

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE



TESIS

**JUEGOS TRADICIONALES Y PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS: UNA REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA EN LA
BASE SCOPUS**

Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Autores:

Celeste Beatriz Cardenas Castro
Jhostin Ayra Ordoñez Cambillo

Asesora:

Mg. Adriana Margarita Turriate Guzman

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2026

METADATOS COMPLEMENTARIOS

Datos de Autor	
Nombres y apellidos	Jhostin Ayra Ordoñez Cambillo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	73183930
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-7491-2362
Datos de Autor	
Nombres y apellidos	Celeste Beatriz Cardenas Castro
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71249156
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0002-5184-736X
Datos del Asesor	
Nombres y apellidos	Mg. Adriana Margarita Turriate Guzman
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	43263060
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-1171-0027
Datos de los Jurados	
Presidente	
Nombres y apellidos	Mg. Edwin Hector Guzman Zuñiga
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	04078318
Secretario	
Nombres y apellidos	Mg. Paul Ynquillay Lima
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	45421542
Vocal	
Nombres y apellidos	Mg. Mario Chahuayo Quispe
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	20089147

DATOS DE INVESTIGACIÓN	
Línea de investigación	Pedagogía y didáctica intercultural bilingüe (metodologías didácticas, innovadoras e inclusivas)
Grupo de investigación	No aplica
Agencia de financiamiento	No aplica
Ubicación geográfica de la investigación	No aplica
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Julio 2025 – Marzo 2026
URL de disciplinas OCDE	Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

DEDICATORIA

La investigación es dedicada en primer lugar a Dios, por la salud y la oportunidad de darnos para ejercer esta especialidad de la educación en bien de la niñez.

También es dedicado a nuestros progenitores por darnos la vida, y brindarnos siempre su apoyo durante la formación profesional.

Finalmente, a nuestros hermanos quienes con sus sabias palabras nos han inculcado a continuar, durante el proceso de la investigación

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos agradecer a Dios quien nos ha guiado, nos ha dado fortaleza para seguir adelante y lograr profesionalmente nuestros objetivos, lograr desafíos y retos personales dentro del ámbito educativo.

En segundo lugar, agradecer a nuestra casa superior UDEA por darnos la oportunidad, de formarnos dentro de sus aulas durante los cinco años, alimentarnos de conocimientos y desafíos constantes para ser buenos profesionales.

También, agradecer a todos los docentes quienes han contribuido e impartido sus conocimientos profesionales siendo una guía fundamental en nuestras personas, quienes hemos puesto todo el esfuerzo para estar hoy en día sustentando la investigación como futuros profesionales.

A nuestra asesora del SIT (Seminario Intensivo de Tesis), Mg. Adriana Turriate Guzmán por su guía y dedicación. Su conocimiento y orientación fueron fundamentales para la realización y culminación de este trabajo.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE TABLA	vii
ÍNDICE DE FIGURA	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
CHINTI	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1. Contextualización:	12
1.2. Justificación del tema:.....	13
1.3. Objetivo de la revisión.....	14
II. METODOLOGÍA DE BÚSQUEDA.....	15
2.1. Bases de datos utilizadas	16
2.2. Palabras clave y criterios de búsquedas	16
2.3. Criterios de inclusión y exclusión de artículos	16
2.4. Procedimiento para la gestión de datos	18
III. RESULTADOS	19
IV. DISCUSIÓN.....	24
4.1. Comparación crítica de los estudios revisados	24
4.2. Vacíos de la literatura	26
4.3. Implicancias practicas.....	26
4.4. Limitaciones	26
V. CONCLUSIONES.....	28
VI. RECOMENDACIONES.....	29
VII.REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1: Lista de ecuaciones de búsqueda.....	16
Tabla 2: Síntesis de los artículos seleccionados	19

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1: Diagrama PRISMA	17
--	----

RESUMEN

La investigación sobre los juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa en niños es indispensable, ya que es un campo abierto a nuevos enfoques, prácticas y discusiones. Por ello, se propuso como objetivo de investigación reportar evidencias sobre el uso de los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en la base Scopus durante los últimos 6 años. Para lo cual se estableció elaborar una revisión sistemática bajo el protocolo PRISMA. Se seleccionaron 47 textos, de los cuales 15 cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión. Entre los principales hallazgos, ciertos autores se centraron en el desarrollo de modelos como por ejemplo la prueba de TGMD, proponiéndolo como una metodología para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños. Asimismo, se evidenció un vacío en la literatura de la base Scopus, ya que la participación de investigadores latinoamericanos con relación al tema de investigación es limitada. Se concluye que los juegos tradicionales se establecen como una estrategia educativa útil, eficiente y con relevancia cultural para el crecimiento de la psicomotricidad gruesa, en cuanto al desempeño físico, capacidades de locomoción y habilidades motoras generales.

Palabras clave: juegos tradicionales, habilidades motoras gruesas, desarrollo motor.

ABSTRACT

Research on traditional games and gross motor skills in children is indispensable, as it is a field open to new approaches, practices, and discussions. Therefore, the research objective was to report evidence on the use of traditional games and gross motor skills in the Scopus database over the past six years. To this end, a systematic review was conducted following the PRISMA protocol. Forty-seven texts were selected, of which 15 met the inclusion and exclusion criteria. Among the main findings, certain authors focused on developing models such as the TGMD test, proposing it as a methodology for developing gross motor skills in children. Likewise, a gap was identified in the Scopus database literature, as the participation of Latin American researchers on the research topic is limited. It is concluded that traditional games serve as a useful, efficient, and culturally relevant educational strategy for the development of gross motor skills, in terms of physical performance, locomotor abilities, and general motor skills.

Keywords: traditional games, gross motor skills, motor development.

CHINTI

Yachay maskay, ñawpaq pukllaykunamanta chaynallataq warmakunapa yuyaywan rikcharyninqa ancha allinpuni, kicharisqa pawpahinan yachaykunapaq, ruraykunapaq chaynallataq rimanakuykunapas. Chay raikum, yuyaychani kay munay yayay maskayta chaynallataq tarisqaymanhina chayachimusaq kay kaqñawpa pukllaykunamanta chaynataq yuyaywan rikcharymanta kay Scopus nisqanwan suqta wata riq watamanta. Chaypaqmi churanikutaq allichayta protocolo Prisma nisqanwan. Chaypaqmi 47 qillqa kunata chaymantam 15 kaqninman chayam huñuspa utaq qarquspa. Ancha chaninyachiq tariykuñataqmi kay pisi mayku qillqaqkunam huñunakunku musuq tupay TGMD nisqampi, yuyariyniyta chayachimuni musuq llamkaytahina warmakuna yuyaywan rikcharinam kupaq, chaynallataqmi qillqanchasqa kunapi qawarikura huk mana kaqta kay Scopus huñunakupi, tiqsi muyu latinoamericano nisqan umalliq yachay maskaqkunapas pisillam kay llamkaypi tarikun. Kay ñawpa pukllaykunawanmi kaynapi tukupani, kay llamkayqa ancha allinmi yachapakuqkunapaq, ñawpaq ruraykuna kasqam rayku yuyaywan rikchariqkunapaq, allin winapakuyninkunapi llaqa kuyapay kayninkunapi kallpamchanampaq.

Sapaq simikuna: Ñawpaq pukllaykuna, hatun kuyuy atiyinkuna, kuyuyin.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Contextualización:

Se expone una revisión sistemática sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en niños, por lo cual la siguiente investigación busca aportar diversos conocimientos en el ámbito educativo. El juego es, además de una fuente de diversión, es una parte esencial del desarrollo integral de los niños, promoviendo su creatividad, la resolución de problemas y la interacción social (Rimascca et al, 2025).

Según la teoría de Wallon, determina que el juego promueve el desarrollo de las habilidades motoras, emocionales y sociales. Con respecto a los juegos tradicionales anuncia que mejora el equilibrio, la fuerza, la coordinación y el control del cuerpo; facilitando el desarrollo de la psicomotricidad gruesa a través de los movimientos corporales (Suarez et al., 2025) Así mismo deducimos que los juegos tradicionales influyen considerablemente a las habilidades motoras de los niños.

Diversos autores han desarrollado definiciones para los juegos tradicionales. En primer lugar, Aníbal et al. (2017) menciona que son actividades lúdicas que van de generación en generación manteniendo firme las tradiciones y costumbres de nuestros antepasados. En segundo lugar, Giró (2013) los define como referencias culturales, que constituyen un proceso de transmisión para las generaciones futuras. Es decir, los juegos tradicionales se manifiestan de generación en generación, preservando nuestras culturas y tradiciones. Además, son reconocidos como actividades lúdicas que ayudan a desarrollar las habilidades motoras de los niños a través de actividades recreativas.

Existen distintos tipos de juegos tradicionales, la literatura señala algunos, tales como saltar la cuerda, cuidado con los cocodrilos, juego de carrera continua y juego de salto de caja (Hartati et al., 2022), serpientes y escaleras, todo terrero (Syaflin et al, 2021), bebentengan y el boy-boyan (Fauzi et al., 2023), así como rayuela (Falconi et al., 2025). Los juegos tradicionales son importantes para el progreso del desarrollo integral de los niños, ya que fortalecen las actividades físicas, las emociones y el conocimiento cognitivo, aportando beneficios educativos y culturales.

Por otro lado, el desarrollo de la psicomotricidad durante la infancia afecta integralmente el crecimiento del niño, creando una conexión entre su cuerpo, pensamiento y equilibrio emocional. Se ha verificado, incluso, que existe una alta probabilidad de conexión significativa entre las áreas de coordinación, lenguaje y capacidades motrices en el desarrollo

psicomotor y el aprendizaje (Quispe et al, 2025).

Se evidencian algunas características que destacan en la definición de la psicomotricidad gruesa. Por ejemplo, desarrolla actividades del esquema corporal (manos, piernas, torso y cabeza), fortalece la capacidad efectiva de mover el cuerpo en control del cerebro a partir de diversas partes, posee elementos básicos para la realización de movimientos complejos que se lleva a cabo en actividades físicas y deportivas, involucra actividades realizadas desde la infancia que al no dominar afectan su desarrollo motor a largo plazo. La psicomotricidad gruesa involucra las habilidades locomotoras, las habilidades manipulativas y las habilidades no locomotoras (Idamokoro et al., 2024).

El presente estudio es una revisión sistemática sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa. Se enfoca en recolectar la información existente sobre los juegos tradicionales que fortalecen los movimientos motores y el desarrollo social. Por ejemplo, el año 2021 fue el año con mayor publicación en este tema e Indonesia el país con más artículos. La primera revisión de textos permitió encontrar 47 artículos, tras la aplicación de los criterios de selección quedaron 15 artículos que permitían responder a la pregunta de investigación. ¿Qué estudios reportan evidencias sobre el uso de juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en la base Scopus durante los últimos 6 años?

1.2. Justificación del tema:

La presente investigación justifica teóricamente comprender y organizar la información existente sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en niños. Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que van en transcurso de generación en generación manteniendo las culturas de nuestros antepasados. Diversos autores coinciden en que los juegos tradicionales influyen activamente en el desarrollo de habilidades motoras en niños. Sin embargo, la información científica sobre el tema en estudio está dividido en diversos estudios, lo que dificulta tener una visión clara y actualizada. Por ello, esta revisión sistemática reúne y analiza investigaciones recientes publicadas en la base Scopus, permitiendo fortalecer el sustento teórico sobre el valor educativo de los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en niños.

Desde el punto de vista metodológico, se justifica la presente investigación porque utiliza una revisión sistemática de la literatura en base al protocolo PRISMA, lo que se garantiza un procedimiento sistemático, preciso y fiable en la elección y el análisis de los artículos de investigación científica. Esta técnica posibilita el reconocimiento de estudios

significativos y la aplicación de criterios precisos de inclusión y exclusión, examinando los resultados alcanzados de forma imparcial. Así mismo, el empleo de la base de datos Scopus asegura la calidad de los datos analizados, recopila artículos científicos que han pasado por revisión por pares. Así, la investigación proporciona resultados confiables que puede ser utilizados como punto de referencia para estudios futuros en el campo de la educación infantil.

La investigación tiene una justificación social radica en la relevancia de los juegos tradicionales como instrumentos pedagógicos que favorecen el progreso de las capacidades motoras de los niños. Los hallazgos demuestran que la utilización de juegos tradicionales promueve el desarrollo de las habilidades motoras gruesas y la interacción social en los niños. fundamentada en el valor. Además, el estudio proporciona datos valiosos para los educadores y profesionales del campo educativo, que tienen la capacidad de implementar diversos juegos tradicionales de forma planificada en el salón de clase, así se favorece una educación mas inclusiva y de mejor calidad.

Por lo expuesto, el presente estudio se justifica, ya que representa un primer aporte sobre el tema, sistematiza los textos provenientes de la base Scopus y evidencia que es un campo abierto para la aplicación de nuevos enfoques, prácticas y discusiones.

1.3. Objetivo de la revisión

El objetivo que se propuso para la revisión fue analizar evidencias de los estudios sobre los juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en la base Scopus durante los últimos 6 años.

II. METODOLOGÍA DE BÚSQUEDA

El estudio es una revisión sistemática de la literatura. Dichas investigaciones recopilan evidencias que cumplan con criterios de elegibilidad y emplean procedimientos con la finalidad de reducir conclusiones incorrectas (Avenali et al., 2023). Tiene como objetivo crear conocimientos y organizar nuevas hipótesis (Kraus et al., 2020). Esta revisión fue desarrollada bajo la metodología PRISMA, la cual asegura la transparencia en el procedimiento implementado y la oportunidad de replicarse (Page et al., 2020).

Además, se usó la base de datos Scopus, una base de datos de resúmenes y referencias que se centran en documentos académicos, dicho repositorio cuenta con más de 76 millones de entradas de artículos, situándose entre los más amplios en cuanto a citas y resúmenes bibliográficos en la actualidad (Bass et al., 2020).

Para la elaboración de las fórmulas de búsqueda, se usó Chat GPT. En esta herramienta se ingresó la siguiente indicación:

“Eres un asesor de investigación. Tu tarea es proponer ecuaciones de búsqueda que permitan encontrar información sobre juegos tradicionales, locomotores o locomotrices que impacten sobre la motricidad gruesa. Usa operadores de búsqueda AND, OR, NOT, () y “”. Presenta cinco alternativas de palabras en inglés. Las fórmulas de búsqueda son para Scopus.” (Chat GPT, 20 de junio del 2025)

El resultado fue “(“traditional games” OR “folk games”) AND (“gross motor skills” OR “gross motor development”) AND (locomotor OR “locomotor activities”)” (Chat GPT, 20 de junio del 2025). Esto permitió que se encontraran los primeros documentos (47). Para determinar, los textos que formaron parte de esta investigación se aplicaron criterios de selección. Por un lado, los criterios de inclusión fueron el tipo de acceso (open access), el tiempo (2021 – 2026), y las palabras clave (“traditional games”). Por otro lado, los criterios de exclusión se concentraron en separar textos que no correspondían al área de investigación, al grupo etáreo y que se clasificaran como revisiones, dentro de ello se obtuvo 47 artículos seleccionados de las cuales nos tocó depurar, 1 fue la revisión sistemática, 18 no tenían relación con el tema de investigación, 9 no pertenecían a la edad trabajada, 4 eran niños con discapacidad.

Tabla 1:*Lista de ecuaciones de búsqueda*

ECUACIÓN DE BUSQUEDA	RESULTADO 1	ECUACIÓN DE BUSQUEDA	RESULTADO 2
("traditional games" OR "folk games") AND ("locomotor activities" OR "locomotor games") AND ("gross motor skills" OR "motor development")	47	("traditional games" OR "folk games") AND ("gross motor skills" OR "motor development") AND (locomotor OR locomotion) AND PUBYEAR > 2019 AND PUBYEAR < 2026 AND (LIMIT-TO (OA , "all"))	15

Fuente: Elaboración propia

Se realizó una segunda revisión en Excel, lo cual permitió retirar textos que no sumaban información para responder la interrogante de la investigación. Los artículos seleccionados fueron en total 15. Dichos insumos se procesaron mediante Excel, a través de matrices para el análisis de la información.

2.1. Bases de datos utilizadas

Para esta investigación, se realizó una búsqueda en la base de datos Scopus.

2.2. Palabras clave y criterios de búsquedas

Se utilizó palabras clave, tales como traditional games (juegos tradicionales), folk games (juegos folklóricos), gross motor skills (habilidades motoras gruesas), motor development (desarrollo motor), locomotor y locomotion (locomoción).

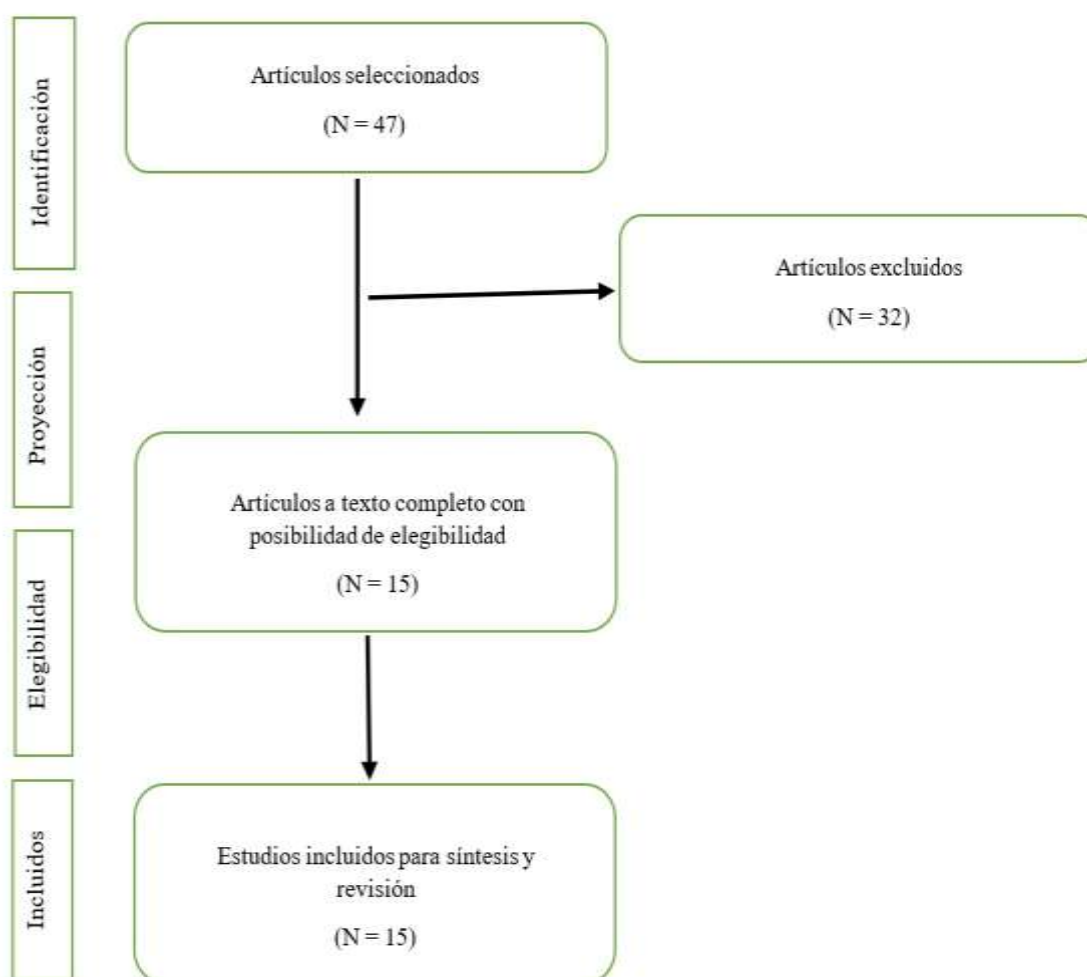
2.3. Criterios de inclusión y exclusión de artículos

Para los criterios de inclusión en esta revisión sistemática se ha considerado los últimos 6 años (2021 – 2026), artículos publicados en inglés y español, con acceso abierto y

relacionados al tema de investigación. El proceso de búsqueda incluyó solo a la población de infantes neurotípicos. Con relación a la base de datos, se consideró solo Scopus. En cuanto a los criterios de exclusión no se ha considerado investigaciones fuera del rango de los últimos 6 años, no se consideraron revisiones sistemáticas y se depuró toda aquella investigación que no estuviera relacionada al tema de investigación. Este estudio no ha trabajado con otras bases de datos como ERIC, Semantic Scholar, entre otros.

Figura 1:

Diagrama PRISMA



Fuente: Elaboración propia

Nota. La figura 1 presenta el diagrama PRISMA que describe el proceso de identificación, privado y selección de artículos.

2.4. Procedimiento para la gestión de datos

Los artículos científicos elegidos se organizaron en una hoja de cálculo Excel, con información detallada sobre el autor, año, título, metodología, variables, muestra, instrumentos, intervenciones, resultados, conclusiones, limitaciones, investigaciones futuras y brechas de conocimiento. Se emplearon algunas herramientas (SciSpace y Notebook LM) de inteligencia artificial para apoyarnos en la extracción y traducción de datos. Los resultados fueron revisados por las autoras, minuciosamente, para verificar la procedencia de la información.

III. RESULTADOS

Después de una revisión a fondo, se escogieron 15 textos, los cuales permitieron responder la pregunta de investigación.

Tabla 2:

Síntesis de los artículos seleccionados

AUTOR(ES) – AÑO	SÍNTESIS	PAÍS DE PROCEDENCIA
(Pham et al, 2021)	Ejecución de un brain balls para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños.	Vietnam
(Siregar et al, 2021)	Ideo un modelo de movimiento básico en juegos tradicionales relacionado con el movimiento locomotor en niños.	Indonesia
(Jafari et al, 2024)	Empleo la prueba del Bruininks-Oseretsky como también las habilidades visomotrices para determinar las destrezas motoras.	Irán
(Fauzi et al, 2023)	Organizaron un programa de educación física que emplea los juegos tradicionales bebentengan y boy-boyang para favorecer las habilidades motoras.	Indonesia
(Falconi et al, 2025)	Determinaron el impacto motivacional y el desarrollo motor en la ejecución sistemática del juego de la rayuela.	Ecuador
(Idamokoro et al, 2024)	Se formo un programa de movimientos en los niños para desarrollar sus habilidades motoras.	Sudáfrica
(Satria et al, 2024)	Se empleo un modelo de aprendizaje e la educación física ejecutando juegos para mejorar las habilidades de movimientos manipulativos en niños.	Indonesia
(Massri et al., 2021)	Elaboración de un programa de estimulación motora con juegos lúdicos en niños, fortaleciendo el desarrollo motor grueso.	Chile

Continuación de tabla 2

(Sahudi et al., 2021)	Ejecución del juego Ular Tangga para el desarrollo de habilidades y la mejora de los movimientos locomotores en niños.	Indonesia
(Syaflin et al., 2021)	Implementación del procedimiento de Dick y Carey para el desarrollo psicomotor grueso.	Indonesia
(Bayburtlu et al., 2024)	Evaluó el efecto de un programa híbrido en los niños en una actividad física de habilidades motoras.	Turquía
(Bikalawan et al., 2024)	Planeación de aprendizaje con tarjetas didácticas para el desarrollo de las habilidades motrices para los niños.	Indonesia
(Pérez et al., 2022)	Se ejecuto una estrategia de ludo motricidad y de enseñanza basada en juegos para fomentar las habilidades motoras.	México
(Hartati et al., 2022)	Ejecutar un modelo de habilidades motoras desarrollando juegos de competición.	Indonesia
(Supriadi et al., 2022)	Con la ayuda de un lanzador de pelota se llevó a cabo el movimiento manipulativo para sostener la pelota.	Indonesia

Fuente: Elaboración propia

De los 15 artículos analizados mencionamos que menos del 50% de los documentos se centran en el desarrollo de modelos, como la prueba de TGMD (2 - 3) (aprox. 20%). El restante se concentra en estudios no experimentales, que implican encuestas y observaciones (aprox. 80%). Es primordial reconocer que la mayor parte de estos textos proceden de Indonesia. Después de ello, se encuentran artículos de Ecuador, Chile, México, Turquía y de Sudáfrica. Cabe resaltar, que el año con mayor publicación de estos textos es el 2021.

Con relación a los artículos, los cuales señalan programas y modelos de aprendizaje centrados en el desarrollo de habilidades motrices locomotoras y no locomotoras en niños. Dichas propuestas utilizan principalmente juegos tradicionales y actividades lúdicas como herramientas pedagógicas para hacer el aprendizaje más efectivo y motivador.

Por ejemplo, Hartati et al. (2022) se enfoca en enseñar habilidades locomotoras a través de cuatro juegos diseñados para ser divertidos y competitivos. Su modelo se desarrolló para alinearse con el currículo indonesio de 2013 y ha demostrado ser factible y efectivo. Entre estos juegos, se observa en primer lugar el salto de cuerda (jump rope game) centrado en 8 habilidades motrices básicas como correr, caminar, deslizarse, saltar, galopar, brincar, saltar en un pie y dar un paso largo. En segundo lugar, se ubica cuidado con el cocodrilo (watch out for crocodiles) enfocado en caminar, correr, deslizarse y dar un paso largo, siendo el juego que más le gusto a los niños. En tercer lugar, se encuentra juego de carrera continua (continuous running game) basado en caminar, correr. Y, por último, se registra el juego de salto de caja (box jump game) centrado en galopar, brincar, saltar y saltar en un pie. Cada juego incluye diferentes movimientos de habilidad locomotora, en cuanto a la eficacia, los resultados de la prueba del producto demuestran que el juego cuidado con el cocodrilo es muy popular entre los estudiantes (hartati et al., 2022).

Siyaflin et al. (2021) aplicaron juegos tradicionales indonesios para mejorar las habilidades locomotoras como caminar, correr y saltar. Entre estos juegos. Se encuentra jalan sepur (camino del tren) basado en caminar y correr, menuju pulau (hacia la isla) basado en caminar, lari semut (carrera de hormigas) centrado en la práctica de carrera básica, ban kereta (rueda de carro) centrado en correr en el lugar usando conos y llantas, ranjau darat (mina terrestre) basado en caminar y saltar evitando obstáculos. Los resultados muestran que los estudiantes aplican alguna variación del movimiento locomotor básico, utilizando los juegos tradicionales (siyaflin et al., 2021)

Pham et al. (2021), en Polonia, utilizo un conjunto de 100 pelotas educativas con letras, números y símbolos matemáticos para integrar la educación física con contenidos académicos. En este juego se aplicaron habilidades motoras básicas como correr, saltar, lanzar y atrapar pelota (adaptadas en tamaño para niños de 6 a 9 años) y se acompaño con contenidos de las áreas de matemática y lenguaje. El estudio muestra que el programa brain balls tuvo un efecto positivo Enel rendimiento motor de los niños, ayudando a comprender mejor el desarrollo de las habilidades motoras básicas.

Massri et al. (2021) implementaron un programa de 8 semanas para la mejora del desarrollo motor grueso en niños varones de 9 años. Se concentro en actividades lúdicas llevadas a cabo en 24 sesiones de 75 minutos cada una, tres veces por semana. Presento una estructura de dos tiempos diferenciados, enfocados en habilidades locomotoras como correr,

deslizarse, galopar y saltar. Durante las semanas 3 a la 8 practicaron habilidades de manipulación (control de objetos) como driblar, batear, lanzar, recibir, galopar y rodar.

Idamokoro et al. (2024) presentaron la experiencia educativa compilada por Rosengard y Williston (2006), la cual se diseñó para niños de 7-8 años en zonas rurales de Sudáfrica. Consistió en 18 lecciones de 30 minutos, dos veces por semana, durante el horario escolar. La estructura de la sesión incluyó calentamiento (3min), ejercicios aeróbicos (7min), rotación por estaciones (20 min), relajación (ejercicios de respiración). El estudio evidenció que hubo mejoras significativas en las habilidades locomotoras en los niños.

Satria et al. (2024), a través de 8 sesiones de aprendizaje basadas en juegos, fortalecieron las habilidades de manipulación de objetos (lanzar, atrapas, driblar) de niños de 9-10 años. Como juegos tenemos, en primer lugar, lanzar y atrapar la pelota en la que se centra en trabajar en parejas. En segundo lugar, e incluyo un mini futbol que se centró en partidos de pequeña escala (3 vs 3 o 5 vs 5). En tercer lugar, se trabajaba una sesión de balonmano, centrada en lanzar la pelota a la portería contraria con las manos. En cuarto lugar, se empleó el ball rounder, un juego tradicional que consiste en galopar una pelota con un palo y, por último, se sumó patear la pelota a un objeto centrado en mejorar y la precisión.

Sahudi et al. (2021) trabajaron en el juego ular tangga, como una actividad lúdica, para desarrollar y mejorar las habilidades de movimiento locomotor básicas como caminar, correr y saltar en niños. Los resultados mostraron una mejora significativa, ya que el juego obligaba a los niños a moverse constantemente. Asimismo, Rizal et al. (2023) utilizaron juegos indonesios (bebentengan y boy-boyan) para mejorar significativamente las habilidades motoras fundamentales de los niños, tales como carrera, salto y lanzamiento. Se demostró un impacto positivo y significativo en su aplicación.

Falconi et al. (2025) proponen un juego tradicional (Rayuela/Hopscotch) que potencia habilidades como el salto con un pie y sus capacidades determinantes (fuerza, coordinación, equilibrio). La práctica sistemática de la rayuela resultó en un mejor rendimiento en fuerza, coordinación y agilidad en comparación con un grupo control, el grupo experimental demostró un desempeño significativo en las habilidades locomotoras.

Pérez et al. (2022), en México, utilizaron los juegos como cuentos motores, circuitos, juegos de persecución, juegos cooperativos, como sistema para perfeccionar patrones motores básicos como caminar, correr, saltar, y convertirlos en habilidades motrices. Los niños mejoraron las experiencias motoras a través de entornos lúdicos de aprendizaje.

Bayburtlu et al. (2024) combinaron sesiones (3 días/semanas) con actividades en casa (4 días/semanas) apoyadas por videos y juegos en 1 plataforma Moodle para desarrollar habilidades locomotoras, de manipulación y equilibrio. El programa de actividad física híbrida, mejoro las habilidades motoras en niños y resaltó la importancia de los programas de actividades físicas.

Existen, además, otras intervenciones registradas como referencia, por los autores. Por ejemplo, se encuentra el juego Heidelberg Ballschule, el cual se basa en una variedad de juegos de pelota, diseñados para mejorar la competencia motriz, las habilidades viso-motoras y la creatividad en niñas de 7-9 años (Jafari et al., 2024). Asimismo, se detalló el uso de tarjetas con imágenes y tareas de movimiento para mejorar las habilidades locomotoras de los estudiantes de primaria. Las tareas se adaptaron a movimientos de animales para hacerlas más atractiva. Este medio demostró tener una influencia significativa en el aprendizaje locomotor en los niños (Muhith et al., 2020, Andriyadi & Irawan, 2018, Nahar & Taroreh, 2020, Alwi & Aulia, 2023, Wulan & Rahma, 2020, Ying et al., 2021, Erma et al., 2019, Wahyuni, 2020, citados por Bikalawan et al., 2024). Además, se encontró el Ball Thrower, estrategia que utilizo un dispositivo lanzador de pelotas para mejorar la habilidad de atrapar la pelota, haciendo el aprendizaje más motivador y menos monótono para los estudiantes. Este medio tecnológico buscaba eliminar el aburrimiento y aumentar la motivación (Supriadi et al., 22). También, se mencionó el modelo básico de aprendizaje de movimientos para la primera infancia, basado en 20 movimientos básicos derivados de juegos tradicionales. Para mejorar las habilidades locomotoras, no locomotoras y manipulativa en niños de 5 a 6 años, el programa resulto ser efectivo, aumentando la actividad y mejorando las habilidades motoras en las tres áreas evaluadas (Zulham, 2021, citado por Siregar et al., 2021).

Los modelos y estrategias presentadas evidencian la importancia que poseen los juegos tradicionales para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y la preocupación de los autores por documentar los beneficios que su aplicación genera en la formación en los niños.

IV. DISCUSIÓN

4.1. Comparación crítica de los estudios revisados

En la primera etapa de selección de la literatura, se encontró una revisión sistemática que coincidía con las palabras claves utilizadas para la búsqueda de textos. En dicho documento, Ginanjar et al., (2023) resaltan diversos deportes que desarrollan la cooperación y la empatía. Es importante mencionar que estos autores han identificado que la gimnasia es el deporte más aplicado en la primera infancia en Indonesia (con evidencia de 8 artículos). Es necesario señalar que la revisión sistemática de Ginanjar et al., (2023) se concentra en deportes. Se verificó si existían más revisiones sistemáticas sobre el tema y se concluyó que no había relación con el campo de trabajo de la presente investigación, la cual documenta juegos tradicionales. Al respecto se puede observar que representa un primer aporte que aborda directamente el tema. Entre los hallazgos de este estudio se evidencia que menos del 50% de los documentos se centran en el desarrollo de modelos, como la prueba TGMD (2 - 3). A ello, se suman estudios preexperimentales, Es primordial reconocer que la mayor parte de estos textos proceden de Indonesia, así como también de Sudamérica (Ecuador y Chile), además de Europa (Turquía) y de África (Sudáfrica). Cabe resaltar, que el año con mayor publicación de estos textos es el 2021.

Con respecto a las metodologías empleadas, se observan diseños experimentales (Pham et al., 2021; Idamokoro et al., 2024, Hartati et al., 2022 y Supriadi et al., 2022), los cuales plantean estrategias educativas. Por otro lado, los diseños preexperimentales fueron adoptados por Fauzi et al., (2023), Satria et al., (2024) y Bikalawan et al., (2024). Los enfoques cuasiexperimentales, utilizados por Falconi et al., (2025), Massri et al., (2021) y Sahudi et al., (2021), representan un punto intermedio que facilita el estudio de variables en contextos más naturales donde la aleatorización completa no es factible. Destaca la metodología mixta de Hary et al., (2021), quienes combinaron entrevistas, cuestionarios, test y observaciones. Asimismo, Siregar et al., (2021) emplearon un enfoque de investigación y desarrollo (I+D), mientras que Jafari et al., (2024) optaron por un diseño semiexperimental y Bayburtlu et al., (2024) por un enfoque cuantitativo.

En el análisis de las poblaciones y muestras empleadas en los estudios revisados revela una diversidad significativa en los enfoques de investigación adoptados por los diferentes autores. Los estudios presentan un espectro amplio de participantes que va desde muestra reducidas hasta poblaciones considerablemente más extensas. En el extremo inferior se

encuentran investigaciones como la de Massri et al., (2021) con 15 niños y Supriadi et al., (2022) con 20 niños, mientras que en el extremo superior destaca Syaflin et al., (2021) con 100 niños e Idamokoro et al., (2024) con 93 niños. La mayoría de los estudios se concentran en un rango medio, con poblaciones que oscilan entre 25 y 55 niños, como se evidencia en Satria et al., (2024) con 25 niños, Siregar et al., (2021) y Jafari et al., (2024) ambos con 30 niños, Sahudi et al., (2021) con 32 niños. Falconi et al., (2025) con 33 niñas, Bayburtlu et al., (2024) con 34 niños, Fauzi et al., (2023) con 43 niñas, Bikalawan et al., (2024) con 46 niños, Hartati et al., (2022) con 50 niños, y Pham et al., (2021) con 55 niños. Es importante señalar que Pérez et al., (2022) no aborda esta información en el documento.

Los instrumentos empleados en los estudios revisados se evidencia una diversidad considerable en los instrumentos de evaluación empleados por los investigadores, con predominio de herramientas estandarizadas para la medición del desarrollo motor. El Test de Desarrollo Motor Grueso (TGMD) en sus diferentes versiones constituye el instrumento más frecuentemente utilizado, siendo empleado por Pham et al., (2021), Massri et al., (2021) y Bayburtlu et al., (2024) en su versión TGMD-2, mientras que Fauzi et al., (2023) e Idamokoro et al., (2024) optaron por la versión más actualizada TGMD-3, y Bikalawan et al., (2024) utilizó específicamente el instrumento de prueba locomotora del TGMD-2, otros estudios implementaron instrumentos especializados como Jafari et al., (2024) que empleó la prueba de Bruininks- Oseretsky y habilidades visomotrices, Falconi et al., (2025) que utilizó el test de salto con un pie y test motivacional, y Supriadi et al., (2022) que aplicó una prueba de detención de pelotas. En contraste, algunos investigadores optaron por enfoques metodológicos más cualitativos o mixtos, como Siregar et al., (2021) que empleó observación y entrevista, Satria et al., (2024) que utilizó evaluación con escala de Likert, y Pérez et al., (2022) que implementó una escala valorativa sobre las habilidades locomotrices, cabe destacar que Syaflin et al., (2021) y Hartati et al., (2022) emplearon modelos de diseños instruccional como el procedimiento de Dick y Carey y el modelo ADDIE respectivamente, mientras que Sahudi et al., (2021) no especifica los instrumentos utilizados.

Las conclusiones de los estudios revisados revelan una diversidad significativa en los enfoques de investigación adoptados por los diferentes autores, los programas estructurados demostraron resultados concluyentes, como evidencian Pham et al., (2021); Massri et al., (2021). Idamokoro et al., (2024) y Bayburtlu et al., (2024), quienes lograron mejorar significativamente el desarrollo motor en los niños. Las metodologías basadas en juegos tradicionales mostraron una eficacia particularmente notable (Siregar et al., 2021; Fauzi et al.,

2023; Falconi et al., 2025 y Syaflin et al., 2021) y concluyeron que los juegos tradicionales para los niños son muy eficaces por que aprenden mientras juegan.

4.2. Vacíos de la literatura

Es importante indicar que este trabajo representa un primer acercamiento al uso de los juegos tradicionales para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños. Después de una revisión a fondo de los textos disponibles en Scopus durante los últimos 6 años, se observó, como vacío de la literatura, una limitada participación de investigadores latinoamericanos en este espacio con relación a este tema. Debido a ello se propone que los interesados en el ámbito educativo latinoamericano incursionen en este tipo de investigación a través de las revisiones sistemáticas, estudios cuantitativos y cualitativos.

Asimismo, es importante precisar que se pueden desarrollar estudios longitudinales que se orienten hacia la formación de docentes, así como a la aplicación de las estrategias y modelos propuestos por los autores que constituyen la presente revisión sistemática. A ello, se puede sumar estudios con muestras más amplias y el análisis de los factores que involucran el desarrollo de los menores como, por ejemplo, los lazos familiares, la alimentación, el entorno escolar, entre otros. también, es necesario considerar el uso de herramientas tecnológicas que permitan la rápida recolección de datos y su sistematización.

4.3. Implicancias practicas

Con relación a las implicancias prácticas, la revisión sistemática evidenció los vacíos en la literatura del ámbito educativo con respecto al uso de juegos tradicionales y psicomotricidad gruesa. Posteriormente a la revisión de textos, se seleccionaron 15 artículos. Un aproximado del 80% eran estudios experimentales (experimental, cuasiexperimental, preexperimental) y el restante eran estudios cuantitativos no experimentales. Esto propone un aporte para el sector educativo, ya que dicha información se puede diversificar y emplear en diferentes aulas. Asimismo, los resultados pueden ayudar a tomar decisiones sobre los procesos de formación de los docentes y mejorar los planes educativos, con la finalidad de enfocarse más en el desarrollo de la psicomotricidad de los menores.

4.4. Limitaciones

Entre las limitaciones que se presentaron en este estudio, se ingresó a la base Scopus, que proporciona CTI Vitae de Concytec, para obtener la información. Sin embargo, es

importante señalar que durante los últimos meses en los que se llevó a cabo el trabajo, la plataforma se encontraba inoperativa. Por otro lado, se sugiere crear un proceso de trabajo para la revisión sistemática, ya que ello ayudará a completar con la verificación y extracción de datos de los artículos seleccionados. Asimismo, se requeriría para el futuro una suscripción a una plataforma de traducción.

V. CONCLUSIONES

En conclusión, se analizaron evidencias sobre el uso de juegos tradicionales y la psicomotricidad gruesa en la plataforma Scopus durante los últimos 6 años más reciente. Se pudo constatar que más de la mitad de las investigaciones se enfocan en crear modelos utilizando las pruebas TGMD (versiones 2 y 3) y otras propuestas educativas. El resto de los estudios se concentra en la aplicación de cuestionarios y técnicas de observación. Es importante destacar que la mayoría de estas publicaciones provienen de Indonesia, seguido por países como Ecuador, Chile y México, así como regiones de Europa (Turquía) y África (Sudáfrica). Es notable mencionar que el 2021 fue el año en que se registró el mayor número de publicaciones. Así mismo podemos deducir que los juegos tradicionales se consolidan como una estrategia pedagógica válida, efectiva y culturalmente relevante para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños.

El presente estudio logró sistematizar los estudios que reportan evidencias sobre el uso de juegos tradicionales y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Se precisaron entre los hallazgos estrategias educativas que aplicaron intervenciones con juegos tradicionales, tarjetas gráficas, sesiones de aeróbicos y lanzamiento de pelotas. Asimismo, la aplicación de dichas estrategias se desarrolló mediante metodologías experimentales y no experimentales, la mayoría de los autores se enfocó en el primer diseño. Asimismo, para la determinación de las muestras, los autores con estudios no experimentales fueron los que lograron encuestar u observar a aproximadamente a 100 menores.

Por lo expuesto, la evidencia científica respalda su implementación en contextos educativos, a modo de estrategia motivadora y eficaz dentro de las metodologías convencionales de educación física. Este campo de estudio presenta oportunidades significativas para la expansión investigativa, particularmente en Latinoamérica, donde la riqueza del patrimonio lúdico tradicional contrasta con la limitada producción científica en el área. La consolidación de esta línea de investigación contribuirá tanto al desarrollo de la ciencia educativa como a la preservación y revitalización del patrimonio cultural inmaterial de las comunidades. La implementación exitosa de estos programas requiere un enfoque integral que considere la formación docente, la adaptación curricular y el respaldo institucional, elementos fundamentales para maximizar el potencial transformador de los juegos tradicionales en la educación física infantil.

VI. RECOMENDACIONES

- Se demuestra que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo motor grueso, cognitivo y social de los niños, se recomienda a las autoridades educativas y docentes implementar los juegos tradicionales en la programación diaria de las actividades escolares.
- Realizar talleres y capacitaciones para los docentes sobre la implementación de prueba de TGMD con la ayuda de los juegos tradicionales para mayor desarrollo motor infantil. Esto ayudará a que los docentes fomenten este tipo de pruebas de manera estructurada.
- Los padres tengan conocimiento sobre, los beneficios de nuestros juegos tradicionales y que se ejecuten la revaloración dentro del hogar, ello fortalecerá el desarrollo motriz de los niños ya que la colaboración entre los padres y la escuela es clave para obtener buenos resultados.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aníbal Sailema, Á., Sailema Torres, M., Amores Guevara, P. del R., Navas Franco, L. E., Víctor Amable, M. Q., & Romero Frómata, E. (2017). Juegos tradicionales como estimulador motriz en niños con síndrome de Down. *Revista cubana de investigaciones biomédicas*, 36(2), 1–11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-03002017000200001
- Avenali, A., Daraio, C., Di Leo, S., Matteucci, G., & Nepomuceno, T. (2023). Systematic reviews as a metaknowledge tool: caveats and a review of available options. *International Transactions in Operational Research: A Journal of The International Federation of Operational Research Societies*, 30(6), 2761–2806. <https://doi.org/10.1111/itor.13309>
- Baas, J., Schotten, M., Plume, A., Côté, G., & Karimi, R. (2020). Scopus as a curated, high-quality bibliometric data source for academic research in quantitative science studies. *Quantitative Science Studies*, 1(1), 377–386. https://doi.org/10.1162/qss_a_00019
- Bayburtlu, M. B., Genç, A., & Ünal, F. (2024). The effects of hybrid physical activity program on various motor skills in primary school children. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 28(5), 456–467. <https://doi.org/10.15561/26649837.2024.0514>
- Bikalawan, S. S., Al Ardha, M. A., Indahwati, N., Wijaya, A., Nurhasan, N., Ridwan, M., & Yang, C. B. (2024). Flash card learning media in Physical Education improves students' locomotor movement skills. *Retos digital*, 57, 80–87. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.105460>
- Chat GPT (20 de junio de 2025) Ecuación de búsqueda
- Falconí, R. A., Salazar Almeida, P. A., Navas Labanda, A. C., & Mendoza Cahuana, M. A. (2024). La rayuela. Efectos motivacionales en la enseñanza/aprendizaje y el rendimiento en salto con un pie en niñas. *Retos digital*, 62, 277–284. <https://doi.org/10.47197/retos.v62.109541>
- Fauzi, R. A., Suherman, A., Saptani, E., Dinangsit, D., & Rahman, A. A. (2023). The impact of traditional games on fundamental motor skills and participation in elementary school students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(6), 1368–1375. <https://doi.org/10.13189/saj.2023.110622>

- Ginanjar, S., Widyawan, D., & Faruqi, H. (2023). Systematic literature review: Sports in early childhood in Indonesia. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(5), 1140–1149. <https://doi.org/10.13189/saj.2023.110523>
- Giró Miranda, J. (1998). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos Educativos Revista de Educación*, 0(1), 251. <https://doi.org/10.18172/con.381>
- Hartati, H., Kusnanik, N. W., Hardiyono, B., & Yardinal, Y. (2022). Basic locomotor learning model: New approach using small games competition in elementary school. *Teoriâ ta metodika fizičnogo viovannâ*, 22(4), 537–543. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2022.4.12>
- Idamokoro, M., Pienaar, A. E., Gerber, B., & van Gent, M. M. (2024). Positive effects of a 9-week programme on fundamental movement skills of rural school children. *South African Journal of Childhood Education*, 14(1). <https://doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1497>
- Jafari, S., Sabaghi, A., & Ebrahimi, B. (2024). The impact of 8 weeks of Heidelberg Ballschule games on the motor proficiency and visual-motor skills of 7-9 year-old female students. *International Journal of Adolescence and Youth*, 29(1). <https://doi.org/10.1080/02673843.2024.2435274>
- Kraus, S., Breier, M., & Dasí-Rodríguez, S. (2020). The art of crafting a systematic literature review in entrepreneurship research. *International Entrepreneurship and Management Journal*, 16(3), 1023–1042. <https://doi.org/10.1007/s11365-020-00635-4>
- Massri, E. A., Armijos Armijos, J. C., & Duarte Rocha, C. E. (2021). Efectos en el desarrollo motor de un programa de estimulación motriz basado en actividades lúdicas globalizadas, en varones escolares de la ciudad de Valdivia (Effects on motor development of a motor stimulation program based on globalized playful activit. *Retos digital*, 43, 719–727. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.86575>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Alonso-Fernández, S. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía

actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista española de cardiología*, 74(9), 790–799. <https://doi.org/10.1016/j.recesp.2021.06.016>

- Pérez Hernández, H. J., Simoni Rosas, C., Fuentes-Rubio, M., & Castillo-Paredes, A. (2022). La Ludomotricidad y Habilidades Motrices Básicas Locomotrices (Caminar, Correr y Saltar). Una propuesta didáctica para la clase de Educación Física en México (Ludomotricity and Basic Locomotion Motor Skills (Walk, Running and Jump). A didactic proposal for. *Retos digital*, 44, 1141–1146. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91338>
- Pham, V. H., Wawrzyniak, S., Cichy, I., Bronikowski, M., & Rokita, A. (2021). BRAINballs program improves the gross motor skills of primary school pupils in Vietnam. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 1290. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031290>
- Quispe Munares, ML, Rimascca Rodríguez, IK, Inca Cahuana, JS, & Cruzado Peña, A. (2025). Desarrollo psicomotor en estudiantes de educación infantil: Una revisión sistemática. *Revista Tribunal*, 5 (10), 689–707. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v5i10.136>
- Rimascca Rodríguez, I. K., Jara Valverde, G. M., & Contreras Almanza, C. A. (2025). *El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de niños a partir de una revisión sistemática*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.15091433>
- Suárez, P. y Sayuri, BM (2025). Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de la institución educativa No 2303 Villa Rica, Satipo - 2024 . Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Sahudi, U., Priyono, A., & Saputra, Y. M. (2021). Effects of ular tangga games on the development of locomotor skills in elementary school. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4A), 119–124. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091320>
- Satria, M. H., Aliriad, H., Nuzulia, D., Mangngassai, I. A. M., Junaidi, I. A., & Zainuddin, M. (2024). Game-based physical education learning to improve basic manipulative movement skills in primary school children. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(6). <https://doi.org/10.55214/25768484.v8i6.3756>

- Siregar, N. M., Sari, E. F. N., Budiningsih, M., & Zulham, Z. (2021). The basic learning model of traditional motion based games for early childhood (5-6) years. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(1), 81–88. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090111>
- Supriadi, A., Mesnan, M., Akhmad, I., Dewi, R., & Suprayitno, S. (2022). The effect of learning manipulative skills using ball thrower learning media on the ability to throw and catch the ball in elementary school students. *International Journal of Education in Mathematics Science and Technology*, 10(3), 590–603. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2441>
- Syaflin, H. M., Nurdin, F., Widiastuti, W., Syafaruddin, S., Lanos, M. E. C., & Syaflin, S. L. (2021). Basic locomotor motion characteristic design using games model for elementary school student. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(3), 560–567. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090323>