su bienestar físico, emocional y social.

5.5 Métodos e instrumentos de recolección de datos

Los métodos e instrumentos de recolección de datos utilizados para esta investigación fueron los siguientes:

Métodos	Instrumentos
Observación: Participación directa. (Todo el tiempo)	Diario de prácticas: Registro de observación a través del diario de prácticas. (Después de cada jornada) Escala estimativa: Evaluación de los proyectos de intervención. (Después de cada proyecto).

5.6 Propuesta de intervención

La investigación contó con 4 proyectos como propuesta de intervención desarrolladas en un lapso de 2 semestres, cada proyecto cuenta con 2 semanas para llevarlo a cabo, donde se dividieron a tres sesiones, las primeras dos fueron utilizadas para generar conocimientos previos, donde se trabajaban las habilidades motrices básicas y juegos tradicionales, y la tercer sesión fue utilizada para la aplicación de las actividades del proyecto, cada proyecto tenía como objetivo ayudar al desarrollo de las habilidades motrices básicas.

5.6.1 Proyecto de intervención 1

El primer proyecto realizado, fue la **evaluación diagnóstica**, con fecha de aplicación “20, junio del 2024” donde se aplicó un Rally de habilidades, este rally contó con 5 estaciones.

Anexo 2. Planeación didáctica. Evaluación Diagnóstica

Objetivo: Evaluar las habilidades motrices básicas de los alumnos de segundo año grupo A del preescolar CEDIE no.1, durante la aplicación del rally y ubicar a los alumnos en un punto de partida

Materiales:

- Colchonetas
- Pelotas vinil
- Zona de objetivos
- Conos

Desarrollo:

Los alumnos participarán en un pequeño rally de 5 estaciones, las cuales son:

Estación 1: Pasaran la colchoneta reptando.

Estación 2: Pasaran la colchoneta gateando.

Estación 3: Tomarán una pelota y la lanzarán hacia un objetivo (x2).

Estación 4: Se ubicarán en un punto se les lanzará una pelota de vinil y ellos tendrán que atrapar.

Estación 5: Saltarán una serie de conos para llegar el final.

Este proyecto se realizó en la cancha escolar, acomodando el material previamente a la llegada del grupo, esto permite llevar un control en los tiempos, cuando llegó el grupo se comenzó la comunicación con un saludo utilizando un tono amable, procediendo a la asignación de formar una fila sobre la línea roja que limita la cancha para dar comienzo al calentamiento, comenzando a realizar movimientos por sección corporal, empezando de abajo para arriba (de pies a cabeza) después del calentamiento se ubicaron en orden sobre la banquetta para dar paso a la aplicación del proyecto, cada alumno paso uno por uno a realizar en rally mientras los demás esperaban pacientes su turno, durante la espera los alumnos echaban porras y gritan el nombre del compañero que realizaba la actividad en ese momento, se contó con una tabla y la hoja impresa del instrumento de evaluación, cada que pasaban por la estación e les animaba a seguir adelante con palabras de aliento a la par que ubicaba dentro de la evaluación su desempeño. Al terminar el rally, los alumnos se fueron contentos al salón

5.6.2 Proyecto de intervención 2

El segundo proyecto realizado, llamado “**Feria**”, con fecha de aplicación “25 de febrero del 2025” es la recreación de juegos tradicionales encontrados en las ferias de pueblo, se buscó vincular lo más posible al uso de las diferentes habilidades motrices básicas para poder plasmarlo en la sesión de educación física; para llegar a este proyecto se utilizaron actividades parecidas en sesiones anteriores a la aplicación para generar ese conocimiento previo, estas sesiones también fueron evaluadas para conocer si existe un avance.

Anexo 3. Planeación del proyecto “Feria”

Objetivo: Evaluar las habilidades motrices básicas de los alumnos de segundo año grupo A del preescolar CEDIE no.1 durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Materiales:

- | | | |
|-------------------|------------------------------|-----------|
| -Aros pequeños | -Botellas cristal | -Globos |
| -Latas | -Balón | -Costales |
| -Colchoneta | -Sillas | -Cuerdas |
| -Pelotas pequeñas | -Zona de objetivos (canicas) | |

Desarrollo:

Constará de 6 estaciones ubicadas por toda la cancha, el grupo se divide en 4 grupos y cada grupo pasar a cada estación por 5 o 6 minutos.

Estación 1 “Juego tradicional de feria 1”: Los alumnos contarán con una canastita de aros pequeños que tendrán que atinar a unas botellas que estarán en ubicadas a cierta distancia.

Habilidad motriz básica utilizada: Lanzar.

Estación 2 “Juego tradicional de feria 2”: Los alumnos tendrán que derribar una pirámide de latas con pelotitas, los alumnos tendrán que lanzar desde cierta distancia.

Habilidad motriz básica utilizada: Lanzar.

Estación 3 “Juego tradicional de feria 3”: Los alumnos formaran 2 equipos y llevaran a cabo una carrera de costales de una distancia a otra.

Habilidad motriz básica utilizada: Saltar.

Estación 4 “Juego tradicional de feria 4”: Los alumnos tendrán que pasar por debajo de una serie de cuerdas que simulan obstáculos.

Habilidad motriz básica utilizada: Reptar y gatear.

Estación “Juego tradicional de feria 5”: Juegos de canicas, los alumnos jugaran el juego de canicas, cada alumno tendrá cierta cantidad de canicas, para saber quién obtiene más puntos se sumará la cantidad de canicas encestandas, cada agujero tendrá un valor.

Habilidad motriz básica utilizada: Lanzar y atrapar

Este proyecto se llevó a cabo en la cancha del patio escolar, donde acomodé el material por estación antes de que bajará el grupo, al bajar el grupo, se dio la indicación de ubicarse sobre la línea roja que limita la cancha para poder dar comienzo con el calentamiento, posterior a eso, los alumnos formaron 4 equipos de igualdad numérica para dar comienzo a las estaciones (los juegos de feria), cada grupo era guiado por un líder, en este caso fueron la maestra titular del grupo, la segunda maestra titular del grupo, el maestro titular de educación física y por último el docente en formación (yo); cada grupo pasaba a cada estación para realizar la encomienda mientras los lideres del grupo contaban con la hoja impresa del instrumento de evaluación para que cada que se realizaba la actividad se evaluará, una vez que se acaba el tiempo en la estación, se hacia el cambio hacia el sentido de las manecillas del reloj, durante las actividades de fondo se escuchaba canciones como de circo, para amenizar el ambiente, y cada que

pasaba un alumno a realizar la actividad se le echaban porras para animarlo a seguir adelante.

Al finalizar formaron una fila para regresar al salón, despidiéndose, chocando el puño con cada uno de ellos y agradeciendo su participación.

5.6.3 Proyecto de intervención 3

El tercer proyecto realizado, llamado “**Pirinola de HMB**”, con fecha de aplicación “20 de marzo del 2025” combina el uso del juego tradicional “pirinola” con el uso de tareas motrices pensadas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas para alumnos del segundo año de preescolar.

Anexo 4. Planeación del proyecto “Pirinola de HMB”

Objetivo: Evaluar las habilidades motrices básicas de los alumnos de segundo año grupo A del preescolar CEDIE no.1 durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Materiales:

-Pelotas de vinil	-Zona de objetivos	-Conos
-Pirinola gigante	-Aros	-Colchonetas

Desarrollo:

Los alumnos realizarán lo que marque la pirinola, puede ser alguna de las siguientes acciones:

1. Atrapa la pelota 5 veces
2. Salta 10 veces

3. Lanza 5 veces (zona de objetivos)
4. Pasa pecho tierra
5. Evita la cuerda
6. Todos bailan

Este proyecto fue realizado dentro del salón de usos múltiples, se acomodaron las estaciones donde hicieron lo que la pirinola pedía, todo esto antes de que bajara el grupo, al entrar al salón los alumnos observaron con asombro la pirinola gigante, gracias a este interés, permite iniciar la clase de manera activa y plena, aprovechando la atención para acomodarlos en una fila, sentados para realizar la actividad uno por uno, conforme pasaban a girar la pirinola los demás compañeros se emocionaban y echaban porras, cuando la asignación salía, se dirigieron a la estación y se expresaron palabras de aliento, para que lo realizaran lo mejor posible, mientras realizaba la actividad se aprovechó para evaluar lo que sucedía. Para cerrar la sesión formamos una fila grande con la mano derecha estirada para chocarla al despedirnos.

5.6.4 Proyecto de intervención 4

El cuarto proyecto realizado, llamado “**Evaluación final**”, con fecha de aplicación “15 de mayo del 2025”, es un Rally de habilidades, de 5 estaciones.

Anexo 5. Planeación del proyecto “Evaluación final”

Objetivo: Evaluar las habilidades motrices básicas de los alumnos de segundo año grupo A del preescolar CEDIE no.1, durante la aplicación del rally y demostrar el avance de los alumnos al ponerlo en comparativa.

Materiales:

- Colchonetas
- Pelotas vinil
- Zona de objetivos
- Conos

Desarrollo:

Los alumnos participarán en un pequeño rally de 5 estaciones, las cuales son:

Estación 1: Pasaran la colchoneta reptando.

Estación 2: Pasaran la colchoneta gateando.

Estación 3: Tomarán una pelota y la lanzarán hacia un objetivo (x2).

Estación 4: Se ubicarán en un punto se les lanzará una pelota de vinil y ellos tendrán que atrapar.

Estación 5: Saltarán una serie de conos para llegar el final.

Este proyecto se realizó en la cancha escolar, acomodando el material previamente a la llegada del grupo, cuando llego, se comenzó la asignación que formaran una fila sobre la línea roja que limita la cancha para dar comienzo al calentamiento, después del calentamiento los alumnos se ubicaron sentados en orden sobre la banqueta explicación de las estaciones para dar paso a la aplicación del proyecto, cada alumno paso uno por uno a realizar en rally mientras los demás esperaban pacientes su turno, durante su participación se aprovecha el turno para evaluar su desempeño en cada

estación y darle ánimos con palabras de aliento; en cada estación, las actividades se realizaron sin problema y sin accidentes y lo mejor fue que no hubo necesidad de explicar la actividad una segunda vez.

Al cierre de la actividad, se agradece la participación de todos durante todos los proyectos y formamos una fila para pasar al salón.

Capítulo 6. Resultados

6.1 Evaluación y recolección de datos

Para obtener los resultados de la evaluación de los proyectos de intervención sobre el desarrollo de las habilidades motrices básicas, se llevó a cabo una escala estimativa, dividiendo las habilidades en locomoción, donde entraban las habilidades de reptar, gatear y saltar, por otra parte, están las de manipulación donde entran las habilidades de lanzar y atrapar.

Anexo 6. Escala estimativa, instrumento de evaluación.

Cada habilidad contaba con tres grupos: “Excelente, Regular y Puede Mejorar” donde los que pertenecían al grupo “excelente”, lograban realizar el movimiento de manera plena y sin errores, los pertenecientes al grupo “regular” realizaban el movimiento casi sin errores, y, por último, los del grupo “puede mejora” presentaban dificultades al realizar el movimiento y cometían demasiados errores.

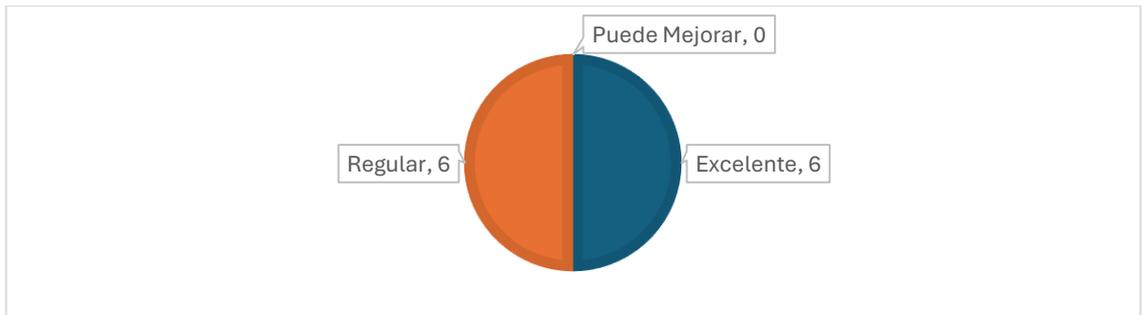
Esta escala fue utilizada durante el desarrollo de cada proyecto, permitiéndome así identificar después de analizar los resultados, si existe o no un avance después de cada intervención.

6.2 Proyecto 1 “Evaluación diagnóstica”

Después de la evaluación de las habilidades motrices básicas utilizando una escala estimativa, los resultados son los siguientes:

Habilidades de locomoción:

Reptar: 6 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, los otros 6 restantes pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 7. Grafica de resultados, proyecto 1, habilidad “reptar”

Gatear: 6 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, los otros 6 restantes pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 8. Grafica de resultados, proyecto 1, habilidad “gatear”

Saltar: 4 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 7 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y 1 pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 9. Grafica de resultados, proyecto 1, habilidad “saltar”

Habilidades de manipulación:

Lanzar: 3 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 8 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y 1 pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 10. Grafica de resultados, proyecto 1, habilidad “lanzar”

Atrapar: 2 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 8 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y 2 pertenecen al grupo de “puede mejorar”



Anexo 11. Grafica de resultados, proyecto 1, habilidad “atrapar”

6.3 Proyecto 2 “Feria”

Después de la evaluación de las habilidades motrices básicas utilizando una escala estimativa, los resultados son los siguientes:

Reptar: 8 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 4 de los alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 12. Grafica de resultados, proyecto 2, habilidad “reptar”

Gatear: 10 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 2 de los alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



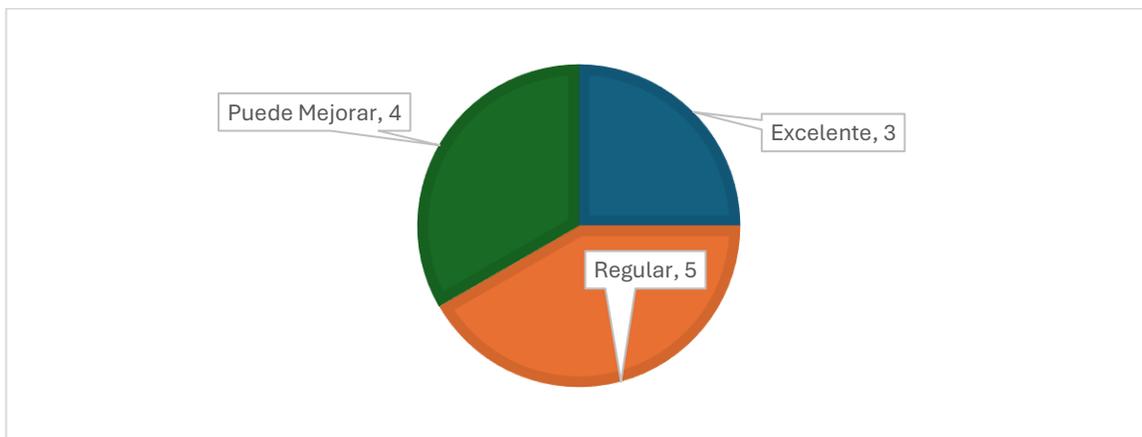
Anexo 13. Grafica de resultados, proyecto 2, habilidad “gatear”

Saltar: 6 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 6 alumnos “regular” y 0 pertenece al grupo de “puede mejorar”



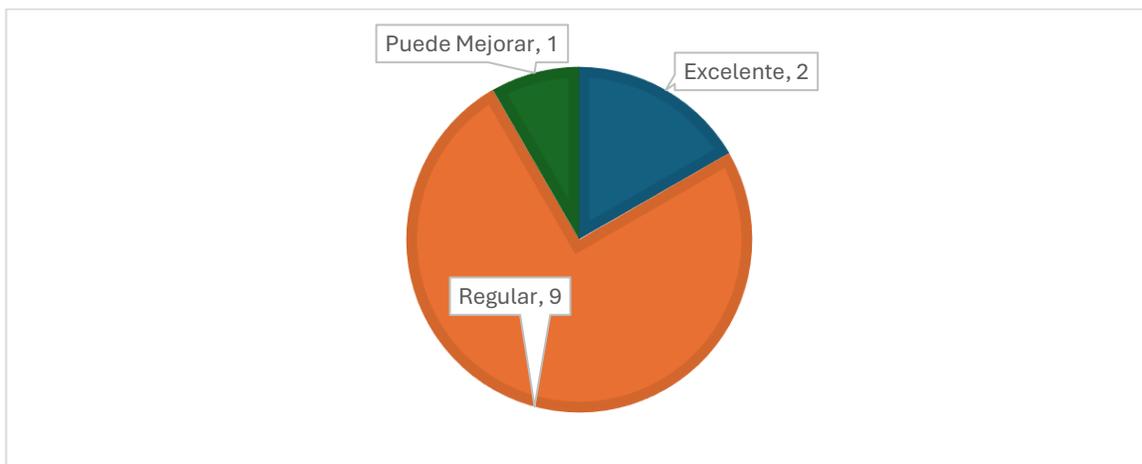
Anexo 14. Grafica de resultados, proyecto 2, habilidad “gatear”

Lanzar: 3 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 5 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y 4 pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 15. Grafica de resultados, proyecto 2, habilidad “lanzar”

Atrapar: 2 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 9 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y 1 pertenecen al grupo de “puede mejorar”



Anexo 16. Grafica de resultados, proyecto 2, habilidad “atrapar”

6.4 Proyecto 3 “Pirinola”

Después de la evaluación de las habilidades motrices básicas utilizando una escala estimativa, los resultados son los siguientes:

Reptar: 9 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 3 de los alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 17. Grafica de resultados, proyecto 3, habilidad “reptar”

Gatear: 8 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 4 de los alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 18. Grafica de resultados, proyecto 3, habilidad “gatear”

Saltar: 8 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 4 alumnos “regular” y 0 pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 19. Grafica de resultados, proyecto 3, habilidad “saltar”

Lanzar: 5 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 7 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 20. Grafica de resultados, proyecto 3, habilidad “lanzar”

Atrapar: 6 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 6 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenecen al grupo de “puede mejorar”



Anexo 21. Grafica de resultados, proyecto 3, habilidad “atrapar”

6.5 Proyecto 4 “Proyecto final”

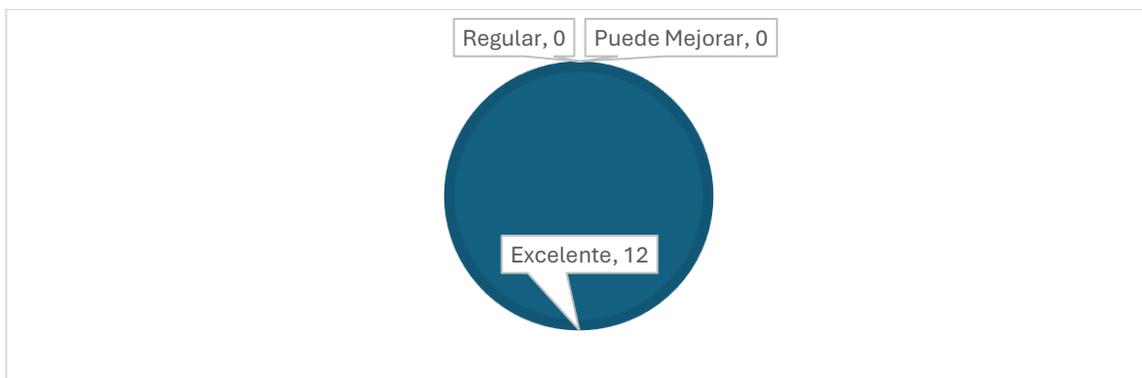
Después de la evaluación de las habilidades motrices básicas utilizando una escala estimativa, los resultados son los siguientes:

Reptar: 10 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 2 de los alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 22. Grafica de resultados, proyecto 4, habilidad “reptar”

Gatear: 12 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, ninguno de los alumnos pertenece al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 23. Grafica de resultados, proyecto 4, habilidad “gatear”

Saltar: 9 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 3 alumnos “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 24. Grafica de resultados, proyecto 4, habilidad “saltar”

Lanzar: 11 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 1 alumno pertenece al grupo de “regular” y ninguno pertenece al grupo de “puede mejorar”



Anexo 25. Grafica de resultados, proyecto 4, habilidad “lanzar”

Atrapar: 8 de los 12 alumnos evaluados pertenecen a la escala de “excelente”, 4 alumnos pertenecen al grupo de “regular” y ninguno pertenecen al grupo de “puede mejorar”



Anexo 26. Grafica de resultados, proyecto 4, habilidad “atrapar”

6.6 Análisis de resultados

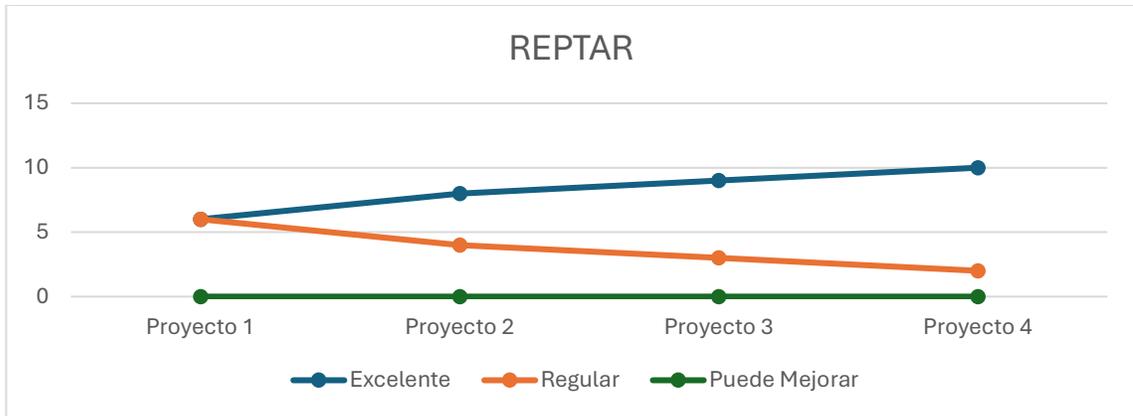
Después del análisis de los resultados de cada uno de los proyectos de intervención, se logra observar una modificación constante y positiva en los valores registrados en cada apartado evaluado. A medida que se desarrollaron las actividades

con juegos tradicionales, se presentó una tendencia creciente en el número de alumnos que alcanzaron el nivel de desempeño "excelente", especialmente en aquellas habilidades motrices básicas que inicialmente presentaban un bajo nivel. Esta mejora no fue aislada, sino que se mantuvo constante en los diferentes proyectos, reflejando un proceso de aprendizaje progresivo.

Al mismo tiempo, se registró una disminución en la cantidad de alumnos ubicados en los niveles "regular" o "puede mejorar", lo cual indica que muchos de ellos lograron superar sus dificultades y avanzar hacia un mejor dominio de sus movimientos. Este desplazamiento en los porcentajes demuestra que la estrategia aplicada fue efectiva, y que los juegos tradicionales favorecieron el desarrollo físico de los niños desde un enfoque lúdico, significativo y adaptado a su edad.

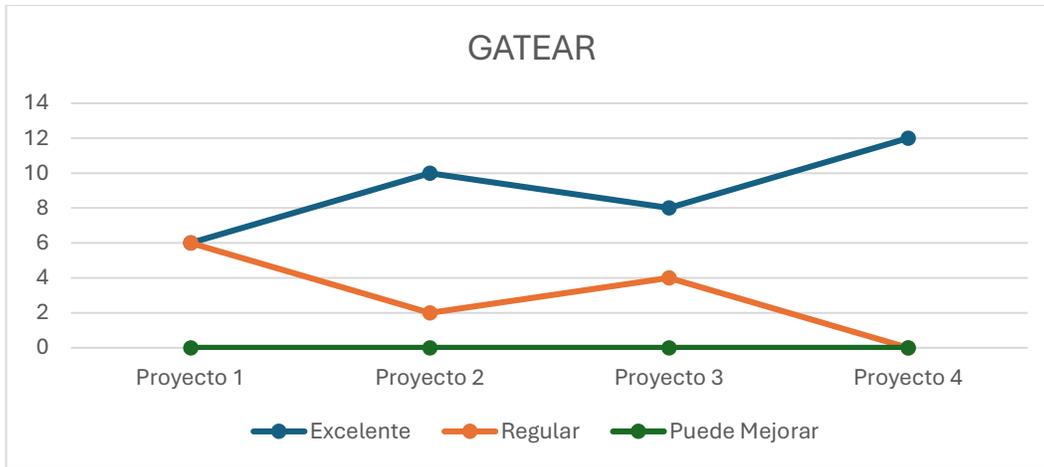
Estas variaciones pueden visualizarse con claridad en las gráficas presentadas a continuación, las cuales muestran de forma comparativa el antes y el después de cada intervención, evidenciando el impacto positivo que tuvo esta propuesta pedagógica en el desarrollo motriz del grupo intervenido.

Reptar: En esta habilidad se observó que en el grupo de "puede mejorar" se mantuvo en el mismo número de alumnos (0), en el grupo de "regular" la cantidad de alumnos, disminuyó un total de 4 alumnos, quiere decir que la cantidad de alumnos pertenecientes al grupo de "excelente" aumentó un total de 4 alumnos, mismos que disminuyó en "regular", lo que se logra interpretar en que existió un aumento en el desarrollo de la habilidad.



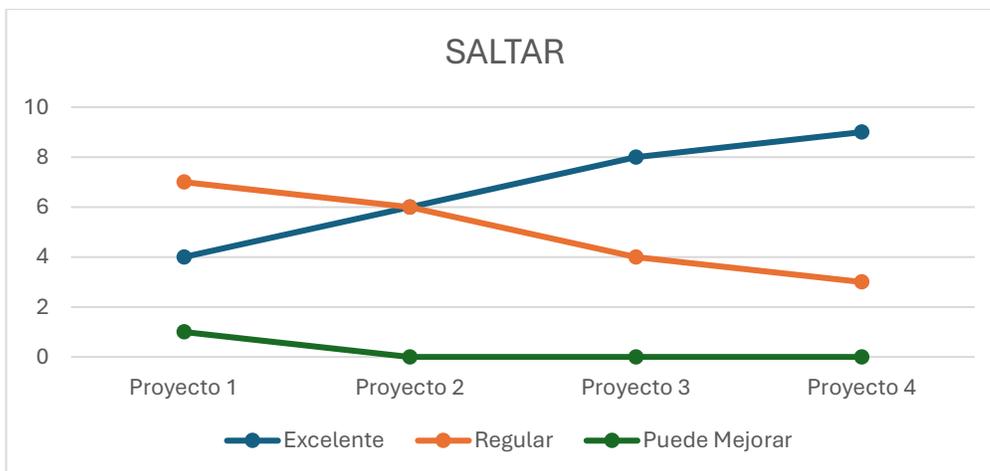
Anexo 27. Grafica de resultados post intervención de los proyectos, para demostrar el cambio en los resultados de la habilidad “reptar”

Gatear: En esta habilidad se observa que en el grupo de “puede mejorar” se mantuvo en el mismo número de alumnos (0), en el grupo de “regular” la cantidad de alumnos, disminuyó un total de 4 alumnos después de la aplicación del proyecto 2 y aumentó un total de 2 alumnos después del proyecto 3, después de aplicar el proyecto 4 la cantidad de alumnos bajó un total de 4 alumnos, quiere decir que la cantidad de alumnos pertenecientes al grupo de “excelente”, posterior a la aplicación de todos los proyectos aumento un total de 6 alumnos, lo que se logra interpretar en que existió un aumento en el desarrollo de la habilidad.



Anexo 28. Grafica de resultados post intervención de los proyectos, para demostrar el cambio en los resultados de la habilidad “gatear”

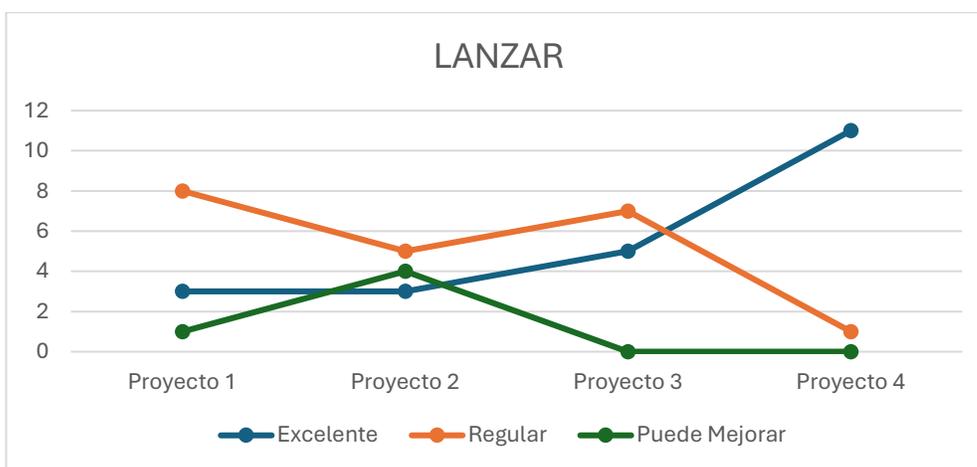
Saltar: En esta habilidad se observó que en el grupo de “puede mejorar” disminuyó la cantidad de alumnos de 1 a 0, en el grupo de “regular” la cantidad de alumnos, disminuyó un total de 4 alumnos, quiere decir que la cantidad de alumnos pertenecientes al grupo de “excelente” aumentó un total de 5 alumnos, mismos que disminuyó en “regular” y “puede mejorar”, lo que se logra interpretar en que existió un aumento en el desarrollo de la habilidad.



Anexo 29. Grafica de resultados post intervención de los proyectos, para demostrar el cambio en los resultados de la habilidad “saltar”

Lanzar: En esta habilidad se observó que en el grupo de “puede mejorar” después de aplicar el proyecto 2 la cantidad de alumnos aumentó de 1 a 4 alumnos, sin embargo, posterior a la aplicación de los dos proyectos restantes, disminuyó la cantidad de alumnos a 0.

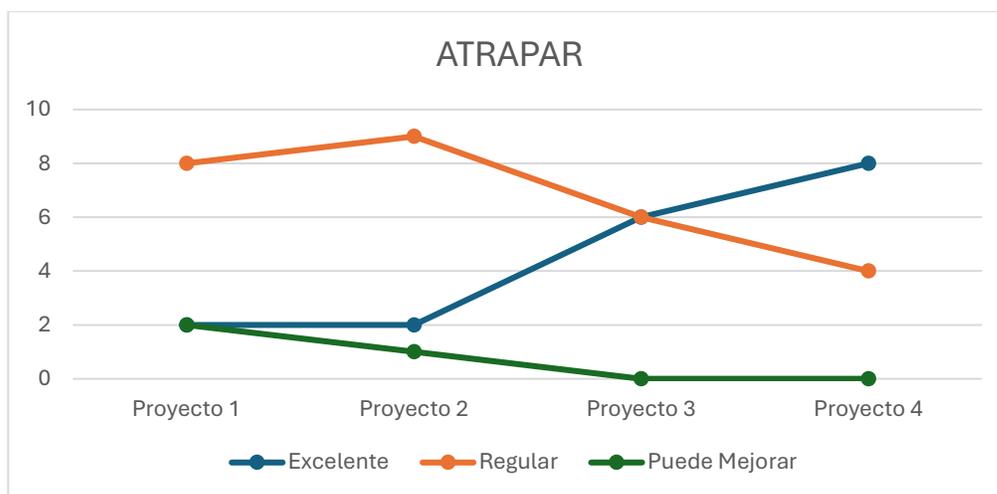
En el grupo de “regular” la cantidad de alumnos comenzó con un total de 8 alumnos, posterior al proyecto 2, dicha cantidad disminuyó a 5 alumnos, después de aplicar el proyecto 3, esta cantidad aumento a 7, afortunadamente después de aplicar el proyecto 4 esta cantidad disminuyo 6, dando un total de 1 alumno en este grupo. Dentro del grupo de “excelente” pasó de 3 alumnos a 11, es decir, se obtuvo un aumento de 8 alumnos, mismos que disminuyó en “regular” y “puede mejorar”, lo que se logra interpretar en que existió un aumento en el desarrollo de la habilidad.



Anexo 30. Grafica de resultados post intervención de los proyectos, para demostrar el cambio en los resultados de la habilidad “lanzar”

Atrapar: En esta habilidad se observó que en el grupo de “puede mejorar” la cantidad de alumnos disminuyó pasando de tener 2 alumnos a tener un total de 0 alumnos en este grupo; en el grupo de “regular” la cantidad de alumnos comenzó con un total de

8, post-proyecto 2 el total aumento a 9 alumnos y después de aplicar toda la propuesta de intervención la cantidad de alumnos pasó de 9 a 4 alumnos. En el último grupo (excelente) la cantidad de alumnos comenzó en 2 y al final llegó a 8 alumnos, quiere decir que la cantidad de alumnos pertenecientes al grupo de “excelente” aumentó un total de 6 alumnos, mismos que disminuyeron en los grupos restantes, gracias a esto lo que se logra interpretar en que existió un aumento en el desarrollo de la habilidad.

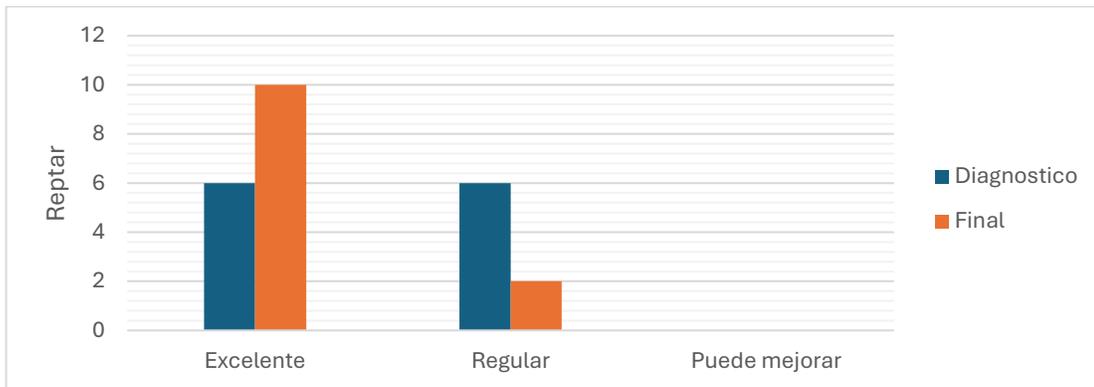


Anexo 31. Grafica de resultados post intervención de los proyectos, para demostrar el cambio en los resultados de la habilidad “atrapar”

6.7 Análisis de resultados entre diagnóstico y final

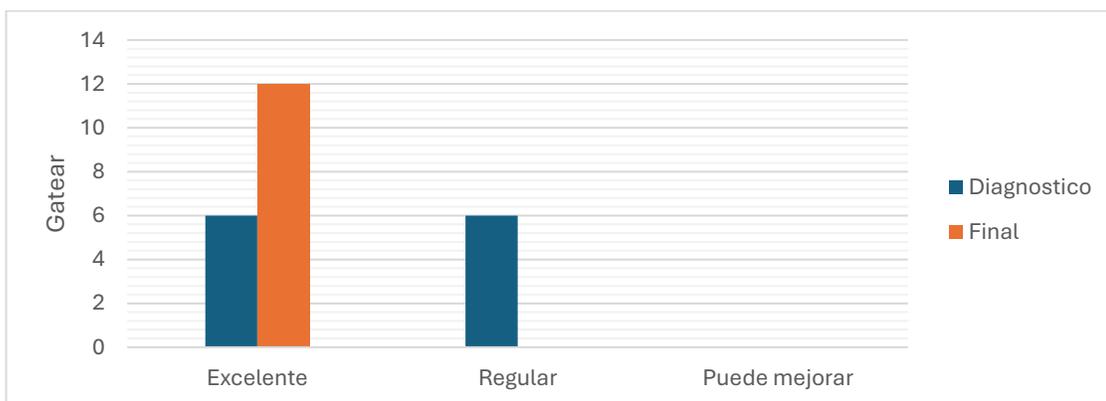
Después de analizar los resultados, es sencillo lograr comparar la evaluación diagnóstica con la evaluación final, y así conocer en qué porcentaje y total de alumnos aumento o disminuyo cada habilidad motriz básica evaluada; para la habilidad motriz “reptar” en el proyecto 1 comenzamos con 6 alumnos en el grupo de excelente, para finalizar la intervención, la cantidad aumento a 10 alumnos, es decir hubo un aumento del 66.67%. En el grupo de “regular” comenzamos con 6 alumnos y terminamos con 2,

es decir hubo una disminución del 66.67%. Dentro del grupo “puede mejorar” no hubo cambio alguno, comenzaron con 0 alumnos y terminaron con 0 alumnos.



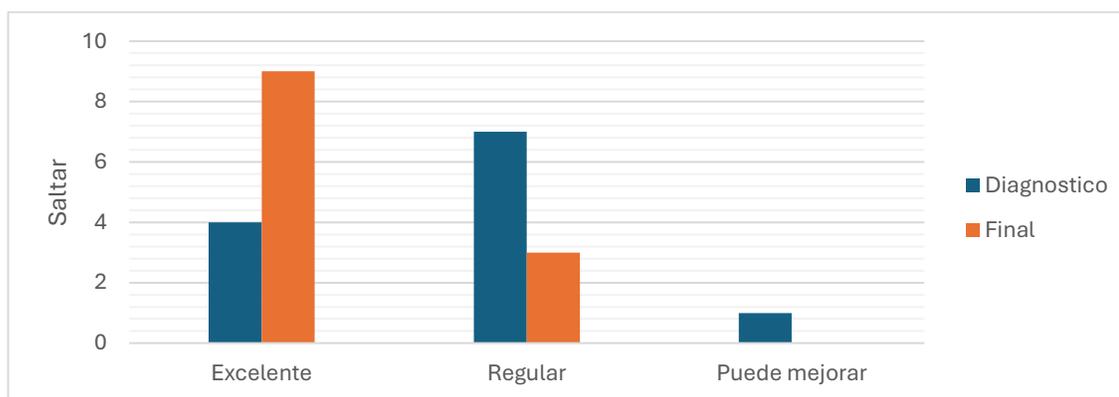
Anexo 32. Grafica de resultados, comparativa de resultados entre la evaluación diagnostica y la evaluación final de la habilidad “Reptar”

Para la habilidad motriz “gatear” en el grupo de “excelente”, comenzamos con 6 para finalizar la intervención, la cantidad aumento a 12 alumnos, es decir hubo un aumento del 100%. En el grupo de “regular” comenzamos con 6 alumnos y terminamos con 0 alumnos, es decir hubo una disminución del 100%. Dentro del grupo “puede mejorar” no hubo cambio alguno, comenzaron con 0 alumnos y terminaron con 0 alumnos.



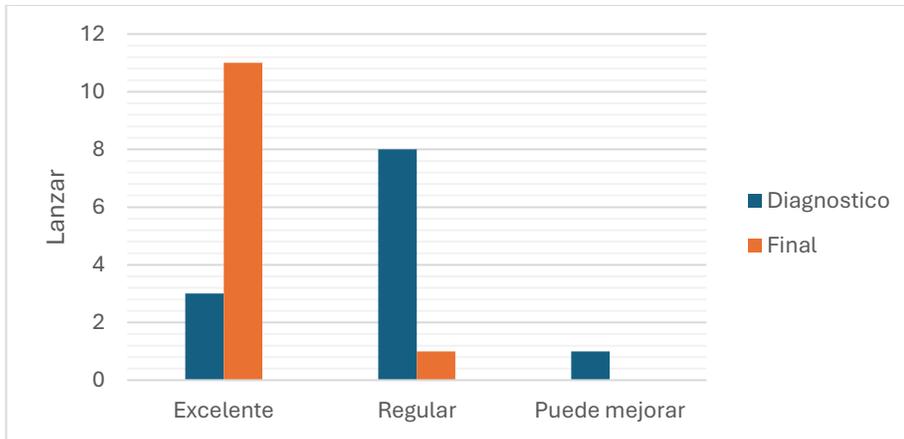
Anexo 33. Grafica de resultados, comparativa de resultados entre la evaluación diagnostica y la evaluación final de la habilidad “Gatear”

Para la habilidad motriz “saltar” en el grupo de “excelente”, comenzamos con 4 para finalizar la intervención, la cantidad aumento a 9 alumnos, es decir hubo un aumento del 125%. En el grupo de “regular” comenzamos con 7 alumnos y terminamos con 3 alumnos, es decir hubo una disminución del 57.14%. Dentro del grupo “puede mejorar”, comenzaron con 1 alumnos y terminaron con 0 alumnos, es decir disminuyó un 100%



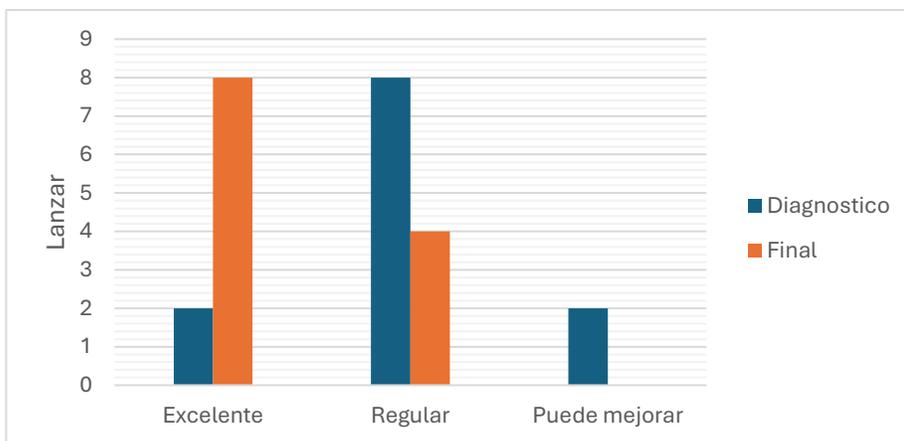
Anexo 34. Grafica de resultados, comparativa de resultados entre la evaluación diagnostica y la evaluación final de la habilidad “Saltar”

Para la habilidad motriz “lanzar” en el grupo de “excelente”, comenzamos con 3 alumnos para finalizar la intervención, la cantidad aumento a 11 alumnos, es decir hubo un aumento del 266.67%. En el grupo de “regular” comenzamos con 8 alumnos y terminamos con 1 alumno, es decir hubo una disminución del 87.5%. Dentro del grupo “puede mejorar”, comenzaron con 1 alumnos y terminaron con 0 alumnos, es decir disminuyó un 100%



Anexo 35. Grafica de resultados, comparativa de resultados entre la evaluación diagnostica y la evaluación final de la habilidad “Lanzar”

Para la habilidad motriz “atrapar” en el grupo de “excelente”, comenzamos con 2 alumnos para finalizar la intervención, la cantidad aumento a 8 alumnos, es decir hubo un aumento del 300%. En el grupo de “regular” comenzamos con 8 alumnos y terminamos con 4 alumno, es decir hubo una disminución del 50%. Dentro del grupo “puede mejorar”, comenzamos con 2 alumnos y terminaron con 0 alumnos, es decir disminuyó un 100%



Anexo 36. Grafica de resultados, comparativa de resultados entre la evaluación diagnostica y la evaluación final de la habilidad “Atrapar”

Después de presentar cada gráfica y analizar los porcentajes correspondientes a las habilidades motrices evaluadas, se puede afirmar que los resultados obtenidos fueron positivos. En cada proyecto de intervención, se observó un incremento considerable en la cantidad de alumnos que alcanzaron el nivel de desempeño “excelente”, lo cual indica una mejora significativa en sus habilidades motrices básicas. Este avance no solo refleja el impacto de las actividades implementadas, sino también el progreso individual y grupal logrado a lo largo del proceso.

Asimismo, se evidenció una disminución progresiva en la cantidad de alumnos ubicados en los niveles de menor rendimiento, como “regular” o “puede mejorar”. Esta transición hacia niveles superiores de desempeño demuestra que los juegos tradicionales, aplicados de manera sistemática y con un enfoque pedagógico claro, contribuyeron a que los niños desarrollaran mejor sus capacidades motrices, superando limitaciones observadas al inicio de la intervención.

En conjunto, las gráficas reflejan una evolución positiva en el grupo, tanto a nivel cuantitativo como cualitativo, reforzando la idea de que el juego es una herramienta efectiva para generar aprendizajes significativos, mejorar la coordinación, y promover la participación activa en actividades físicas.

Capítulo 7. Conclusiones

Este capítulo presenta las conclusiones del trabajo realizado. Las ideas que aquí se exponen se basan en todo lo vivido y observado durante las intervenciones con los niños, y buscan responder a los objetivos planteados al inicio de esta investigación. Más allá de los resultados medidos en tablas o gráficas, este proyecto permitió observar cambios reales en las niñas y niños a través del juego, la constancia y el acompañamiento cercano.

Después de varios meses de trabajo, puedo decir con seguridad que los juegos tradicionales sí ayudan al desarrollo de las habilidades motrices básicas. Se notaron mejoras claras en los niños, especialmente en las habilidades que al principio más les costaban, como lanzar, atrapar, reptar o gatear. Con el tiempo y la práctica, muchos de ellos lograron hacer cosas que al inicio no podían o les daban miedo. Este progreso no solo fue físico, sino también emocional. Cuando el juego forma parte del aprendizaje, los niños se sienten más cómodos, motivados y seguros para moverse, explorar y atreverse a intentar.

Respecto al primer objetivo, que fue evaluar el impacto de los juegos tradicionales, se comprobó que los niños avanzaron en sus movimientos básicos. Con cada actividad, ganaban confianza, mejoraban su coordinación y también su actitud frente al ejercicio. Al principio, algunos no querían participar o se frustraban fácilmente; al final, todos esperaban con entusiasmo cada clase. Este cambio de actitud fue uno de los logros más valiosos, pues evidenció que el juego tiene el poder de transformar el rechazo o la inseguridad en alegría y participación activa.

En cuanto al segundo objetivo, que fue comparar los resultados para identificar mejoras, fue evidente el cambio en la ejecución de las habilidades motrices básicas. Las gráficas, registros y observaciones mostraron avances en casi todos los niños, lo cual valida el uso de este tipo de actividades como herramienta educativa. Incluso aquellos niños que mostraban mayor dificultad en un inicio lograron mejorar con práctica constante, acompañamiento cercano y actividades adaptadas a su nivel. Esto refuerza la idea de que el desarrollo motriz se puede estimular de manera efectiva cuando se toman en cuenta el ritmo y las características individuales de cada niño.

Los niños no solo se movieron: rieron, convivieron, compartieron, se organizaron y aprendieron a respetar reglas sin necesidad de tecnología. Esta parte del trabajo fue especialmente significativa, ya que mostró que los juegos tradicionales siguen vivos y pueden tener un lugar importante en la educación actual. Además, fue posible involucrar a las familias al compartirles los juegos que sus hijos practicaban en la escuela, despertando recuerdos y fortaleciendo vínculos intergeneracionales.

Este trabajo deja claro que los juegos tradicionales siguen siendo valiosos y que pueden adaptarse fácilmente al contexto escolar sin necesidad de materiales costosos ni estructuras complejas. Son una herramienta útil, cercana y significativa para el desarrollo integral de los niños, especialmente cuando se aplican con intención pedagógica y se adaptan a las necesidades del grupo.

Esta investigación fue gracias al trabajo realizado por los alumnos, por el apoyo de la maestra titular de grupo y al maestro titular de educación física, gracias a ese apoyo, cada intervención fue un éxito y fue llevado a los alumnos de manera plena y sin presentar accidentes o complicaciones.

Entre las recomendaciones más importantes, puedo señalar que vale la pena incluir estos juegos de manera continua en las clases de educación física en preescolar. También es importante que los docentes se animen a usarlos y adaptarlos, sin miedo a salirse de lo tradicional. Otro punto clave es darles el espacio y tiempo suficientes dentro de la planeación para que realmente tengan efecto. Además, sería enriquecedor integrar a las familias, promoviendo jornadas lúdicas que unan generaciones y refuercen el valor cultural de estas prácticas.

Como toda investigación, este trabajo también tuvo sus limitaciones. Solo se aplicó con un grupo pequeño y en un periodo limitado. Esto no permite generalizar los resultados, pero sí abre una puerta para seguir investigando. Sería valioso que otros docentes o investigadores repliquen esta propuesta en distintos contextos, con más grupos, e incluso con diferentes edades, para continuar explorando los múltiples beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo infantil.

En conclusión, esta investigación demostró que jugar no es una pérdida de tiempo, sino una manera profunda de aprender, crecer y convivir. A través del juego tradicional, los niños no solo desarrollaron sus habilidades físicas, sino también su seguridad, su identidad y su alegría por moverse. Esta experiencia me deja la certeza de que educar con el cuerpo, desde lo lúdico y lo cultural, es una forma poderosa de transformar la escuela.

Referencias

- Ruiz Pérez, L. M. (2001). *Actividad física y desarrollo motor en la infancia*. INEF.
- Blázquez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. INDE.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). (2021). *Estadísticas sobre el uso del tiempo y la actividad física en menores*. INEGI. <https://www.inegi.org.mx>
- Betancourt, L. (2022). Los juegos tradicionales como herramienta de inclusión y preservación cultural en la educación inicial. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 24(2), 45–58.
- Sandoval Olaya, M. (2022). *Juegos tradicionales para desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa de Inicial, Sullana–2022*.
- Hernández, H. J. P., Rosas, C. S., Rubio, M. F., & Paredes, A. C. (2022). La ludomotricidad y habilidades motrices básicas locomotrices (caminar, correr y saltar): Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8368607>
- Torres Avelino, L. L. (2022). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022)*.
- Kephart, N. C. (1960). *The slow learner in the classroom*. C.E. Merrill Books.
- Durand, M. (1988). *El niño y el deporte*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults (6th ed.)*. McGraw-Hill.
- Ruiz Pérez, L. M. (2001). *Estimulación motriz en la infancia*. Editorial Médica Panamericana.

- Blázquez, D. (1995). La iniciación deportiva en el contexto escolar. EFDeportes. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd142/la-iniciacion-deportiva-en-el-contexto-escolar.htm>
- Seirul-lo, F. (1986). La técnica y su entrenamiento. Apunts. Recuperado de <https://www.apunts.org/index.php?p=revista&pii=X021337178704981X&tipo=pdf-simple>
- Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2001). *Motor learning and performance: A situation-based learning approach* (2nd ed.). Human Kinetics.
- López Ros, V. (2008). *Operaciones cognitivas en la iniciación deportiva: El pensamiento táctico*. *Movimiento Humano*, 1(1), 59–74
- Weiss, M. R. (2000). Motivating kids in physical activity. *President's Council on Physical Fitness and Sports Research Digest*, 3(11), 1–8.
- Ruiz Pérez, L. M. (2001). De las habilidades motrices fundamentales a la motricidad adulta. En L. M. Ruiz Pérez (Coord.), *Desarrollo, comportamiento motor y deporte* (pp. 15–36). INDE.
- Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas (INPI). (2022). *Juegos de mi México*. México: INPI. Recuperado de <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/690862/Libro-Juegos-de-mi-Mexico-INPI.pdf>
- Adell, J. A., & García, C. (1999). El juego tradicional forma parte de los elementos de cultura popular que se transmiten de generación en generación y que constituyen, junto a otros elementos (historia, arte, símbolos, folclore, gastronomía, tradición), parte del legado colectivo. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8056676.pdf>
- Kishimoto, T. M. (1994). *El juego infantil y su didáctica*. En E. Kishimoto (Ed.), *El juego infantil y su didáctica* (pp. 15–32). Editorial Morata.

Ramos-Hernández, D., & Maya-Rosell, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/st.v5i3.265>

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (6th ed.). McGraw-Hill.

Ruiz Pérez, L. M. (2001). *Desarrollo, comportamiento motor y deporte*. INDE.

Álvarez-Gayou Jurgenson, J. L. (1996). *Cómo hacer investigación cualitativa: Fundamentos y metodología*. Paidós.

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó

Anexos



Anexo 1. Ubicación del Centro de desarrollo infantil número 1, recuperado de Google maps



SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Intención didáctica de la Sesión (Sesión 4): Que los alumnos realicen los circuitos de manera plena	Fecha de aplicación 20 de junio del 2024
<p>Actividades:</p> <p>Parte inicial (Calentamiento):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El grupo se va a desplazar de diferentes maneras realizando movimientos corporales que indicara el docente al ritmo de la música. <p>Parte medular:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "RALLY DE HABILIDADES": Los alumnos participarán en un pequeño rally el cuál consiste en lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> Estación 1: Pasaran la colchoneta reptando Estación 2: Pasaran la colchoneta gateando Estación 3: Tomarán una pelota y la lanzarán hacia un objetivo (x2) Estación 4: Se ubicarán en un punto se les lanzará una pelota de vinil y ellos tendrán que atrapar Estación 5: Saltarán una serie de conos para llegar el final <p>Parte final:</p> <p>Vuelta a la calma con respiración controlada</p>	

Anexo 2. Planeación didáctica. Evaluación Diagnostica

**Proyecto de intervención
(Feria)**

Descripción: Este proyecto es la recreación de juegos tradicionales encontrados en las ferias de pueblo, se buscó vincular lo más posible al uso de las diferentes habilidades motrices básicas para poder plasmarlo en la sesión de educación física; para llegar a este proyecto se utilizaron actividades parecidas en sesiones anteriores a la aplicación para generar ese conocimiento previo, estas sesiones también fueron evaluadas para conocer si existe un avance

Objetivo: Evaluar las habilidades motrices básicas de los alumnos de segundo año grupo A del preescolar CEDIE no. 1 durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Materiales:

- Aros pequeños
- Botellas cristal
- Globos
- Latas
- Balón
- Costales
- Colchoneta
- Sillas
- Cuerdas
- Pelotas pequeñas
- Zona de objetivos (canicas)

Desarrollo:

Constará de 6 estaciones ubicadas por toda la cancha, el grupo se divide en 4 grupos y cada grupo pasar a cada estación por 5 o 6 minutos.

Estación 1 "Juego tradicional de feria 1": Los alumnos contarán con una canastita de aros pequeños que tendrán que atinar a unas botellas que estarán en ubicadas a cierta distancia.

Habilidad motriz básica utilizada: Lanzar.

Estación 2 "Juego tradicional de feria 2": Los alumnos tendrán que derribar una pirámide de latas con pelotitas, los alumnos tendrán que lanzar desde cierta distancia.

Habilidad motriz básica utilizada: Lanzar.

Estación 3 "Juego tradicional de feria 3": Los alumnos formaran 2 equipos y llevaran a cabo una carrera de costales de una distancia a otra.

Habilidad motriz básica utilizada: Saltar.

Estación 4 "Juego tradicional de feria 4": Los alumnos tendrán que pasar por debajo de una serie de cuerdas que simulan obstáculos.

Habilidad motriz básica utilizada: Reptar y gatear.

Estación "Juego tradicional de feria 5": Juegos de canicas, los alumnos jugaran el juego de canicas, cada alumno tendrá cierta cantidad de canicas, para saber quién obtiene más puntos se sumará la cantidad de canicas encestandas, cada agujero tendrá un valor.

Habilidad motriz básica utilizada: Lanzar y atrapar

Anexo 3. Planeación del proyecto "Feria"

Proyecto de intervención 2

(Pirinola de HMB)

Descripción: Este proyecto combina el uso del juego tradicional "pirinola" con el uso de tareas motrices pensadas para el desarrollo de las habilidades motrices básicas para alumnos del segundo año de preescolar

Objetivo: Evaluar las habilidades motrices básicas de los alumnos de segundo año grupo A del preescolar CEDIE no.1 durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Materiales:

- Pelotas de vinil
- Pirinola gigante
- Zona de objetivos
- Aros
- Conos
- Colchonetas

Desarrollo:

Los alumnos realizaran lo que marque la pirinola, puede ser alguna de las siguientes acciones:

1. Atrapa la pelota 5 veces
2. Salta 10 veces
3. Lanza 5 veces (zona de objetivos)
4. Pasa pecho tierra
5. Evita la cuerda
6. Todos bailan

Anexo 4. Planeación del proyecto "Pirinola de "HMB"

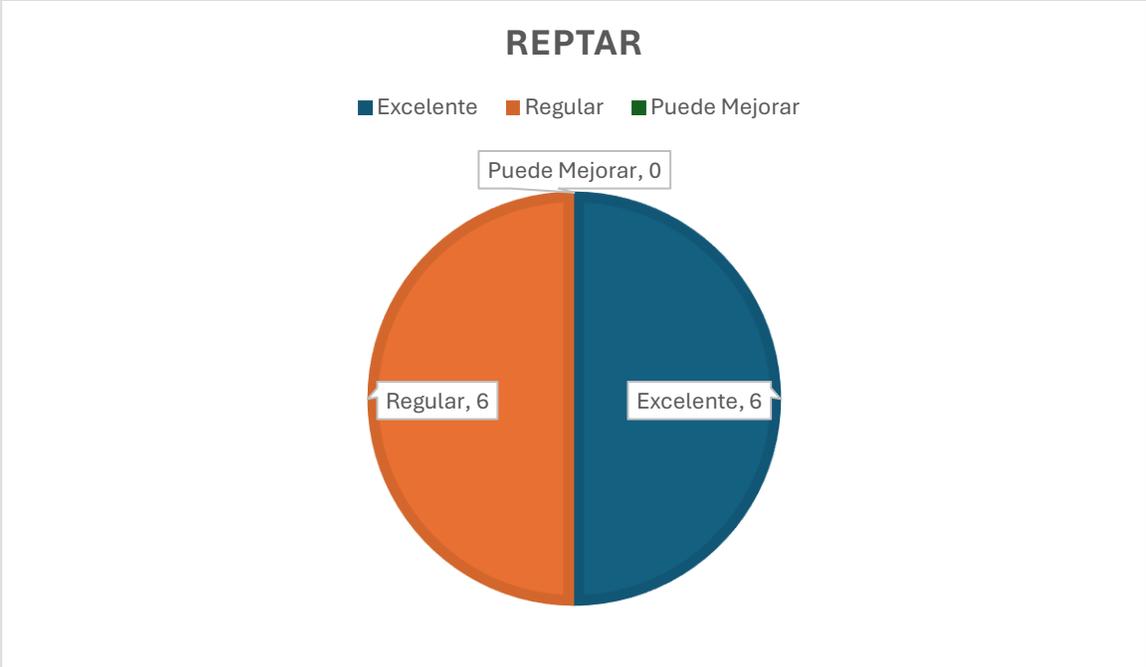
Intención didáctica de la Sesión (Sesión 3): Aplicación de proyecto final	Fecha de aplicación: 13 de mayo del 2025
<p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colchonetas - Pelotas vinil - Zona de objetivos - Conos <p>Sesión:</p> <p>Parte inicial (Calentamiento): Los alumnos realizaran movimientos y estiramientos siguiendo al docente y al ritmo de la música</p> <p>Actividades:</p> <p>“RALLY DE HABILIDADES”: Los alumnos participarán en un pequeño rally el cual consiste en lo siguiente:</p> <p>Estación 1: Pasaran la colchoneta reptando</p> <p>Estación 2: Pasaran la colchoneta gateando</p> <p>Estación 3: Tomarán una pelota y la lanzarán hacia un objetivo (x2)</p> <p>Estación 4: Se ubicarán en un punto se les lanzará una pelota de vinil y ellos tendrán que atrapar</p> <p>Estación 5: Saltarán una serie de conos para llegar el final</p> <p>Parte final: Vuelta a la calma con respiración controlada</p>	

Anexo 5. Planeación del proyecto “Evaluación final”

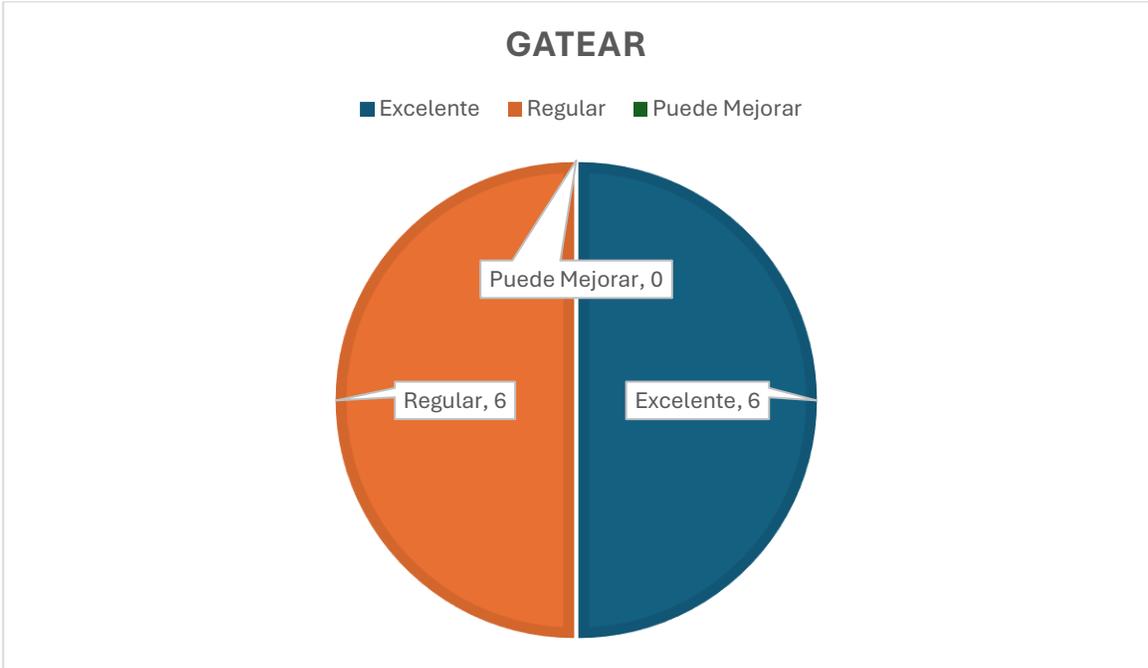
ESCALA DE EVALUACIÓN: EXCELENTE, REGULAR, PUEDE MEJORAR

EVALUACION DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS.															
Grupo de evaluación (2do. A)	LOCOMOCIÓN									MANIPULACIÓN					
	REPTAR			GATEAR			SALTAR			LANZAR			ATRAPAR		
ALUMNOS	E	R	PM	E	R	PM	E	R	PM	E	R	PM	E	R	PM
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															
25															
26															
27															
28															
29															
30															
TOTAL															
OBSERVACIONES:															

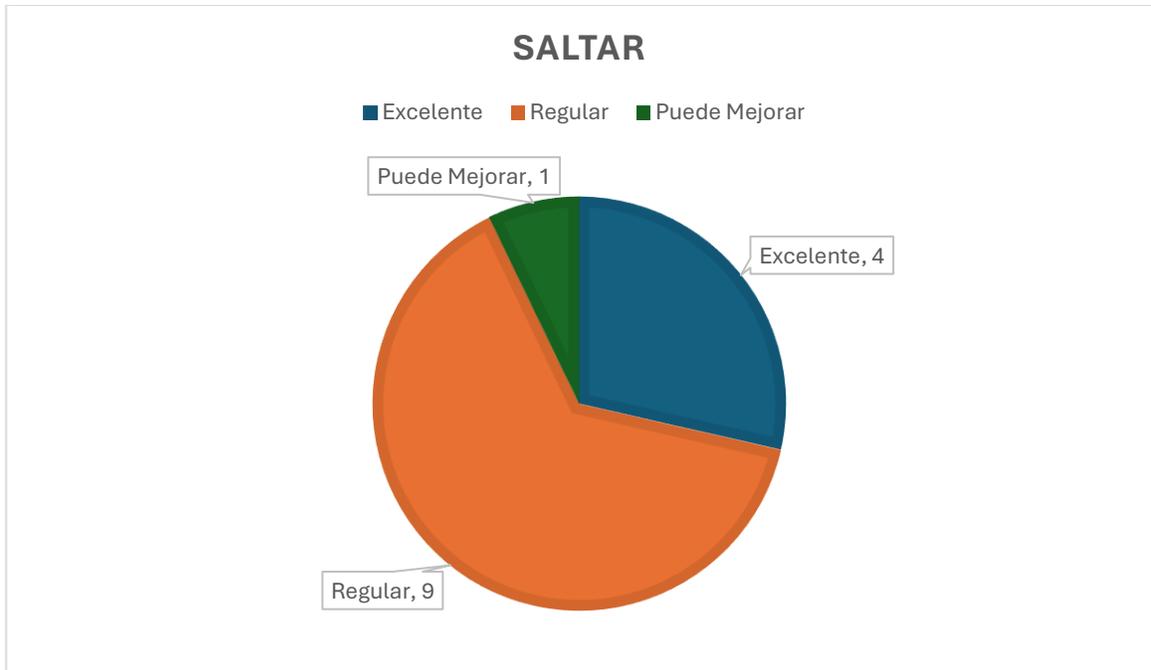
Anexo 6. Escala estimativa, instrumento de evaluación



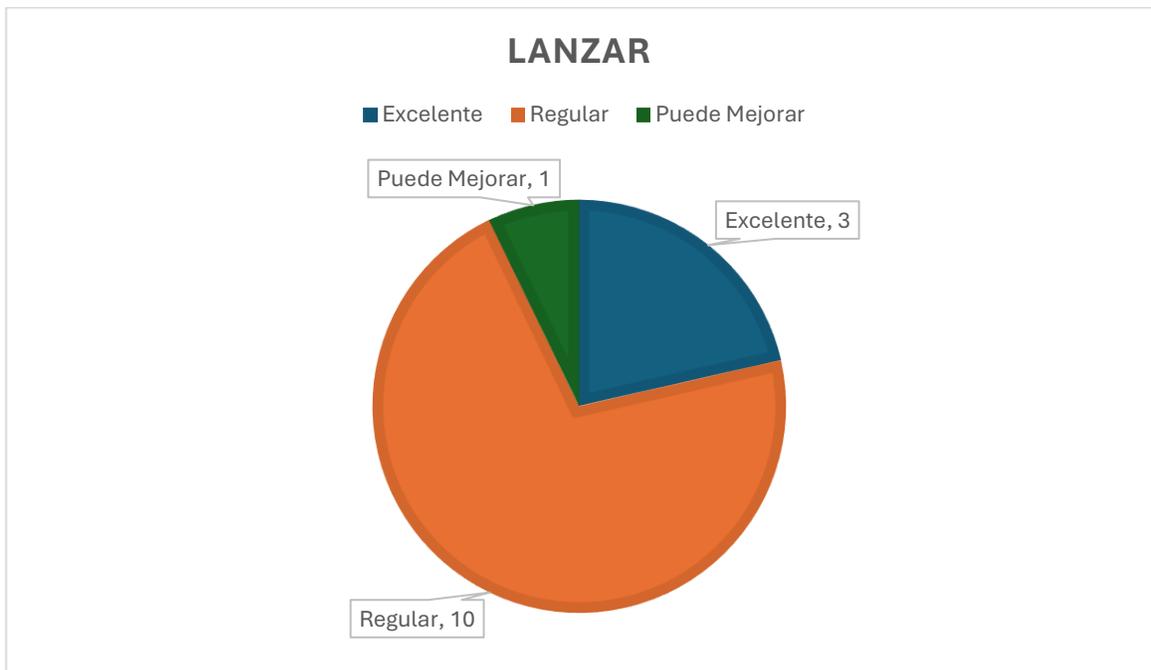
Anexo 7. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 1, habilidad “Reptar”



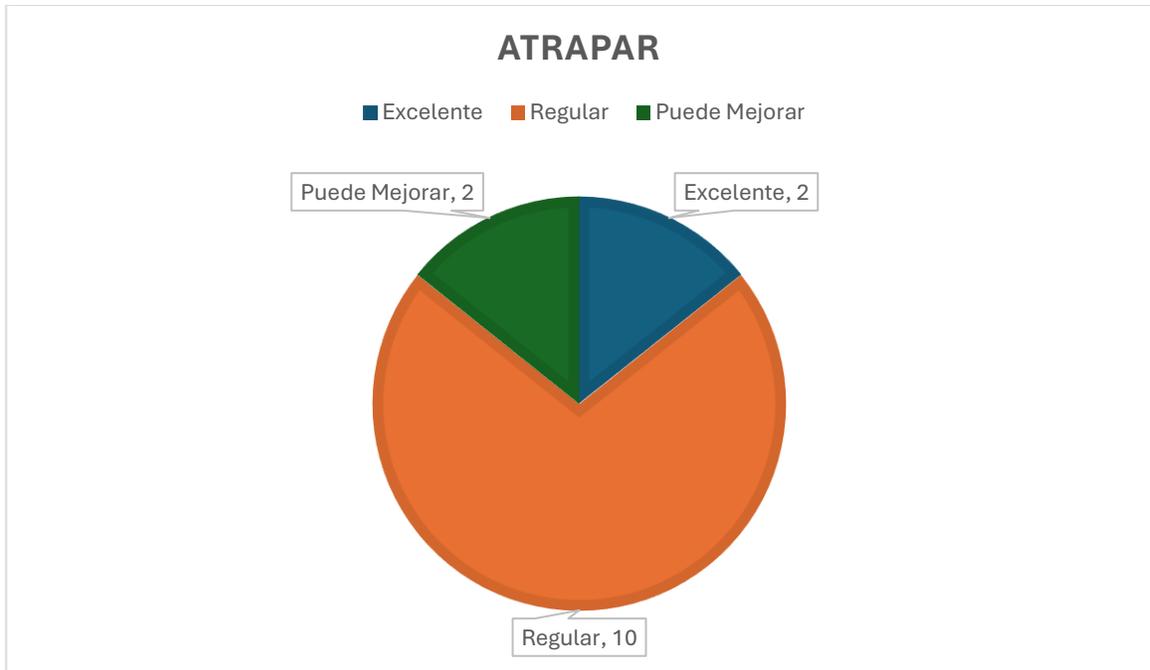
Anexo 8. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 1, habilidad “Gatear”



Anexo 9. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 1, habilidad “Saltar”



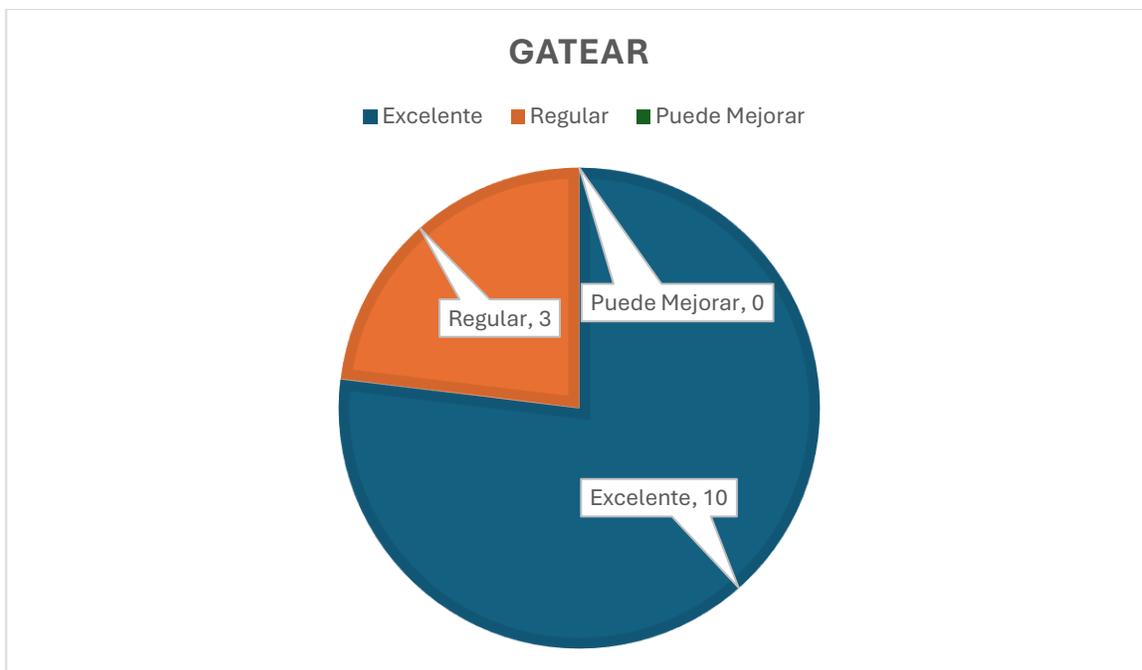
Anexo 10. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 1, habilidad “Lanzar”



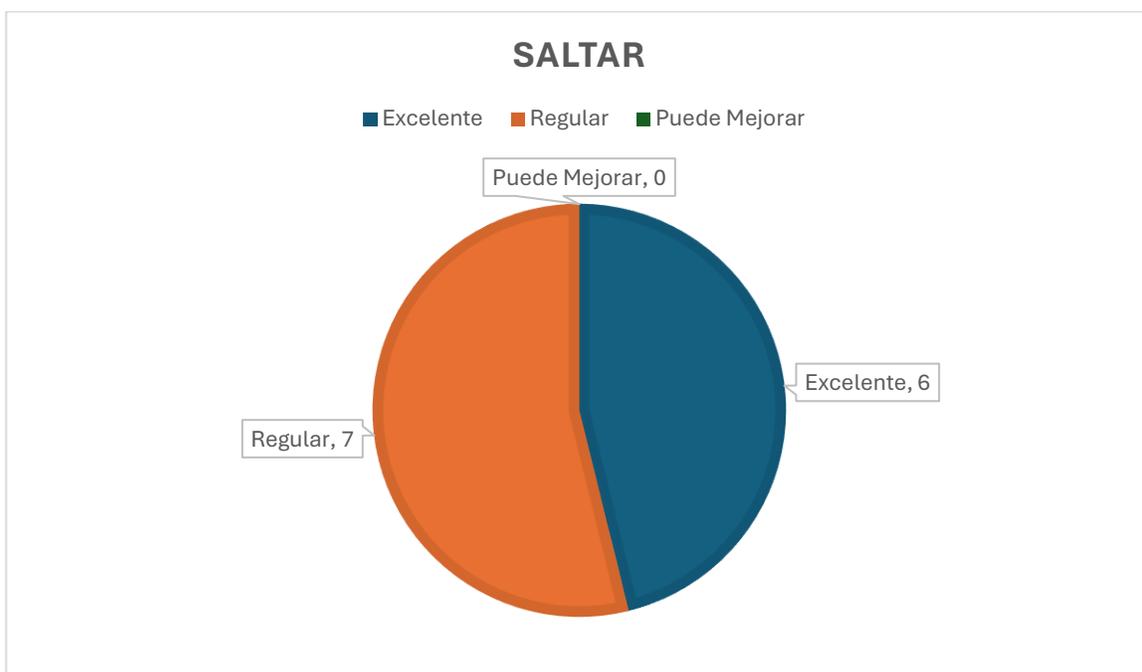
Anexo 11. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 1, habilidad “Atrapar”



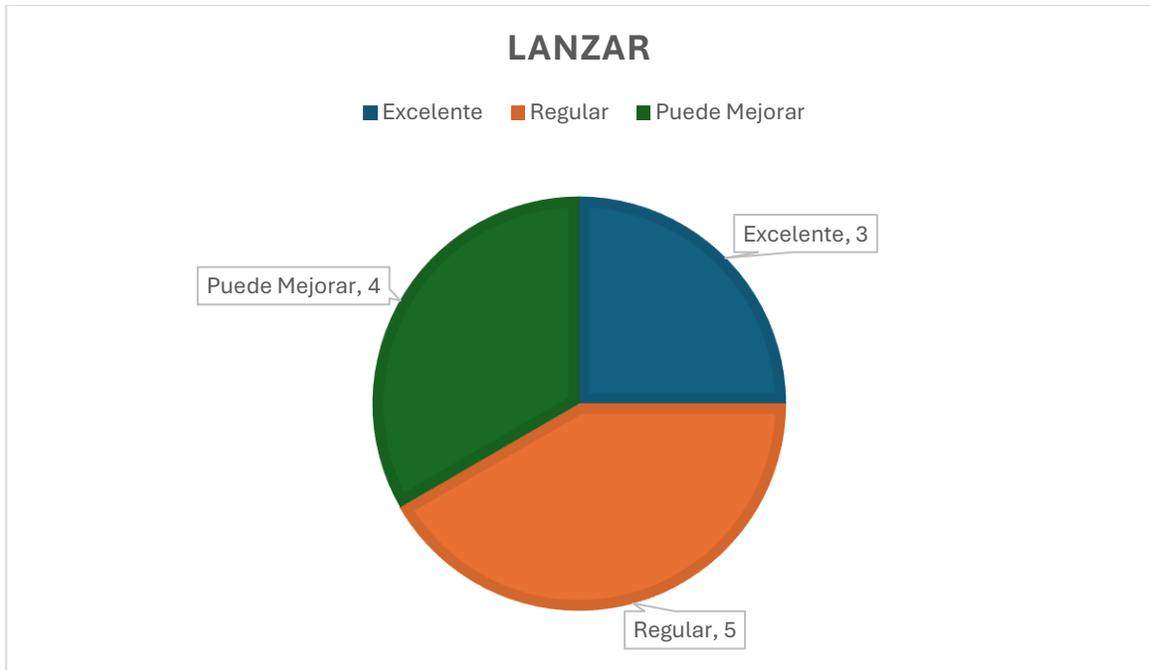
Anexo 12. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 2, habilidad “Reptar”



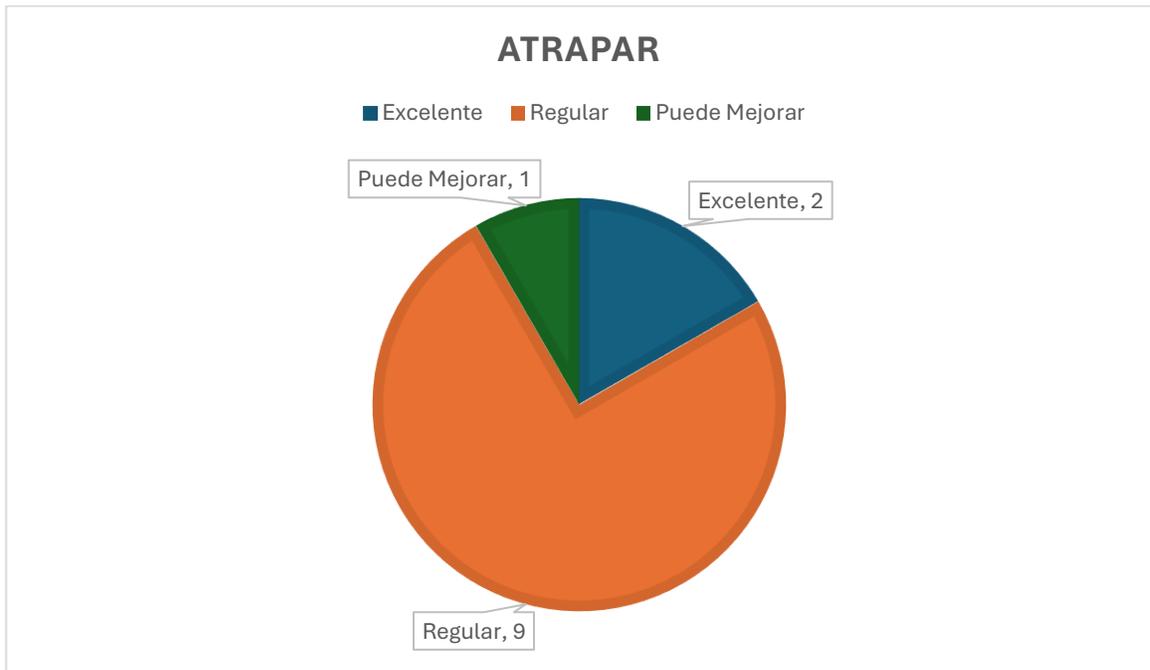
Anexo 13. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 2, habilidad “Gatear”



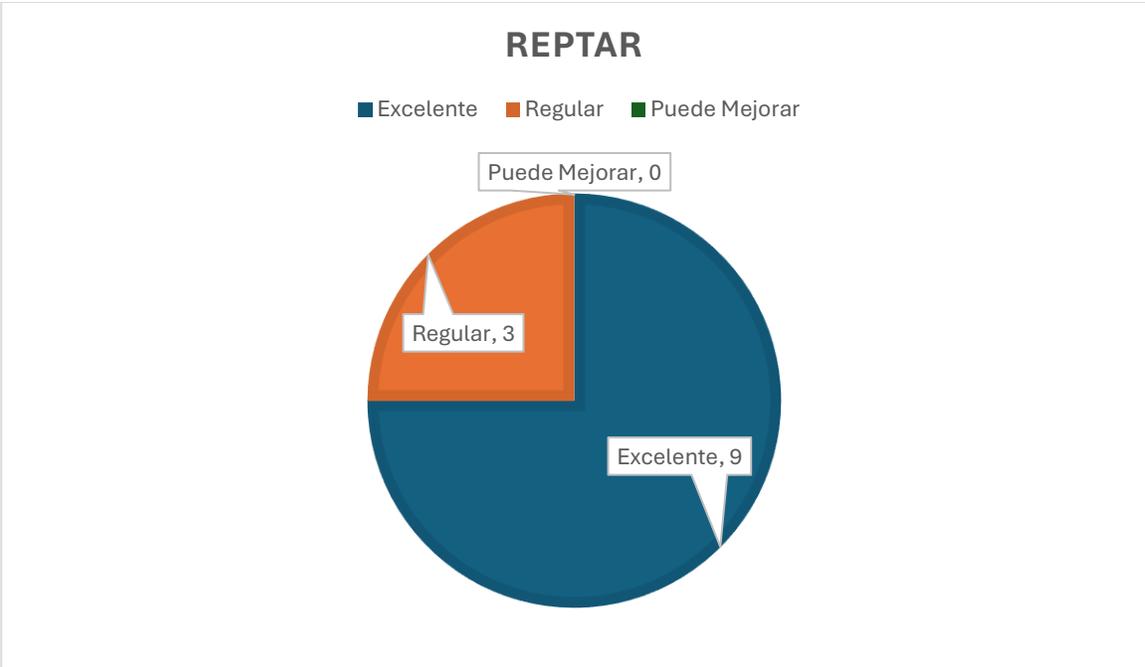
Anexo 14. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 2, habilidad “Saltar”



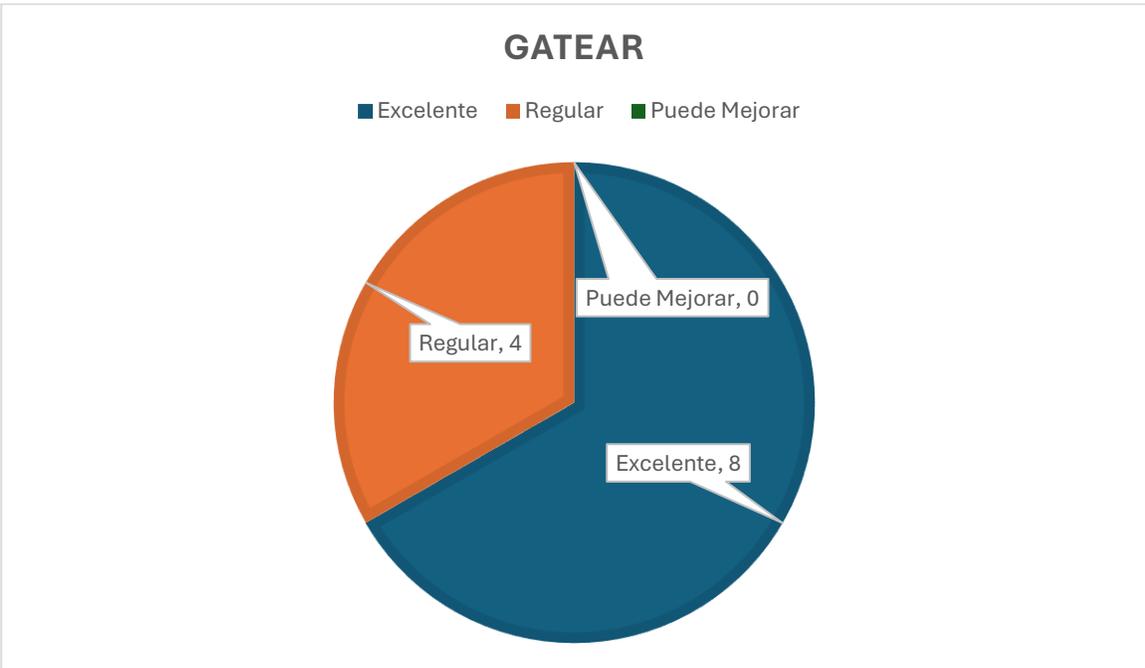
Anexo 15. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 2, habilidad “Lanzar”



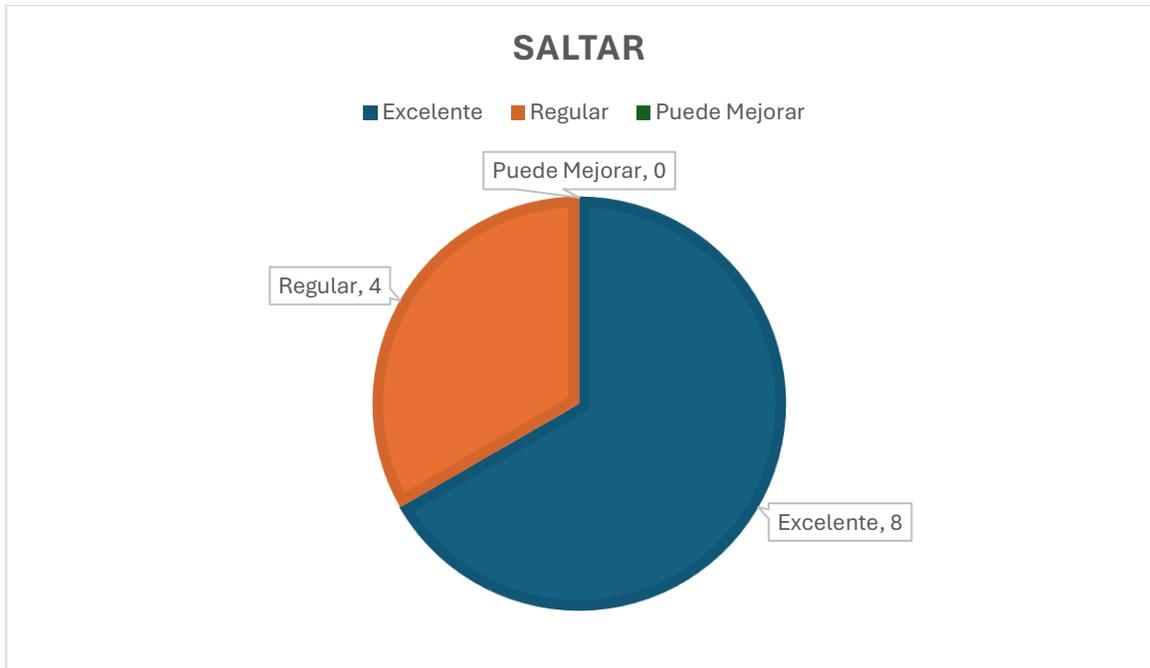
Anexo 16. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 2, habilidad “Atrapar”



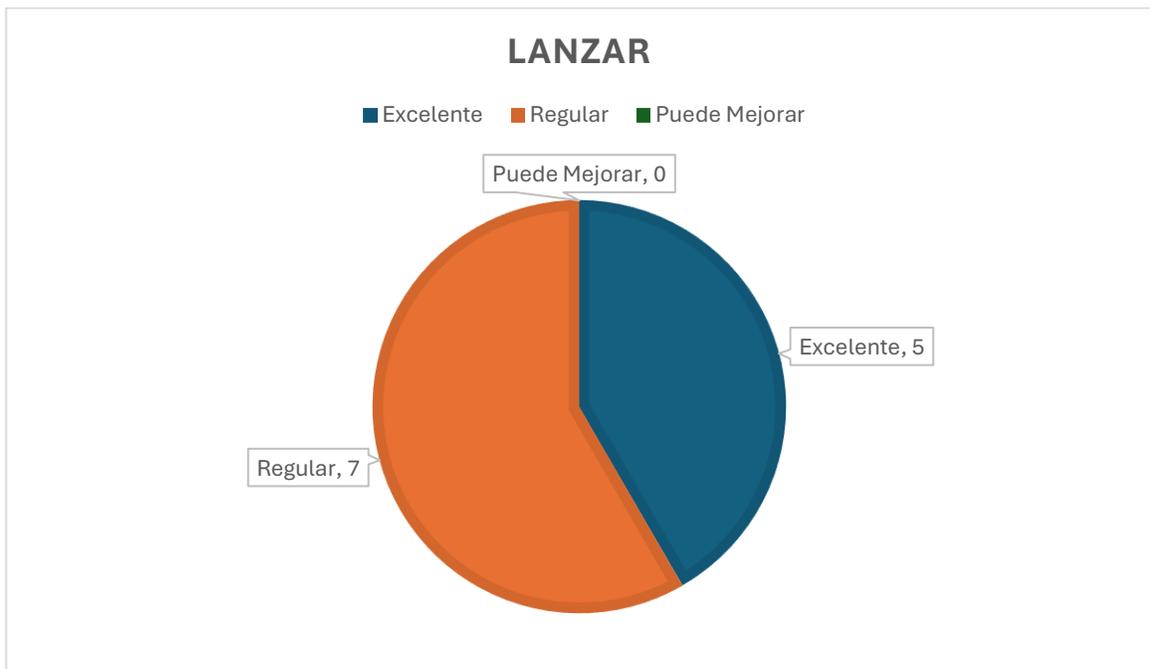
Anexo 17. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 3, habilidad “Reptar”



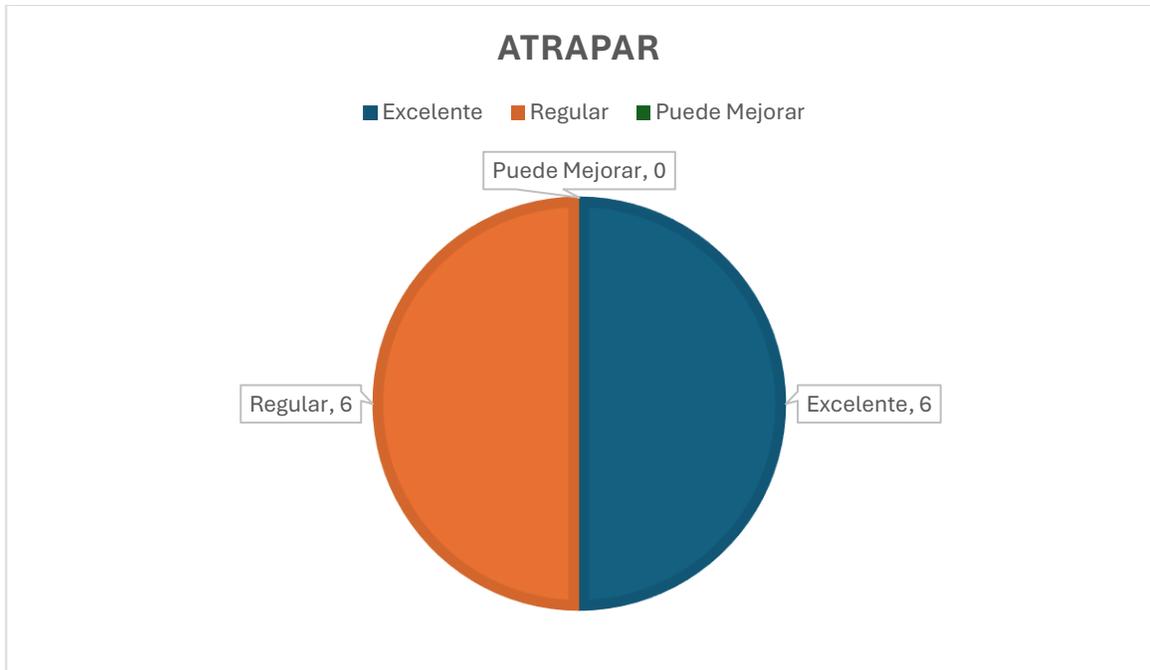
Anexo 18. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 3, habilidad “Gatear”



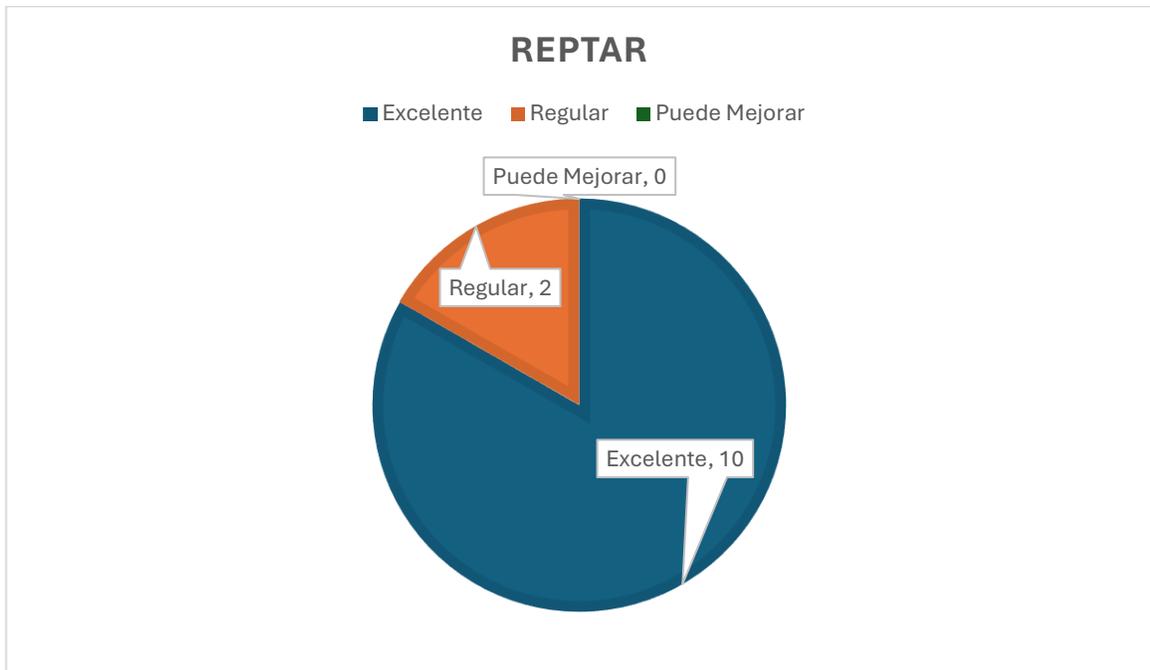
Anexo 19. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 3, habilidad “Saltar”



Anexo 20. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 3, habilidad “Lanzar”



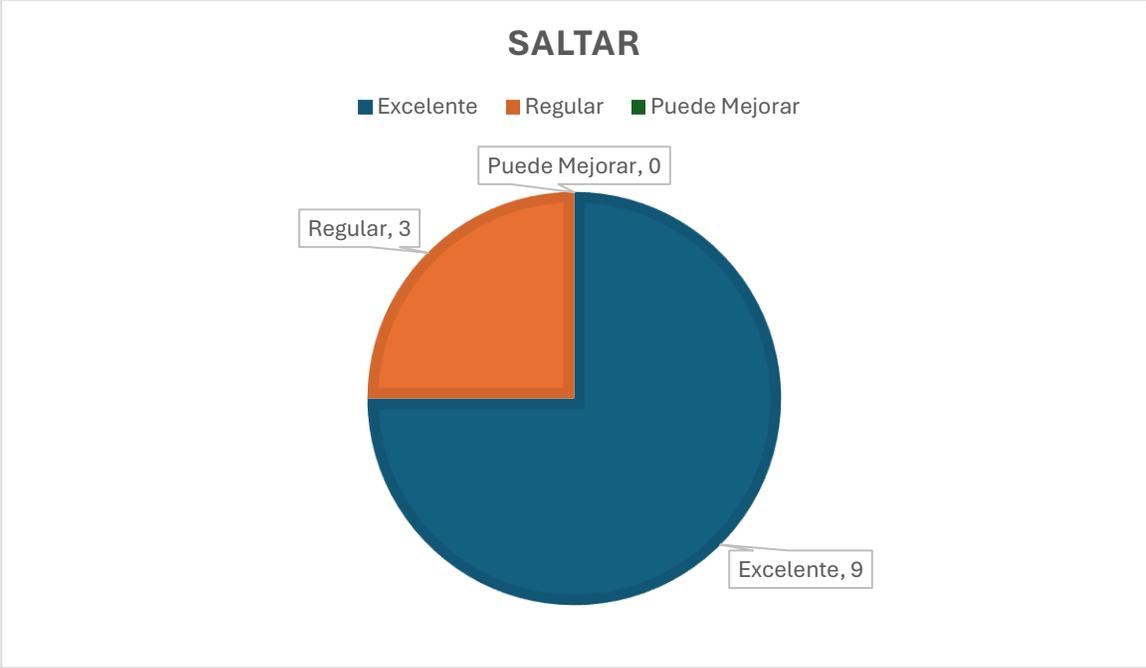
Anexo 21. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 3, habilidad “Atrapar”



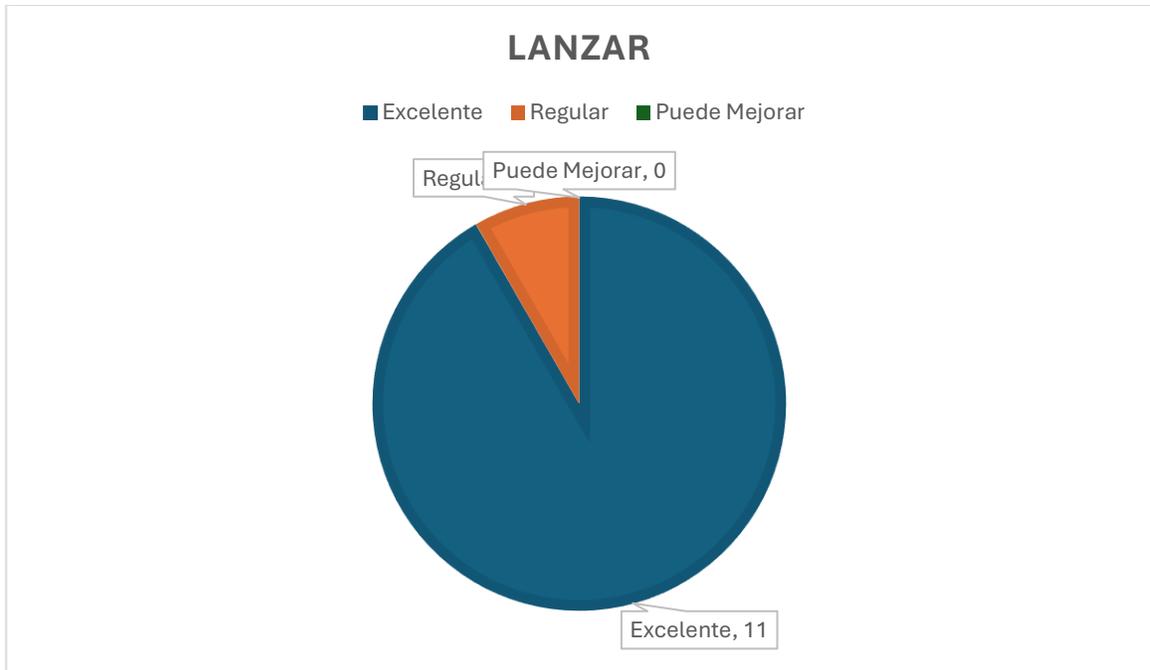
Anexo 22. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 4, habilidad “Reptar”



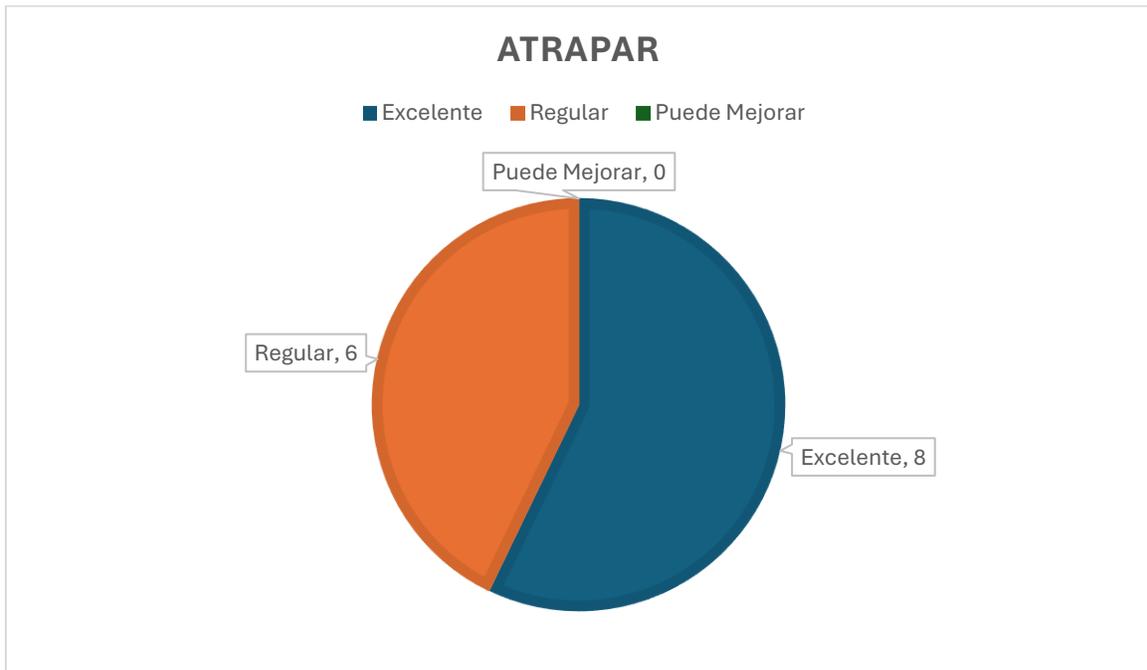
Anexo 23. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 4, habilidad “Gatear”



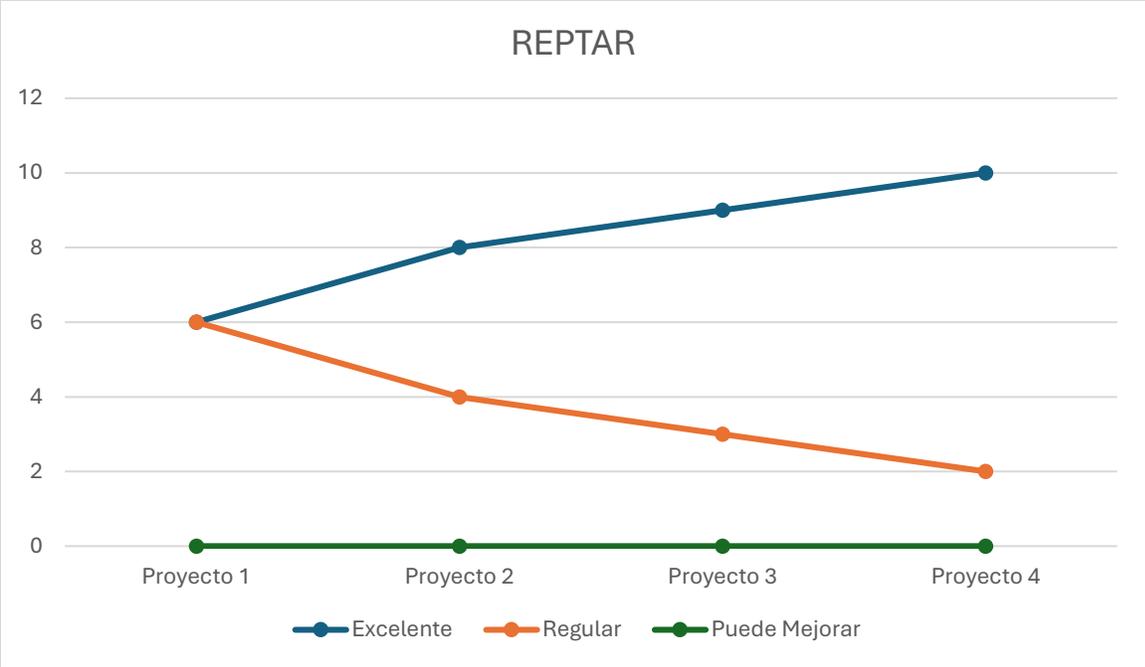
Anexo 24. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 4, habilidad “Saltar”



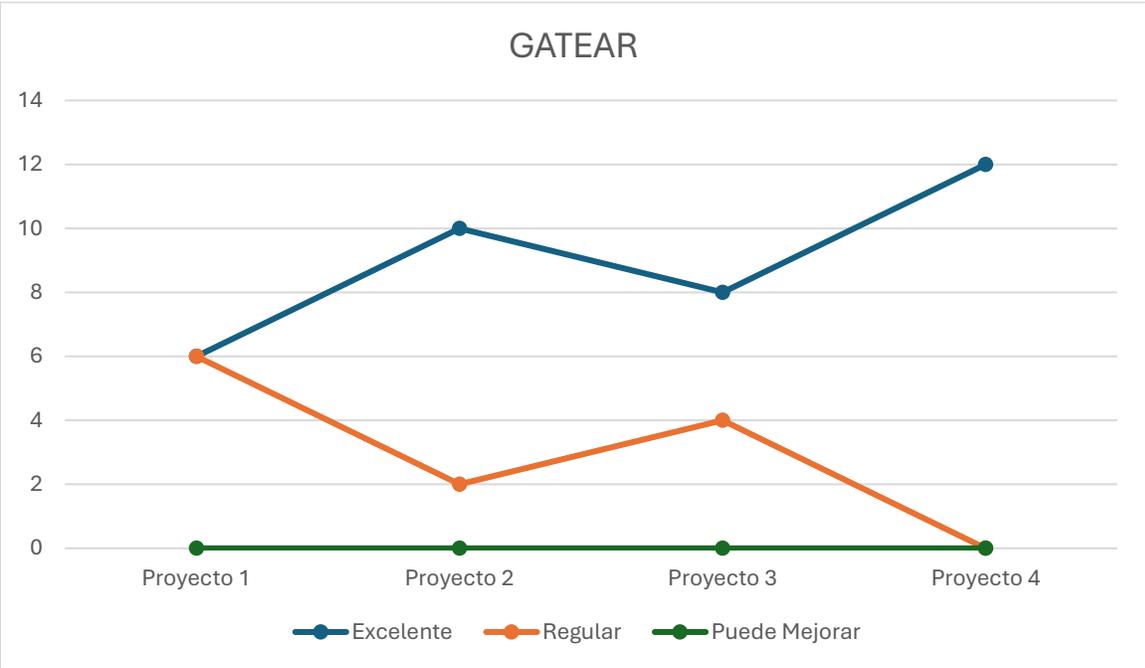
Anexo 25. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 4, habilidad “Lanzar”



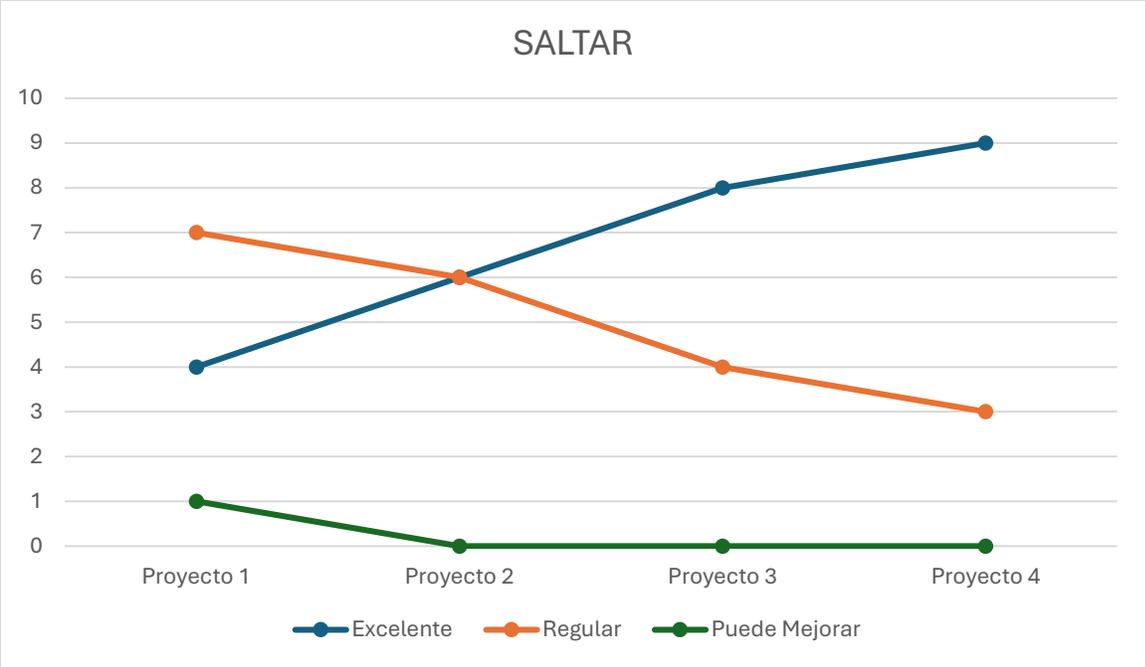
Anexo 26. Grafica de resultados, post intervención del proyecto 4, habilidad “Atrapar”



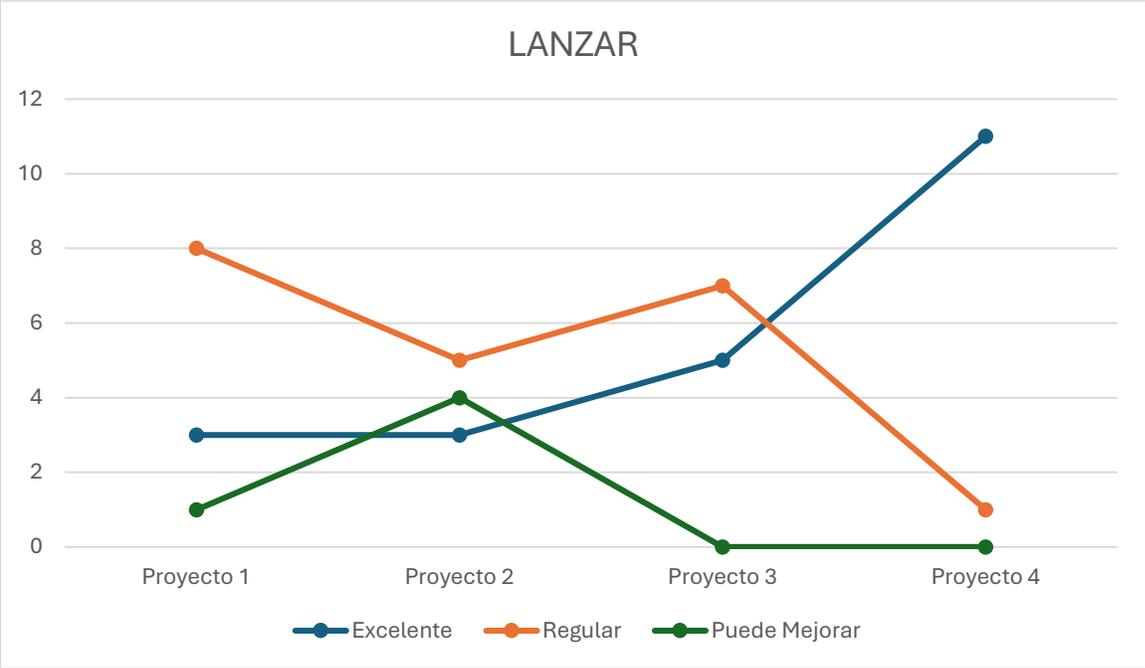
Anexo 27. Grafica de resultados, comparativa de resultados post proyectos habilidad “reptar”



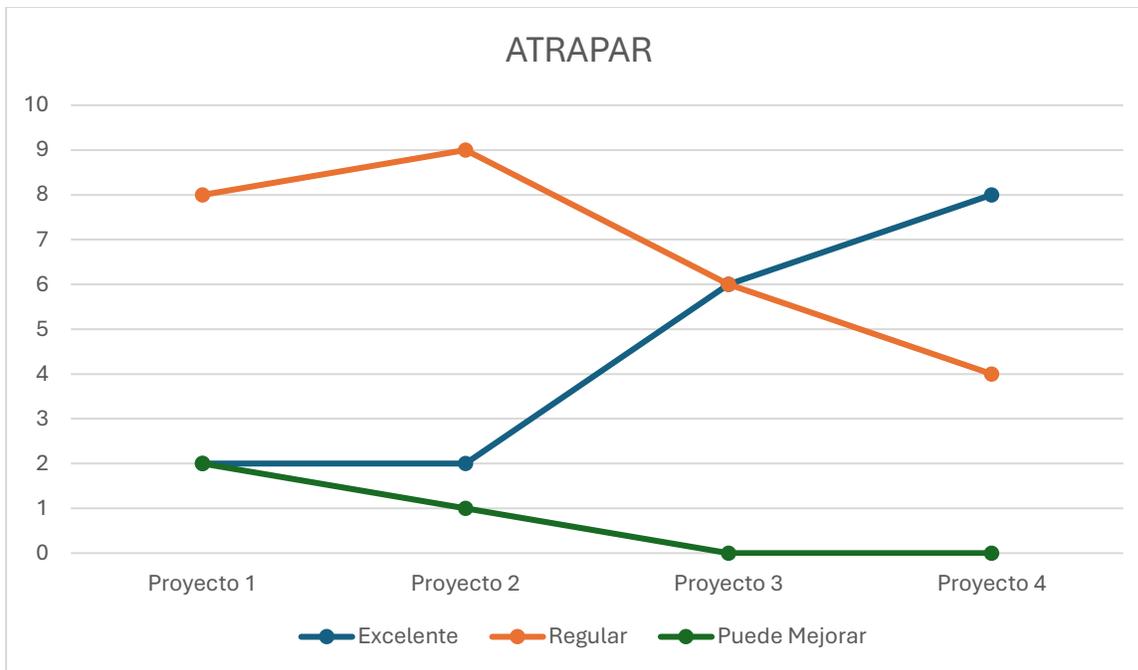
Anexo 28. Grafica de resultados, comparativa de resultados post proyectos habilidad “gatear”



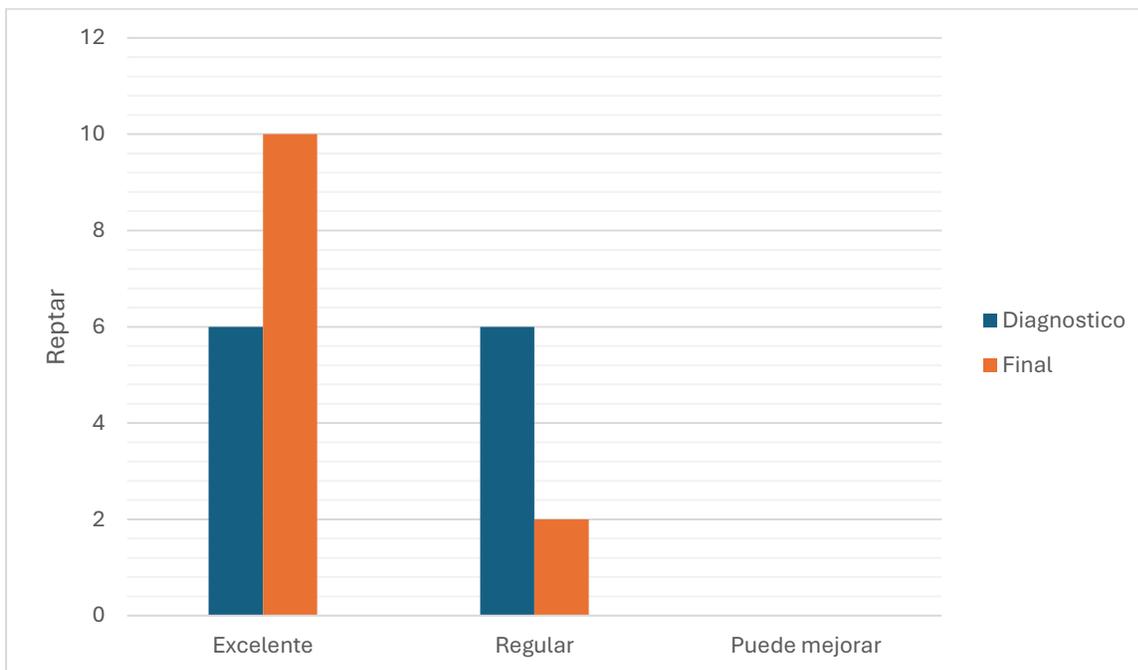
Anexo 29. Grafica de resultados, comparativa de resultados post proyectos habilidad "saltar"



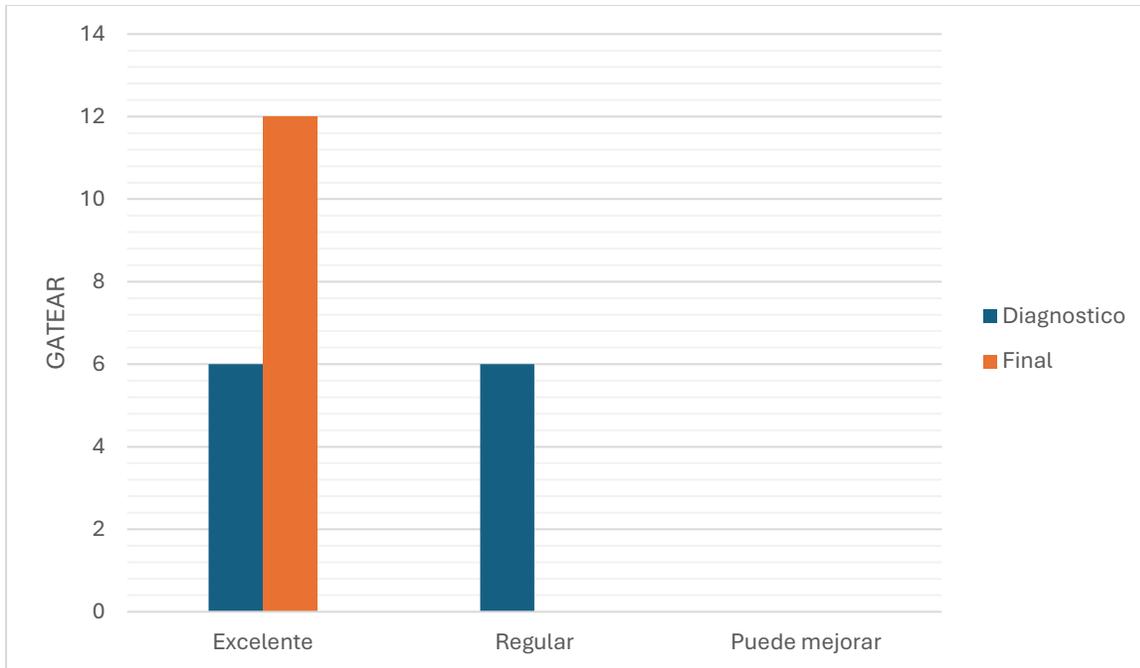
Anexo 30. Grafica de resultados, comparativa de resultados post proyectos habilidad "lanzar"



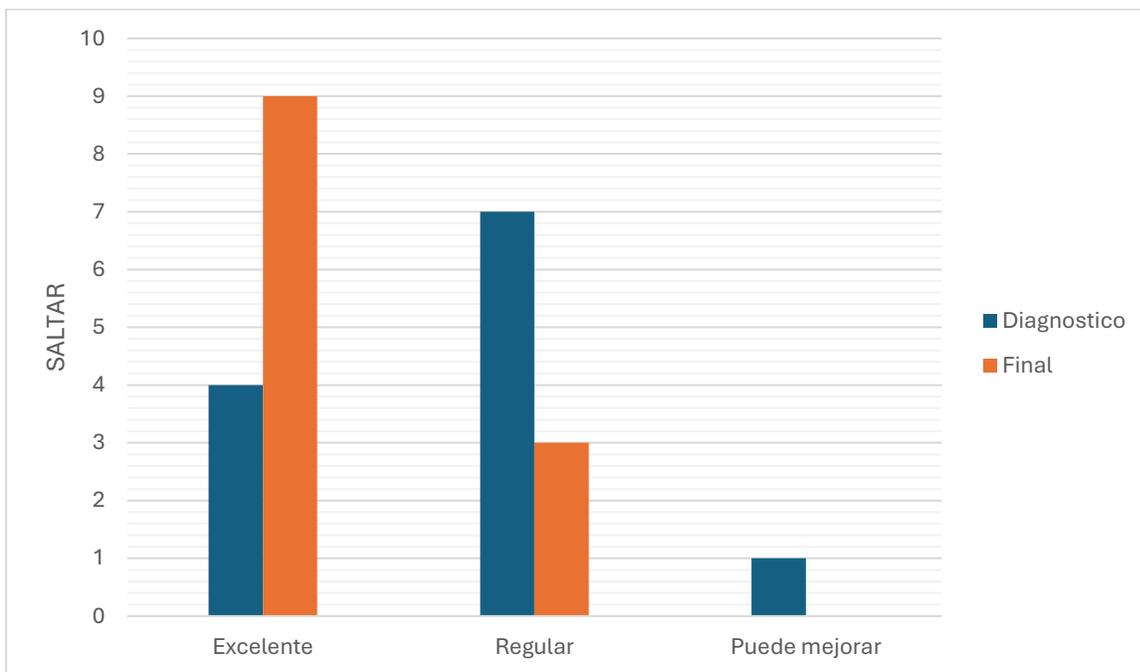
Anexo 31. Grafica de resultados, comparativa de resultados post proyectos habilidad "lanzar"



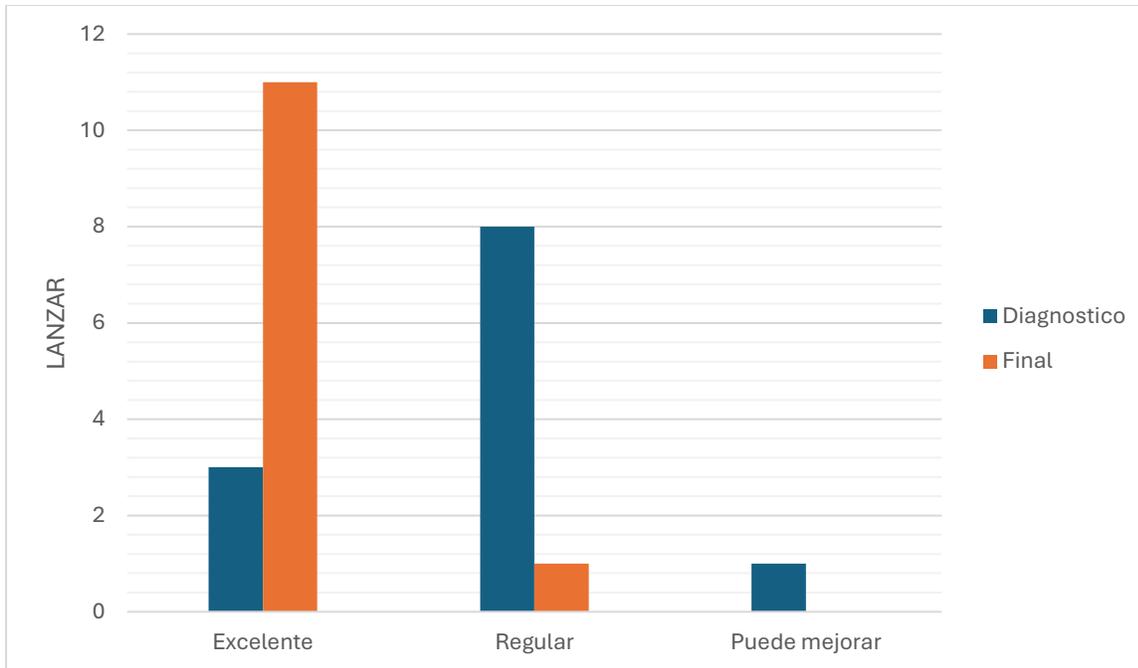
Anexo 32. Grafica de resultados, comparación de resultados del inicio y del fin, habilidad "reptar"



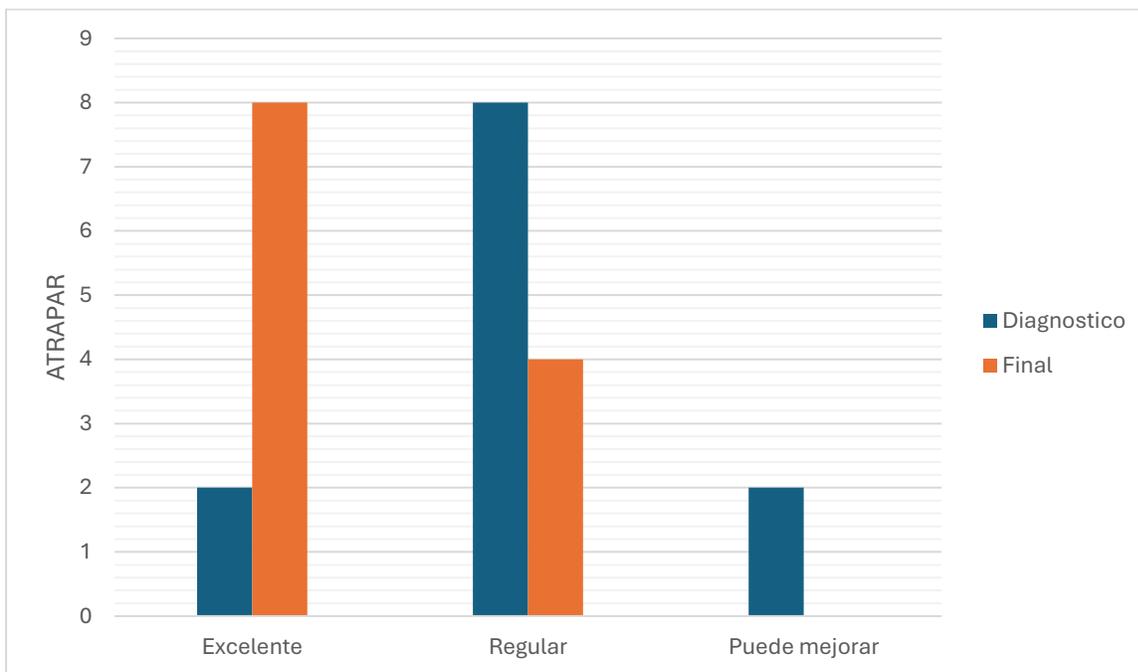
Anexo 33. Grafica de resultados, comparación de resultados del inicio y del fin, habilidad “gatear”



Anexo 34. Grafica de resultados, comparación de resultados del inicio y del fin, habilidad “saltar”



Anexo 35. Grafica de resultados, comparación de resultados del inicio y del fin, habilidad “lanzar”



Anexo 36. Grafica de resultados, comparación de resultados del inicio y del fin, habilidad “atrapar”