



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3
AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 320 SAN MIGUELITO DE
ARCÁNGEL, AYACUCHO, 2024.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

CONTRERAS ALARCON, ADELINA

ORCID:0000-0003-1169-4979

ASESOR

PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI

ORCID:0000-0002-0304-2244

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0397-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **20:30** horas del día **28** de **Noviembre** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH- CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 320 SAN MIGUELITO DE ARCÁNGEL, AYACUCHO, 2024.**

Presentada Por :
(3123182545) **CONTRERAS ALARCON ADELINA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **MAYORIA**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS DIDÁCTICOS PARAMEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 320 SAN MIGUELITO DE ARCÁNGEL, AYACUCHO, 2024. Del (de la) estudiante CONTRERAS ALARCON ADELINA , asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 15% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 18 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico mi tesis primordialmente a Dios, por guiarme y darme realmente la fuerza necesaria para poder cumplir mi meta.

A mi querido hijo Abdail Marcelo, Gracias a ti por tu apoyo incondicional, aunque aún eres muy pequeño, tu presencia en mi vida le da mucho más sentido gracias a ti decidí subir un escalón más y crecer como persona y profesional. Esperó que un día tu hijo mío comprendas que te debo lo que soy ahora y que este logro sirva de herramienta para guiar cada uno de tus pasos.

A mis padres, por todo su amor y por motivarme a seguir hacia adelante.

Y, por último, a las personas que no creyeron en mí, con su actitud lograron que tomará más impulso.

Agradecimiento

Le agradezco infinitamente a mi docente tutora por su dedicación, esfuerzo y paciencia, sin sus palabras y correcciones precisas no hubiese podido lograr llegar a esta instancia tan deseada.

Gracias por su guía y todos sus consejos, los llevaré grabados para siempre en la memoria y en mi futuro profesional.

Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice General.....	VI
Lista de Tablas.....	IX
Lista de figuras	X
Resumen	XI
Abstract.....	XII
I. PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedente Internacionales.....	4
2.1.2. Antecedente Nacionales	5
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales.....	6
2.2. Bases teóricas	7
2.2.1. Los juegos didácticos.....	7
2.2.1.1. Definición de los juegos didácticos	7
2.2.1.2. Importancia de los juegos didácticos.....	8
2.2.1.3. Teorías educativas que aportan al juego.....	9
2.2.1.4. Características de los juegos didácticos	10
2.2.1.5. Influencia de los juegos didácticos en los niños.....	11
2.2.1.6. Dimensiones de los juegos didácticos	11
2.2.2. Motricidad Gruesa	12
2.2.2.1. Definición de la motricidad gruesa.....	12

2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa	13
2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa.....	13
2.2.2.4. Características de la motricidad gruesa	14
2.2.2.5. Principales movimientos para el desarrollo de la motricidad gruesa	15
2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	15
2.2.3. Relación entre Juegos tradicionales y Motricidad gruesa	17
2.3. Hipótesis	17
III.METODOLOGIA.....	19
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	19
3.2. Población y muestra	19
3.3. Operacionalización de las variables	23
3.4Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	24
3.5. Método de análisis de datos.....	26
3.6.Aspectos éticos	27
IV. RESULTADOS	29
4.1.Resultados.....	29
V.DISCUSIÓN	30
5.1.Discusión de los resultados	30
VI. CONCLUSIONES	36
VII. RECOMENDACIONES	38
Anexos.....	44
Anexo 01 Carta de recojo de datos	44
Anexo 02:Documento de autorización	45
Anexo 03: Matriz de consistencia	46
Anexo 04: Instrumento de recolección de información	48

Anexo 05: Validez del instrumento	50
Anexo 06 Formato de Consentimiento informado	3

Lista de Tablas

Tabla 1: Población de educación inicial	20
Tabla 2: Muestra de estudio, niños de 3 años de nivel inicial	21
Tabla 3: Matriz de operacionalización de las variables.....	22
Tabla 4: Baremo.....	23
Tabla 6: Confiabilidad del instrumento.....	24
Tabla 7: Nivel de la motricidad gruesa en los niños de 3 años en el pre test.....	29
Tabla 8: Nivel de la motricidad gruesa después de implementar los juegos didácticos.....	31
Tabla 9: Nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 3 años	32
Tabla 10: Nivel de la motricidad gruesa en el pre test y post test en los niños de 3 años	33
Tabla 11: Prueba de normalidad	34
Tabla 12: Prueba de Rango de Wilcoxon.....	35
Tabla 13: Matriz de consistencia.....	46

Lista de figuras

Figura 1: Nivel de la motricidad gruesa en los niños de 3 años en el pre test.....	29
Figura 2: Nivel de la motricidad gruesa después de implementar los juegos didácticos.....	31
Figura 3: Nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 3 años	32
Figura 4: Nivel de la motricidad gruesa en el pre test y post test en los niños de 3 años.....	33

Resumen

En este estudio se partió del problema ¿De que manera el juego didáctico mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024? al observarse las dificultades en el nivel de la motricidad gruesa en cuanto al nivel del equilibrio, coordinación y lateralidad. La investigación se propuso como objetivo determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, de diseño pre experimental con pretest y post test en un solo grupo. El instrumento utilizado fue la guía de observación para medir el nivel de la motricidad gruesa en 26 niños de cinco años, tanto al inicio como al final de la aplicación de 15 sesiones de aprendizaje centradas en el juego didáctico y orientadas a fortalecer la motricidad gruesa. En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de la motricidad gruesa antes de aplicar la propuesta experimental (61%), situación que se revirtió después de su aplicación de las sesiones , mejorando en un (58%). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de puntos a favor del post test con un nivel sig. de 0,000 ($< a 0,05$), lo que significa que los juegos didácticos ayudan a mejorar el nivel de la motricidad gruesa de los niños que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave: coordinación, equilibrio y lateralidad

Abstract

In this study, we started from the problem: How does the didactic game improve gross motor skills in 3-year-old children at the Initial Educational Institution No. 320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024? when observing the difficulties in the level of gross motor skills in terms of balance, coordination and laterality. The research aimed to determine if didactic games improve gross motor skills in 3-year-old. The study corresponds to a quantitative, experimental research, with a pre-experimental design with pretest and posttest in a single group. The instrument used was the observation guide to measure the level of gross motor skills in 26 five-year-old children, both at the beginning and at the end of the application of 15 learning sessions focused on the didactic game and aimed at strengthening gross motor skills. The results showed that most children showed a low level of gross motor skills before applying the experimental proposal (76.0%), a situation that was reversed after the application of the sessions, improving by 80%. Likewise, in the hypothesis test it was contrasted that there is a difference in points in favor of the post test with a sig. level of 0.000 (<0.05), which means that the educational games help improve the level of gross motor skills of the children who made up the experimental group.

Keywords: coordination, balance and laterality

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ríos (2022) destaca la importancia crucial de la motricidad gruesa en el desarrollo de los niños y niñas, ya que les permite desarrollar y explorar sus habilidades físicas. El desarrollo motriz grueso es esencial para la formación integral e identidad del niño, ya que involucra grandes grupos musculares y segmentos del cuerpo. (p.17)

En evaluaciones internacionales sobre la motricidad gruesa, se han realizado estudios que evidencian su relevancia. Por ejemplo, Campaña (2020) encontró que los niños y niñas en Colombia presentan retrasos en el desarrollo psicomotor, manifestando lentitud en los movimientos, falta de coordinación y dificultades motoras que afectan su avance en la etapa preescolar. Ante esta situación, se propusieron estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa y fomentar un desarrollo adecuado en los niños y niñas de nivel inicial.

A nivel internacional, Berruazo (2022) resalta, en el contexto de España, que muchos países aún no han implementado el juego didáctico como herramienta para impulsar el desarrollo psicomotor en los niños. En algunos lugares, esta disciplina es prácticamente desconocida, lo que genera un progreso desigual en el desarrollo infantil. Esto es preocupante, dado que la motricidad gruesa es una base fundamental para el desarrollo intelectual en la educación inicial. La falta de atención a este aspecto ha tenido consecuencias negativas, como la evidente falta de coordinación motora gruesa en muchos niños.

De manera similar, en investigaciones realizadas a nivel nacional, Gutiérrez (2021) señala que en Bambamarca el desarrollo motor de los niños presenta una considerable lentitud. Esto se debe a que sus movimientos coordinados entre el tronco y las extremidades no logran desarrollarse de manera efectiva, principalmente por la falta de una infraestructura adecuada y de juegos motrices en el entorno educativo. Esta carencia afecta el progreso del desarrollo motor grueso de los niños, ya que la falta de actividad física no solo impide su avance, sino que también puede derivar en problemas de salud por la ausencia de actividades innovadoras que promuevan su desarrollo.

Por su parte, el Ministerio de Educación (MINEDU) (2022) enfatiza que “el desarrollo psicomotor y el aprendizaje para cuidarse, a fin de mantener una buena salud física y emocional, son elementos clave en la formación integral de los niños. El movimiento humano, es decir, la

motricidad, no se limita solo a moverse y desplazarse; también implica explorar, experimentar, comunicarse y aprender” (p.15).

A nivel local, en el aula de 5 años, color verde, de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa, a cargo de la docente Martha Varas Lozano, se ha observado que los niños enfrentan dificultades al realizar diversas actividades físicas. Entre estas dificultades se encuentran el manejo del balón, mantener el equilibrio sobre un pie, dibujar correctamente las partes de su cuerpo y reconocer la función de cada una. Asimismo, carecen de coordinación al alternar movimientos como correr, saltar, hacer cuclillas o caminar en puntas, y tienen problemas para diferenciar entre derecha e izquierda. Estas limitaciones dificultan su proceso de aprendizaje.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado:¿De que manera el juego didáctico mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024?

Para dar solución a la pregunta planteada se formuló el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. Así mismo para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Conocer cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. Diseñar e implementar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. Identificar cual es el nivel de la motricidad gruesa en el post test en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

El presente estudio se justifica en términos teóricos, metodológicos y practico.

Desde una justificación teórica, según Higuera (2020), los nuevos modelos de enseñanza no solo implican un cambio, sino que también promueven el desarrollo de nuevas metodologías para los docentes. Esto se debe a que los estudiantes necesitan un aprendizaje más dinámico, que no perciban la escuela como un entorno monótono, sino como un espacio donde pueden adquirir conocimientos y al mismo tiempo entrenar sus habilidades. Higuera resalta

que el juego didáctico en el aula estimula la participación y contribuye al desarrollo cognitivo y socioafectivo de los estudiantes, favoreciendo una enseñanza más activa, reflexiva y autónoma.

De manera similar, Minerva (2018) sostiene que el juego es una estrategia pedagógica eficaz, aplicable en todos los niveles educativos. Este enfoque no es reciente, ya que ha sido implementado en países con sistemas educativos más avanzados, aunque en muchos contextos aún no es ampliamente adoptado, en parte por la falta de capacitación docente. Sin embargo, esta metodología despierta el interés de los estudiantes, favorece el desarrollo de nuevas habilidades y fomenta la confianza en sí mismos, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La justificación metodológica se basa en el diseño y validación, mediante juicio de expertos, de un instrumento que permitirá medir las dimensiones del nivel de motricidad gruesa. Dicho instrumento no solo será útil para la investigación actual, sino que también podrá ser aplicado en futuras investigaciones locales o en estudios similares, enriqueciendo el campo de estudio.

Finalmente, la justificación práctica reside en la participación activa de docentes y padres de familia de la institución educativa. La relevancia del uso de juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa beneficiará directamente a los estudiantes de nivel inicial. Esto también incentivará a los docentes y familias a involucrarse más en la enseñanza, comprometiéndose con el desarrollo integral de los estudiantes y mejorando así el proceso educativo.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Campaña, M. (2020), en su estudio titulado “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos”, llevó a cabo su investigación en Colombia con el fin de obtener el título de Licenciada en Educación Preescolar. El objetivo principal del estudio fue identificar las estrategias lúdicas más efectivas para fortalecer la motricidad gruesa, especialmente en el equilibrio, de los niños de cuatro años. Se trató de un estudio cuantitativo con un diseño etnográfico y se empleó la observación directa como técnica de investigación. La muestra estuvo compuesta por 22 estudiantes del mencionado centro educativo, y los datos se recopilaron mediante una ficha de observación. Los resultados revelaron que los niños presentaban dificultades en la coordinación muscular y el equilibrio durante actividades como correr, saltar y patear una pelota, además de mostrar debilidades en su lateralidad. Sin embargo, tras la aplicación de las estrategias lúdicas, se evidenció una mejora significativa en estas áreas. El estudio concluyó que las actividades lúdicas son efectivas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar.

Por su parte, Vilema (2020) presentó la investigación titulada “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal Nueva Aurora en el periodo 2018-2019”. El objetivo general de este estudio fue analizar cómo los juegos tradicionales ecuatorianos impactan en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial de dicha unidad educativa. La metodología fue de tipo mixto (cuantitativa y cualitativa), con un enfoque de investigación de campo y un diseño pre-experimental. La investigación se centró en la aplicación de juegos tradicionales, y para la recolección de datos se entrevistaron a 8 docentes y se observaron a 55 niños del nivel inicial. Entre los principales hallazgos, el 63% de los docentes manifestó que la práctica del juego de las estatuas favorece el equilibrio y el tono muscular. Un 25% indicó que lo practica ocasionalmente, mientras que el 12% restante señaló que nunca lo ha practicado. La investigación concluyó que los juegos tradicionales ecuatorianos en el nivel inicial contribuyen

significativamente al desarrollo del equilibrio, el ritmo, la tonicidad muscular y la respiración, todos ellos elementos clave en la motricidad gruesa.

Luna (2021), en su estudio titulado *“El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años”*, llevó a cabo su investigación en Ecuador con el propósito de obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Educación, con mención en Psicología Infantil y Educación Parvularia. El objetivo del estudio fue analizar la relevancia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Se trató de una investigación descriptiva con un diseño no experimental y un enfoque mixto. La muestra estuvo conformada por 23 estudiantes y 1 docente de la Escuela de Educación Básica Miguel Río Frío. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de entrevista y la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) como instrumento de medición. Los resultados mostraron que el 70% de los estudiantes evaluados presentaba dificultades en sus habilidades motrices. A partir de estos hallazgos, se diseñó una propuesta alternativa. En conclusión, se sugirió que los docentes implementen esta guía con el fin de fortalecer la motricidad gruesa de los estudiantes en dicha institución.

2.1.2. Antecedente Nacionales

Castillo (2023), en su investigación titulada *“Juegos didácticos y la motricidad gruesa”*, llevada a cabo en Trujillo como parte de su proceso para obtener el título de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años en la Institución Educativa 80632 César Abraham Vallejo Mendoza, Centro Poblado Collambay, en el año 2023. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño correlacional. La muestra estuvo compuesta por 21 niños y niñas de nivel inicial, a quienes se les aplicó una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Los resultados arrojaron un coeficiente de correlación de $r=0,807$, lo que indica una correlación alta y significativa, con un valor $p<0,05$, confirmando la hipótesis general y rechazando la nula. De esta forma, se concluyó que existe una relación significativa entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

Por otro lado, García (2020), en su investigación titulada *“Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años”*, realizada en Tumbes,

Perú, con el objetivo de obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial, buscó determinar cómo la implementación de juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial. El estudio se enmarcó en un enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre-experimental. La población de estudio estuvo conformada por 17 niños y niñas de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños, y la recolección de datos se realizó mediante observación y una lista de cotejo. Los resultados mostraron que, al principio, la mayoría de los estudiantes presentaban dificultades para realizar actividades motrices, pero después de implementar los juegos didácticos, alcanzaron el nivel de logro esperado. Se concluyó que los juegos didácticos son una estrategia efectiva para fomentar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Ccama (2021), en su tesis titulada *“El Juego Lúdico y la Motricidad Gruesa”*, realizada en Puno para obtener el título de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo comprobar la relación entre el juego lúdico y la motricidad gruesa en niños de 4 años del nivel inicial. La investigación siguió un diseño no experimental de corte transversal, con un enfoque correlacional y un método hipotético-deductivo. Se trabajó con una población de 20 niños de 4 años, utilizando la técnica de observación con fichas validadas por expertos. El análisis estadístico, realizado mediante el software SPSS versión 24, arrojó un coeficiente de correlación de Spearman de $r=0,930$, con un valor $p<0,05$, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna y rechazar la nula. En conclusión, se demostró una relación directa y significativa entre el juego lúdico y la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Pino (2019), en su tesis titulada *“El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/MX- P 'Rio Seco', distrito de Ayacucho, 2018”*, realizada en Ayacucho, tuvo como objetivo general determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de dicha institución educativa. El estudio fue de nivel aplicado, con un enfoque experimental, utilizando un diseño cuasi-experimental con evaluaciones de preprueba y posprueba. El muestreo fue no probabilístico, seleccionando a 24 niños. Para el análisis de la hipótesis general se utilizó el estadístico T-Student, concluyéndose que la

implementación del juego como estrategia didáctica influye positivamente en la estimulación de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la institución.

Por su parte, Vásquez (2021) presentó su investigación titulada “*Juegos didácticos y aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°265 Divino Niño Jesús de Tocache*”. El objetivo general fue analizar la relación entre el uso de juegos didácticos y el aprendizaje en el área de Matemática en niños de 4 años de la mencionada institución. El enfoque metodológico fue cuantitativo y descriptivo, con un diseño correlacional. La muestra incluyó a 24 estudiantes, y la recolección de datos se realizó mediante observación y una lista de cotejo. Para el análisis de correlación se utilizó la Rho de Spearman, obteniendo una correlación alta de $r=0.88$ entre las variables. Los resultados indicaron una relación significativa entre los juegos didácticos y el aprendizaje en Matemática ($r=0.77$ y $r=0.68$). Se concluyó que existe una relación significativa y alta entre los juegos didácticos y el aprendizaje en el área de Matemática, lo que permitió aprobar la hipótesis de la investigación.

Finalmente, Basilio (2021), en su estudio titulado “*Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años*”, llevado a cabo en Huánuco, Perú, con el objetivo de obtener el título de licenciada en Educación Inicial, tuvo como propósito determinar cómo los juegos infantiles contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. El enfoque fue cuantitativo, de nivel explicativo, con un diseño pre-experimental. La población estuvo conformada por 36 niños, de los cuales se seleccionaron 18 como muestra. La técnica de observación y la lista de cotejo fueron utilizadas para la recolección de datos. Los resultados mostraron que, al inicio, los niños presentaban un bajo nivel de habilidades motrices, pero después de aplicar los juegos infantiles, alcanzaron el nivel esperado de logro. En conclusión, los juegos infantiles tienen un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa, especialmente en aspectos como el equilibrio, el dominio y el desplazamiento.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Los juegos didácticos

2.2.1.1. Definición de los juegos didácticos

Montero (2019) sostiene que las estrategias, técnicas y metodologías empleadas por los docentes en el aula tienen el propósito de captar la atención de los estudiantes, estimular su

participación y promover el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas. Esto fomenta en los alumnos el deseo de aprender de manera distinta. Diversos autores coinciden en que el uso de juegos es una herramienta fundamental que puede aplicarse en varias etapas del proceso educativo.

Por su parte, López (2021) señala que los docentes están reconsiderando sus métodos de enseñanza para aprovechar al máximo el potencial de aprendizaje de los niños pequeños. Los juegos representan una de las formas más importantes mediante las cuales los niños adquieren habilidades y conocimientos esenciales. Por esta razón, los entornos que facilitan el juego, la exploración y el aprendizaje práctico son fundamentales en programas educativos preescolares efectivos. Este estudio aborda el concepto de juego y el aprendizaje basado en el juego, mostrando ejemplos de cómo los niños adquieren conocimientos a través de estas actividades.

2.2.1.2. Importancia de los juegos didácticos

Luna (2020) subraya que el valor del juego radica en su diferencia con los métodos tradicionales de enseñanza. Al aplicar nuevas estrategias, recursos y métodos, los estudiantes pueden experimentar directamente el proceso de adquisición de conocimientos, desarrollar habilidades sociales dentro y fuera del aula, estimular su imaginación y resolver tareas de manera autónoma. Esto les permite adaptarse a nuevas formas de aprendizaje que son más prácticas y entretenidas.

El juego contribuye tanto al desarrollo cognitivo como psicológico del niño, fomentando su creatividad y fortaleciendo su identidad social, combinando de manera equilibrada la enseñanza y el crecimiento social. A través de esta actividad, los niños aprenden a manejar conflictos y a resolverlos cuando inevitablemente surgen. El juego les permite desarrollar diversas habilidades, ya que, a medida que interactúan con otros niños, aprenden unos de otros. Como destacan García y Alarcón (2020), "el juego es una actividad seria, ya que en ella se movilizan todos los recursos y capacidades de la personalidad. A través de los éxitos en el juego, mejora su autoestima y se refuerza su autoconfianza".

2.2.1.3. Teorías educativas que aportan al juego

Teoría del Aprendizaje de Piaget

Según Piaget, el aprendizaje del niño ocurre a través de dos procesos fundamentales: asimilación y acomodación. La asimilación se refiere a cómo el niño interactúa con estímulos externos y adapta su conducta al entorno, mientras que la acomodación implica la modificación de los esquemas mentales para ajustarse a las demandas del entorno. Estos dos procesos interactúan de manera dinámica para reorganizar el aprendizaje, logrando un equilibrio que regula la relación entre ambos. Arija (2021) señala que esta teoría es constructivista, ya que sostiene que el conocimiento se construye activamente por el propio individuo. Piaget rechaza el enfoque pedagógico tradicional que se basa en la transmisión de conocimientos y propone un proceso de enseñanza-aprendizaje que se basa en la construcción individual a través del contacto físico y social, considerando las características particulares de cada individuo.

Teoría del Excedente Energético de Herbert Spencer (1855)

La teoría de Spencer se fundamenta en la idea de que durante la infancia y niñez, los niños tienen sus necesidades básicas cubiertas por los adultos y, por lo tanto, no necesitan trabajar para sobrevivir. En lugar de esto, emplean su energía en el juego, dedicando mucho tiempo a esta actividad. Spencer sugiere que el proceso educativo debe replicar la evolución social para que el desarrollo mental del niño siga las diversas etapas de la evolución social humana de una manera "natural".

Teoría de la Relajación de Lazarus (1833)

La teoría de Lazarus sobre la relajación postula que el juego sirve como una actividad compensatoria para el esfuerzo y agotamiento provocados por otras actividades más serias o útiles. Según esta teoría, el juego proporciona un tiempo de descanso y recuperación, permitiendo al niño recuperar la energía gastada en actividades más exigentes. Gallardo (2018) respalda esta visión, destacando el papel del juego como un medio para restaurar y equilibrar la energía del niño.

Teoría según Flinchum (1988)

Flinchum argumenta que el juego permite a los niños liberar la energía reprimida, desarrollar habilidades interpersonales y encontrar su lugar en el mundo social. A través del juego, los niños aprenden a relacionarse con los demás y a resolver problemas adecuados para su edad. Sin embargo, a menudo los adultos subestiman la importancia del juego, considerándolo una pérdida de tiempo que no proporciona beneficios económicos inmediatos. Meneses (2001) observa que este menosprecio conduce a que los niños sean forzados a realizar actividades inapropiadas para su edad, sin reconocer los valiosos beneficios que el juego aporta al desarrollo infantil.

2.2.1.4. Características de los juegos didácticos

Diversos autores han descrito las características distintivas de los juegos didácticos. Calderón (2018) destaca tres principales: espontaneidad, motivación y estimulación de la imaginación. Según Calderón, estos juegos ofrecen a los alumnos la libertad de participar de manera libre, aumentando así su motivación en el aula. La resolución de problemas en estos juegos se basa en habilidades, capacidades e imaginación del estudiante, lo cual puede incluir actividades tan variadas como responder preguntas ocultas o resolver crucigramas. Estas actividades fomentan el uso de estrategias, la aplicación de conocimientos y la exploración del entorno de aprendizaje (Calderón, 2021).

Por otro lado, Alcedo (2022) identifica varias características importantes de los juegos didácticos. Estos juegos generan interés en el tema, estimulan la toma de decisiones, requieren la aplicación de conocimientos adquiridos en diferentes áreas y promueven una actividad dinámica de aprendizaje. Un análisis detallado de estas características muestra los aspectos positivos que los juegos aportan a la educación.

Además de las características mencionadas por Calderón y Alcedo, Andrade y Ante (2011) sugieren que el juego debe ser visto como una actividad gratuita y desinteresada. Esto garantiza que los participantes lo hagan por su propia voluntad y deseo de aprender mientras juegan.

2.2.1.5. Influencia de los juegos didácticos en los niños

Carrión (2020) sostiene que los juegos son herramientas valiosas en el ámbito educativo, ya que funcionan como estrategias de aprendizaje que motivan a los estudiantes hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. Estos juegos no solo fomentan el interés y el entretenimiento en el aula, sino que también dirigen la atención de los estudiantes hacia actividades recreativas que facilitan la adquisición de conocimientos.

El juego es crucial durante la primera infancia, ya que provoca cambios significativos en el desarrollo psicológico de los niños. Permite explorar áreas latentes del desarrollo y fomenta la formación de habilidades motrices a través de juegos didácticos. La influencia del juego en el aprendizaje se manifiesta en su capacidad para identificar y estimular el potencial físico, emocional y social de los niños. Estos juegos son esenciales para el desarrollo integral, ya que los niños pequeños no deben limitar su aprendizaje a las pantallas; es fundamental que participen en juegos recreativos o didácticos en el entorno escolar.

Quintas (2020) añade que los juegos son cruciales para asegurar el uso creativo del conocimiento por parte de los estudiantes. Estos juegos favorecen el desarrollo significativo de habilidades cognitivas e imaginativas, orientando a los estudiantes hacia la adquisición de nuevos conocimientos. Las actividades motoras promueven un pensamiento productivo al permitir que los niños aprendan de manera simple y divertida, ya sea en el colegio o en casa.

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos didácticos

a) Planificación del juego

Este proceso implica la organización de equipos diversos para el juego. Es necesario definir claramente las acciones que cada grupo debe realizar, seleccionar un coordinador y un secretario para cada equipo, y establecer cómo participará cada miembro.

b) Ejecución del juego

Durante esta etapa, el juego se lleva a cabo de acuerdo con el objetivo previamente establecido. Es importante observar y registrar el desempeño de los estudiantes. Además, se debe explicar a los estudiantes la relevancia de los juegos para resolver problemas matemáticos.

c) Evaluación del juego

En esta fase, se corrigen los errores y se promueve la formación de conocimientos, actitudes y habilidades en los niños. Se debe analizar el cumplimiento de las reglas del juego, evaluar el rendimiento de cada participante y, finalmente, valorar la participación de cada niño en el juego educativo (García, 2020).

2.2.2. Motricidad Gruesa

2.2.2.1. Definición de la motricidad gruesa

Estela (2022) describe la motricidad gruesa como la habilidad del cuerpo para reconocer su lateralidad y mantener el equilibrio y la coordinación. Este concepto abarca la sincronización y coordinación de los grandes grupos musculares y está vinculado al desarrollo físico general, incluyendo la motricidad de brazos, manos, piernas y pies.

Ruiz (2019) define la motricidad gruesa como la capacidad que desarrolla el niño para mover de manera armoniosa los músculos de su cuerpo. En esencia, se refiere a los movimientos realizados tanto por pequeños como grandes grupos musculares, o por el cuerpo en su totalidad. Estos movimientos musculares facilitan la coordinación de los brazos y las piernas, influyendo en el control postural, el equilibrio y los desplazamientos.

García (2019) explica que la psicomotricidad gruesa implica la sincronización necesaria para ejecutar movimientos amplios con grandes masas musculares, como correr, saltar, caminar, rodar, bailar y brincar.

Según Armijos (2020), la motricidad gruesa está estrechamente relacionada con el movimiento, la postura y el equilibrio, ya que todas las acciones que requieren el uso de grandes grupos musculares, como el movimiento del cuerpo entero, entran en esta categoría. Además, incluye el movimiento de los brazos, las piernas, la espalda y el abdomen.

Rodríguez (2020) afirma que la motricidad gruesa consiste en acciones voluntarias que involucran los grandes músculos del cuerpo, permitiendo actividades como trepar, correr, lanzar una pelota, ponerse de pie y sentarse. Este autor indica que la motricidad gruesa está estrechamente vinculada a las actividades cotidianas que requieren de los músculos grandes, a diferencia de la motricidad fina que utiliza músculos más pequeños. El desarrollo de la

motricidad gruesa sigue una dirección céfalo-caudal, comenzando con el cuello, luego el tronco, seguido por la cadera y, finalmente, las piernas.

2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa

Jiménez (2023) destaca la relevancia de la motricidad gruesa, ya que contribuye significativamente al desarrollo físico de los niños. A través de movimientos corporales como correr, saltar, caminar y jugar libremente, los niños fortalecen sus habilidades motoras, mejoran el control sobre su equilibrio y el funcionamiento de sus nervios y huesos. Además, esta área de desarrollo impulsa el crecimiento social, intelectual y afectivo, facilitando así la interacción con su entorno.

Mendieta (2021) subraya que la motricidad gruesa es crucial porque permite a los niños mejorar su equilibrio, lateralidad y direccionalidad al desarrollar sus habilidades de movimiento. Es fundamental que los educadores consideren estas actividades para asegurar que el desarrollo de la motricidad fina no se vea comprometido.

Pazos (2020) argumenta que la motricidad gruesa es esencial en el desarrollo infantil, ya que proporciona la base fundamental para el aprendizaje de tareas básicas. La motricidad gruesa no solo apoya el desarrollo de habilidades motoras, sino que también facilita la integración del pensamiento, las emociones y la socialización. Los estudios actuales indican la importancia de una educación integral que considere al ser humano como una unidad psicofísica, promoviendo una comunicación, expresión y relación efectivas. Se concluye que los niños son seres activos, exploradores y creativos, y que la motricidad gruesa debe ser el pilar fundamental en la educación.

2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa

Teoría de Garza Fernández (1978)

Garza Fernández (1978) sostiene que la motricidad gruesa se refiere al control de los grandes grupos musculares del cuerpo, lo que permite a los niños realizar acciones como sentarse, correr, saltar, mantenerse de pie y caminar de manera autónoma (Peredes, 2014).

Teoría de Wallón (1987)

Wallón (1987) considera que la motricidad gruesa es un campo de estudio centrado en el desarrollo integral del niño, abarcando el funcionamiento del cuerpo, el movimiento y el pensamiento, así como la autopercepción. Esta área de desarrollo impacta en el crecimiento intelectual y social del niño, mejorando su relación con el entorno (Peredes, 2014).

Teoría de Jean Piaget

Aunque Preyer (1888) y Sin (1900) ya habían investigado el desarrollo motor, fue en 1907 cuando Dupre introdujo el concepto de "gran motricidad" en respuesta a las limitaciones mentales y atléticas de los niños. Jean Piaget y Wallon demostraron que el ejercicio físico y la interacción con el entorno son esenciales para el desarrollo de la inteligencia en los niños. Según Piaget, la psicomotricidad juega un papel crucial en el aprendizaje del control del movimiento corporal y en la comprensión del propio cuerpo y sus limitaciones al interactuar con el entorno (Bocanegra, 2019).

2.2.2.4. Características de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa se define por la capacidad de realizar movimientos coordinados con los grandes grupos musculares del cuerpo, permitiendo mantener el equilibrio y desarrollar agilidad, fuerza y velocidad. Incluye actividades que involucran los músculos más grandes del cuerpo, tanto en la cabeza, el tronco como en las extremidades inferiores y superiores. Las actividades típicas asociadas a la motricidad gruesa incluyen saltar, caminar, correr, gatear, arrastrarse y escalar. Estos movimientos son comunes en la vida diaria, aunque su frecuencia y ejecución varían según la disponibilidad y las habilidades individuales de cada persona.

García (2019) señala que la motricidad gruesa está vinculada con la percepción que el niño tiene de su propio cuerpo, permitiéndole identificar las partes que lo componen y comprender las funciones de cada una en sus actividades y juegos.

Además, la motricidad gruesa está relacionada con la capacidad de contraer y relajar diferentes grupos musculares del cuerpo, facilitado por el funcionamiento de los receptores y la transmisión de información a los centros nerviosos. También influye en la dominancia lateral, donde muchos niños muestran preferencia por un lado del cuerpo, siendo la mayoría diestra.

Este conocimiento permite a los educadores apoyar mejor al niño en su desarrollo y en la percepción que proyecta hacia los demás.

2.2.2.5. Principales movimientos para el desarrollo de la motricidad gruesa

En su investigación, Yahuana (2018) detalla los principales aspectos del desarrollo de la motricidad gruesa, que incluyen:

- **Giros:** Estos movimientos implican cambios en la orientación del cuerpo o de partes del mismo, tales como rodar sobre el suelo, girar sobre uno mismo o en relación con objetos, o ser girado por otro, adoptando diferentes posturas y direcciones.
- **Correr:** Se refiere al movimiento rápido que cubre distancias variadas y se realiza en diferentes direcciones.
- **Saltar:** Implica un movimiento en el que el cuerpo se despegas del suelo, ya sea con uno o ambos pies, permanece en el aire durante un breve periodo y luego vuelve a tocar el suelo.
- **Rodar:** Consiste en el desplazamiento del individuo sobre un eje o sobre sí mismo de manera dinámica, pudiendo realizarse en un plano horizontal o inclinado.
- **Gatear:** Involucra el desplazamiento del infante con el abdomen y la columna elevados, apoyándose en las palmas de las manos, con las piernas flexionadas y recogidas debajo de las caderas (Yahuana, 2018, p. 44).

2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

Equilibrio

Mendieta (2017) define el equilibrio como un eje fundamental para desarrollar la capacidad de una persona para mantener el control motor grueso, tanto en movimiento como en reposo. El equilibrio es esencial durante el desplazamiento, ya sea permaneciendo inmóvil o realizando movimientos en diferentes posiciones, y juega un papel crucial en el desarrollo infantil.

Tipos de equilibrio

Existen dos tipos principales de equilibrio:

- **Equilibrio estático:** Se refiere a la habilidad de mantener el control motor del cuerpo en una postura fija sin movimiento. Este tipo de equilibrio ayuda al niño a interiorizar su esquema corporal, fortaleciendo su percepción del cuerpo y preparándolo para mantener el equilibrio dinámico en condiciones más difíciles.
- **Equilibrio dinámico:** Implica la capacidad de controlar las distintas partes del cuerpo mientras se está en movimiento. Este equilibrio permite al individuo desplazarse y mantener la postura adecuada, coordinando sus movimientos para evitar caídas (Mendieta, 2017, p. 34).

Coordinación:

El autor define la coordinación como el control corporal en los movimientos, caracterizada por la capacidad de manejar las diferentes partes grandes del cuerpo. Esta habilidad implica la movilización de numerosos músculos y fracciones de acuerdo con la voluntad del individuo, siguiendo instrucciones específicas con armonía y precisión, y adaptándose a la etapa evolutiva del niño. La coordinación es esencial para que el niño adquiera seguridad al realizar diversos movimientos. El autor clasifica los siguientes aspectos de la coordinación:

- **Desplazamiento:** Se refiere a la capacidad del infante para movilizar su cuerpo de un lugar a otro de manera independiente. No es necesario seguir un orden específico para ejecutar esta habilidad.
- **Escaleras:** Esta acción puede ser más desafiante para el infante, ya que subir y bajar escaleras requiere madurez y mayor independencia. Una vez alcanzada esta madurez, el control del cuerpo se demuestra de manera natural e inconsciente.
- **Trepar:** Trepar implica el uso simultáneo de las manos y las piernas. A medida que el infante avanza en el desarrollo de sus habilidades motoras, las piernas se fortalecen y se establece un vínculo constante con las manos para el apoyo. Esto contribuye a una mejor percepción del cuerpo y aumenta la seguridad y confianza del niño.
- **Carrera:** Se distingue de la simple marcha por el hecho de que en la carrera el tronco se eleva del suelo sin el apoyo continuo de ambas piernas. Esta acción requiere una

habilidad básica de caminar, pero con una dinámica que permite el despegue del suelo (p. 34).

Lateralidad:

El autor define la lateralidad como un proceso que comienza a desarrollarse a partir de los 2 años y se consolida alrededor de los 5 años. Este proceso implica la preeminencia de una mano sobre la otra y el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, lo que se manifiesta en la habilidad de ser diestro o zurdo. Los niños tienden a utilizar predominantemente el lado del cuerpo que muestra mayor destreza en sus actividades sensoriales, motoras o de percepción.

El cerebro humano está dividido en dos hemisferios, derecho e izquierdo, y uno de ellos suele dominar sobre el otro en la realización de ciertas acciones. Aquellos que tienen un predominio del hemisferio izquierdo suelen ser diestros, mientras que aquellos con predominio del hemisferio derecho tienden a ser zurdos. La lateralidad de los niños se puede observar fácilmente a través de actividades cotidianas, como el uso de una peñilla, un lápiz o una cuchara, donde se puede determinar cuál mano prefieren usar (p. 35).

2.2.3. Relación entre Juegos tradicionales y Motricidad gruesa

Según Díaz (2017), los juegos son fundamentales en la edad preescolar, ya que permiten a los niños explorar y conocer su cuerpo a través de diversos movimientos y ejercicios corporales, como deslizarse, caminar, trepar, trotar, saltar y correr. Estos juegos facilitan la interacción de los niños consigo mismos y estimulan el desarrollo de la motricidad gruesa. Además, contribuyen al progreso general del cuerpo infantil, promoviendo el equilibrio, la manipulación, la locomoción, la lateralidad y el control corporal. En resumen, los juegos y la motricidad gruesa trabajan juntos para alcanzar un desarrollo integral y equilibrado en los niños.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

Hipótesis descriptiva

H₁: Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

H₀: Los juegos didácticos no mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

III. METODOLOGIA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Según Neill (2020), "La investigación cuantitativa es una forma estructurada de recopilar y analizar datos provenientes de diversas fuentes, utilizando herramientas informáticas, estadísticas y matemáticas para obtener resultados" (p. 69). Por lo tanto, se optó por un enfoque cuantitativo para recopilar información sobre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en niños de 3 años.

Nivel de investigación

En esta tesis se utilizó el nivel de investigación explicativa, que fue más allá de la mera descripción de conceptos y fenómenos. Este nivel buscó entender las causas y efectos de los eventos físicos o sociales, explicando por qué ocurrieron y bajo qué condiciones. No se limitó a describir o analizar un problema, sino que intentó encontrar las causas subyacentes de las variables en cuestión (Fuentelsaz et al., 2021, p. 74).

Diseño de investigación

La investigación empleó un diseño preexperimental. Este diseño, como su nombre indica, sirvió como una prueba o ensayo previo al experimento definitivo. Su principal limitación fue el bajo control sobre el proceso, lo que pudo cuestionar su valor científico. Para comparar los resultados dentro de un mismo grupo de estudio, se utilizaron pretest y post test (Hernández, 2022, p. 35). La investigación se estructuró de la siguiente manera:

GE O1 ----- X ----- O2

Donde:

GE = Grupo experimental.

O1 = Aplicación del pre test.

X = Juegos didácticos

O2 = Aplicación pos test

3.2. Población y muestra

Según López (2021), la población se definió como el conjunto de unidades de las cuales se obtuvo información para generar conclusiones sobre el fenómeno en estudio. Esta población

estuvo compuesta por unidades que compartieron una característica común, que fue el foco de la investigación y la base para la recopilación de datos. La población estuvo constituida por los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, que contó con 3 aulas de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 74 estudiantes, según se mostró en la tabla 1.

Tabla 1.

Población del nivel inicial

NIVEL	GRADO/SECCION	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Inicial	3 Años Aula A	16	10	26
Inicial	4 años Aula A	10	12	22
Inicial	5 años Aula A	16	10	26
Total		42	32	74

Nota: Nómina de matrícula 2024

Muestra:

La muestra estuvo compuesta por el aula de 3 años del nivel inicial, que incluyó a 26 niños, según se detalló en la Tabla 2. Hernández (2022) definió la muestra como "un subconjunto o parte del universo o población en la que se llevó a cabo la investigación. Existen procedimientos, como fórmulas lógicas, para determinar la cantidad de componentes de la muestra, siendo esta la parte más representativa de la población" (p. 83).

Tabla 2

Muestra de estudio de niños de 3 años

NIVEL	GRADO/SECCION	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
Inicial	3 Años Aula A	16	10	26
Total		42	32	26

Nota: Nómina de matrícula 2024

El tipo de muestreo que se utilizó fue no probabilístico por conveniencia. Según López (2021), el muestreo no probabilístico por conveniencia fue una técnica en la que el

investigador seleccionó a los participantes basándose en su accesibilidad o disponibilidad inmediata, sin recurrir a un proceso aleatorio. Esto implicó que se eligieron individuos o unidades de estudio que fueron más fáciles de incluir, ya sea por cercanía, tiempo o disposición.

Criterios de inclusión:

- ✓ Niños del nivel inicial de 3 años.
- ✓ Niños que estén debidamente matriculados.
- ✓ Niños que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión:

- ✓ Niños que no pertenezcan al nivel inicial de 3 años.
- ✓ Niños que no estén matriculados o tengan problema en el sistema.
- ✓ Niños que no asistan regularmente a clases.

3.3. Operacionalización de las variables

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA O VALORACIÓN
Variable independiente Juegos didácticos	Los juegos didácticos se medirán en tres dimensiones: Planificación, ejecución y evaluación del juego.	Planificación del juego Ejecución del juego Evaluación del juego	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad. Juega libremente con sus compañeros compartiendo materiales. Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	Ordinal	Logrado esperado Proceso Inicio
Variable dependiente Motricidad gruesa	De acuerdo con Garcia (2019), La gruesa se refiere al desarrollo de capacidades motoras que comprometen numerosos movimientos de los músculos del cuerpo y la agilidad con lo que se ejecuta dicho movimiento, donde se medirá en sus tres dimensiones Equilibrio Coordinación Lateralidad	Equilibrio Coordinación Lateralidad	Mantiene el equilibrio al caminar Mantiene el equilibrio al saltar Desplazamientos coordinados Movimientos Coordinados Identifica su lado derecho e izquierdo	Ordinal	Logrado esperado Proceso Inicio

Fuente : Diseño propio según guía de formato para elaboración de documentos Vs 001, 2024

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica:

La presente investigación se llevó a cabo utilizando la técnica de observación. Reguera (2019) definió esta técnica como los recursos o procedimientos que el investigador empleó para acercarse a los hechos y obtener conocimiento, utilizando instrumentos para registrar la información y garantizar la validez y confiabilidad de los datos obtenidos. Por lo tanto, se optó por la observación como técnica para la recolección de datos.

3.4.2. Instrumento:

La guía de observación fue un instrumento que ayudó al investigador a recopilar datos para este estudio. Fue una herramienta que facilitó la identificación de las características generales de una muestra o población (Campos, 2019).

En el instrumento de la variable "motricidad gruesa", se evaluó con la guía de observación, la cual estuvo compuesta por 15 ítems que se dividieron de forma equivalente en sus tres dimensiones.

Dimensión 1 (d1) = Equilibrio (5 ítems)

Dimensión 2 (d2) = Coordinación (5 ítems)

Dimensión 3 (d3) = Lateralidad (5 ítems)

Para la verificación de la medición de la variable motricidad gruesa y sus dimensiones establecidas se utilizó el baremo de la tabla 4.

Tabla 4

Baremo

Instrumento ficha de observación para la variable motricidad gruesa

Instrumento	Categorías	Escala
Guía de observación	Logrado esperado	3
	Proceso	2
	Inicio	1

Puntaje mínimo : 0

Puntaje máximo : 45

Instrumento	Categorías	Escala	Descripción
Guía de observación	Logrado esperado	31-45	Demuestra un buen desarrollo en cuanto a su motricidad gruesa de acuerdo a su edad , maneja muy bien su equilibrio, coordinación y lateralidad.
	Proceso	16-30	Se evidencia el desarrollo de la motricidad gruesa , sin embargo, todavía tiene

			dificultades para poder manejar su equilibrio, coordinación y lateralidad.
	Inicio	0-15	En cuanto a la motricidad gruesa no evidencian ningún desarrollo en su equilibrio, coordinación y lateralidad.

Fuente: Elaboración propia según escala de valoración MINEDU – EBR

3.4.3. Validez

Para validar los instrumentos de evaluación, se recurrió al juicio de expertos con el fin de determinar si el instrumento era adecuado para calificar a los estudiantes. El instrumento evaluado se centró en la motricidad gruesa, abarcando tres dimensiones: equilibrio, coordinación y lateralidad. Cada dimensión incluyó 5 ítems, sumando un total de 15 ítems para la evaluación.

Bocanegra (2019) señaló que "una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, reconocidas como expertos cualificados, es un método de validación útil para verificar la confiabilidad de una investigación". Estos expertos proporcionaron información, evidencia, juicios y valoraciones que aseguraron la validez del instrumento.

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó por 3 juicios de expertos y así verificó si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

Tabla 5

Validación por juicio de expertos

N°	Nombre y apellidos	Grado	Especialidad	Aplica
01	Lic. Fernández Zarate Nelly Edita	Licenciada	Educación Inicial	Aplicable
02	Lic. López Aurelio Yesica	Licenciada	Educación Inicial	Aplicable
03	Lic. Estelita Del Rosario Gomero Calderon	Licenciada	Educación Inicial	Aplicable

Nota. Elaboración propia

3.4.4. Confiabilidad del instrumento:

Según Bocanegra (2019), una estrategia de evaluación presenta varias ventajas, ya que proporciona una opinión experta sobre aspectos específicos del tema en estudio. Esta estrategia emplea diversos métodos para recopilar información y evaluar el conocimiento sobre contenidos complejos y difíciles, facilitando la obtención de información detallada sobre el tema (p. 12).

La confiabilidad del instrumento se verifico utilizando la prueba de piloto además de aplicar la estadística Alfa de Cronbach. Se considero que el instrumento es "aceptable" si el valor de Alfa de Cronbach es igual o superior a 0.8.

Tabla 6

Confiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.81387928	15

Nota. Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos.

El recojo de la información se inició solicitando autorización a la Directora de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formaran parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: el primero (pretest) ocurrió mediante la aplicación del instrumento guía de observación para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se llevó a cabo la evaluación de la motricidad gruesa.

El segundo momento del recojo de información ocurrió después de haber desarrollado la intervención con los juegos tradicionales; también se aplicó el instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños sobre la motricidad gruesa.

En esta investigación, se utilizaron métodos y técnicas estadísticas, programas de Excel 2016 y el software SPSS para el procesamiento, análisis e interpretación de datos de forma manual y electrónica. Se describieron las siguientes técnicas a utilizar:

- **Estadística descriptiva:** Esta estadística permitió realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se pudo presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de tablas y figuras.

- **Estadística inferencial:** La prueba Wilcoxon se utilizó para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existieron diferencias entre ellas y contrastar la hipótesis con una significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05

3.6. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo siguiendo los principios éticos establecidos por el reglamento de integridad científica (ULADECH, 2024).

Respeto y protección de los derechos de los participantes: Desde el inicio de la investigación, se protegerá la identidad de los niños, niñas y maestras de la I.E. Se respetará la diversidad, la privacidad y los derechos de todos los involucrados. La participación será completamente voluntaria y los participantes estarán informados sobre todo el proceso de la investigación.

Libre participación: Los participantes estuvieron adecuadamente informados sobre el proceso de la investigación y participaron de forma voluntaria, habiendo firmado previamente el consentimiento informado.

Cuidado del medio ambiente: La investigación se realizó con responsabilidad ambiental. Se tomaron medidas para minimizar el impacto ambiental de la investigación y proteger la biodiversidad y la naturaleza.

Beneficencia y no maleficencia: Se velará por la seguridad de los participantes, cumpliendo con las normas generales para evitar causar daño, minimizar posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Integridad y honestidad: La investigación se llevará a cabo de manera objetiva e imparcial en todas sus etapas.

Justicia: Se realizarán juicios razonables y bien fundamentados, tomando las precauciones necesarias para asegurar una investigación justa, reconociendo las capacidades y limitaciones.

IV. RESULTADOS

4.1.Resultados

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

4.1.1. Análisis descriptivo:

Respecto al objetivo específico 1: Conocer cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

Tabla 7

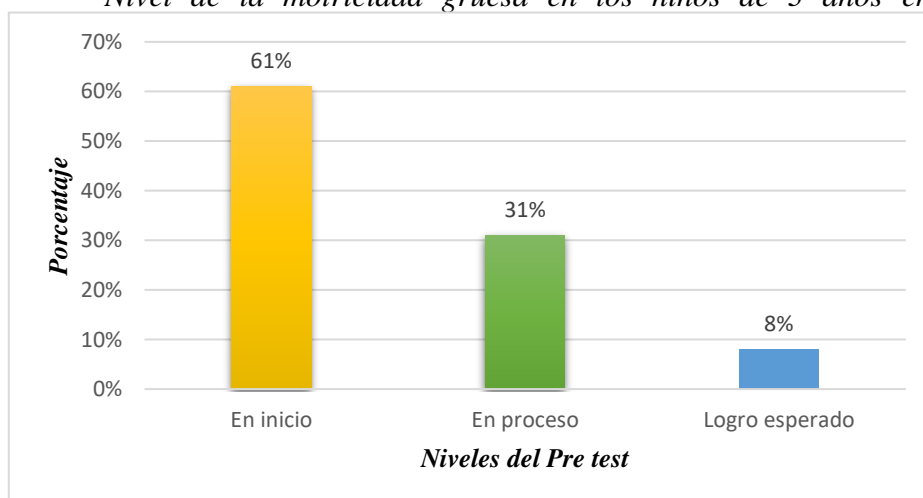
Nivel de la motricidad gruesa en los niños de 3 años en el pre test.

NIVEL	N	%
Logro esperado	2	8%
En proceso	8	31%
En inicio	16	61%
TOTAL	26	100%

Nota. Guía de observación aplicado a los estudiantes, setiembre, 2024.

Figura 1

Nivel de la motricidad gruesa en los niños de 3 años en el pre test.



Nota. Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1, durante el pretest podemos observar que, en el nivel, de la motricidad gruesa el 61% de los niños se encuentran en el nivel inicio así mismo el 31% se ubica en el nivel proceso y un 8% está en el nivel logro esperado en cuanto a la motricidad gruesa. Por lo que se concluye que los niños no tienen buen desenvolvimiento en cuanto a su are motor grueso, como el equilibrio la coordinación y su lateralidad n en el pre test.

- **Respecto al objetivo específico 2:** Diseñar e implementar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

Tabla 8

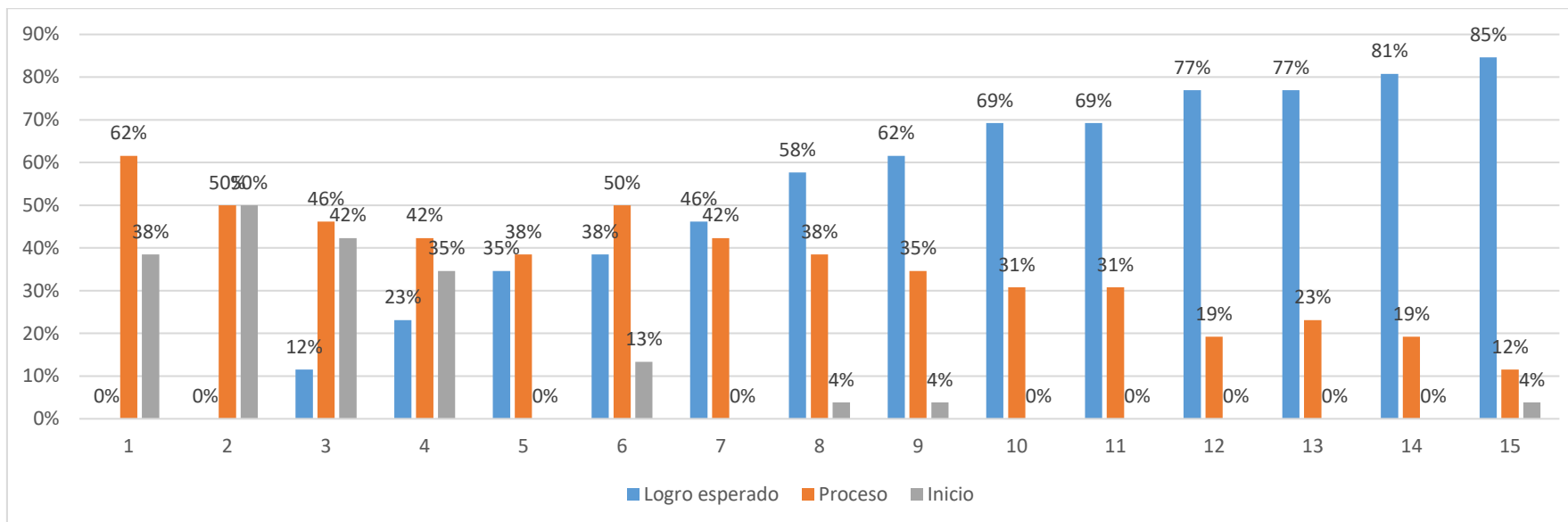
Nivel de la motricidad gruesa después de implementar los juegos didácticos

Nivel	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro esperado	0	0%	0	0%	3	12%	6	23%	9	35%	10	38%	12	46%	15	58%	16	62%	18	69%	18	69%	20	77%	20	77%	21	81%	22	85%
Proceso	16	62%	13	50%	12	46%	11	42%	10	38%	13	50%	11	42%	10	38%	9	35%	8	31%	8	31%	5	19%	6	23%	5	19%	3	12%
Inicio	10	38%	13	50%	11	42%	9	35%	7	0%	3	13%	3	0%	1	4%	1	4%	0	0%	0	0%	1	0%	0	0%	0	0%	1	4%
Total	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	73%	26	102%	26	88%	26	100%	26	100%	26	100%	26	100%	26	96%	26	100%	26	100%	26	100%

Nota. Talleres de aprendizajes aplicando los juegos didácticos

Figura 2

Nivel de la motricidad gruesa después de implementar los juegos didácticos



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación los juegos didácticos como estrategia, donde se evaluó la motricidad gruesa en los niños de 3 años se observó que en la sesión 1 que el 62% los niños se ubican en un nivel inicio, pero a partir de la sesión 10 se observó que un 69% en el nivel logro esperado y para finalizar en la última sesión realizada a través de la evaluación realizada se obtuvo que el 85% de los niños se ubicaron el nivel logro esperado donde se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades ejecutadas para un buen desarrollo de la motricidad gruesa.

Respecto al objetivo específico 3. Identificar cual es el nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

Tabla 9

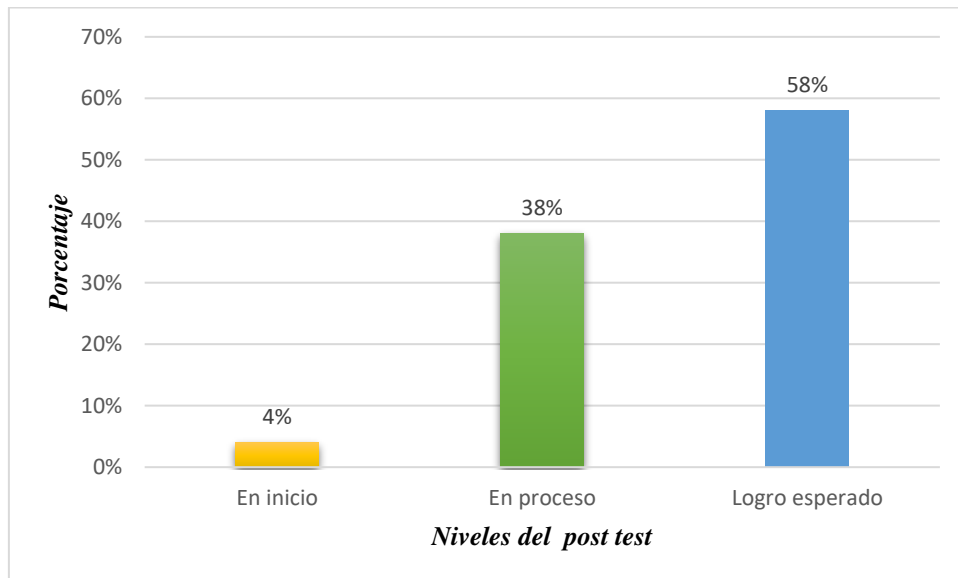
Nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 3 años

Nivel de logro	N	%
Logro esperado	15	58%
En proceso	10	38%
En inicio	1	4%
TOTAL	26	100%

Nota. Guía de observación aplicado a los estudiantes, setiembre, 2024.

Figura 3

Nivel de la motricidad gruesa en el post test en los niños de 3 años



Fuente. Tabla 9

En la Tabla 9 y Figura 3 se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación del post-test, en el que se evaluó el nivel de motricidad gruesa de los niños de 3 años después de implementar los juegos didácticos como estrategia didáctica. Los datos revelan que el 58% de los niños se ubica en el nivel logro esperado mientras que el 38% se encuentra en un nivel proceso estos resultados permiten concluir que la motricidad gruesa de los niños mejoró significativamente gracias a los juegos didácticos, ya que adquirieron habilidades como el equilibrio y el dominio corporal. En consecuencia, se confirma que, al finalizar la investigación, los niños presentaron una notable mejora en su capacidad motora gruesa.

Respecto al objetivo general Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

Tabla 10

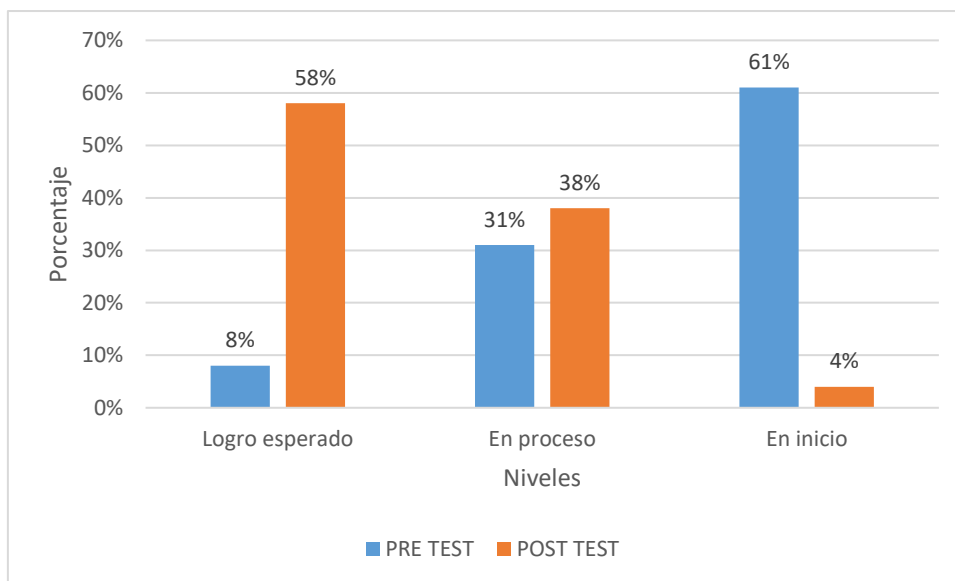
Nivel de la motricidad gruesa en el pre test y post test en los niños de 3 años

Nivel de logro	PRE TEST		POST TEST	
	N	%	N	%
Logro esperado	2	8%	15	58%
En proceso	8	31%	10	38%
En inicio	16	61%	1	4%
TOTAL	26	100%	26	100%

Nota. Guía de observación aplicado a los estudiantes, setiembre, 2024.

Figura 4

Nivel de la motricidad gruesa en el pre test y post test en los niños de 3 años



Fuente. Tabla 10

En la Tabla 10 y Figura 4 se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación del pre test en el nivel, de la motricidad gruesa el 61% de los niños se encuentran en el nivel inicio y en el post-test, los datos revelan que el 58% de los niños se ubica en el nivel logro esperado estos resultados permiten concluir que la motricidad gruesa de los niños mejoró significativamente gracias a los juegos didácticos, ya que adquirieron habilidades como el equilibrio y el dominio corporal. En consecuencia, se confirma que, al finalizar la investigación, los niños presentaron una notable mejora en su capacidad motora gruesa.

4.2.1. Análisis inferencial

4.2.1.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

Para poder determinar si los datos cumplen o no una distribución normal, en primer lugar, se calcula la diferencia entre las medias del pre y post test. Una vez calculado ello, se procede a ejecutar la prueba de normalidad.

- **Planteamiento de la hipótesis**

Hi: Los datos tienen una distribución normal

Ho: Los datos no tienen una distribución normal

- **Nivel de significancia**

Confianza 95%

Significancia 5% (alfa) = 0,05

Estadístico de Prueba: Sig. < 0,05, rechazar H0

Sig. > 0,05, aceptar H0

- **Estadístico a utilizar**

Kolmogorov Smirnov o Shapiro Wilk

- Estimación de la prueba de normalidad

Tabla 11

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
Lenguaje oral Pre test	,308	26	,000	,950	26	,009
Lenguaje oral Post test	,223	26	,002	,889	26	,012

Nota. Datos procesados del SPSS

Prueba de normalidad

De acuerdo con la cantidad de datos evaluados, se procedió a considerar la información del estadígrafo de Shapiro-Wilk. Donde nos muestra que la significancia del pre y pos test posee un valor < 0.05 (no paramétrico). por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa, los datos de la muestra no provienen de una distribución normal, es por ello, para probar las hipótesis planteadas se usará el estadígrafo Wilcoxon.

4.2.1.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

En la presente investigación se formuló la hipótesis con la finalidad de comprobar si los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. De este modo, se llevó a cabo la prueba de normalidad, lo cual para el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de tal modo, de acuerdo a la muestra de estudio y las características la prueba de wilcoxon, y así se realice la comparación de medias utilizando el SPSS Vs 25.

a) Planteamiento de la hipótesis

H₁: Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

H₀: Los juegos didácticos no mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

b) Nivel de Significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de wilcoxon

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 12

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES – PRETES	Los Rangos negativos	0a	,00	,00
	Los Rangos positivos	26b	10,00	110,00
	Empates	0c		
	Total	26		

a. Postest < Pre Test

b. Postest > Pre Test

c. Postest = Pre Test

Estadísticos de prueba^a

	POSTES - PRETES
Z	-3,731b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) **Interpretación de la prueba de hipótesis**

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la influencia de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

V. DISCUSIÓN

5.1. Discusión de los resultados

Respecto al objetivo general que fue determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024, en la comprobación de hipótesis, la obtención de $p= 0,001$ y $p < 0,05$ permitió ver una diferencia significativa entre el pre test y post test después de utilizar los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Armas (2021) Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, en la cual se aprecia el valor $p= 0,001$ y $p < 0,05$ en las conclusiones se identificó la motricidad gruesa a través de un pretest, posteriormente se diseñó y aplicó el taller de actividades lúdicas en 15 talleres de aprendizaje y finalmente se evaluó y comparó los resultados. Se aceptó la hipótesis alterna la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad gruesa de los niños de tres años de la Institución Educativa Arco Iris. Esto genera una gran controversia, porque demuestra que los juegos permiten también la mejoría de la motricidad gruesa, al igual que nuestros resultados de los niños de 5 años de la IEI 519 Retoñitos de Manantay, Pucallpa, 2024.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Estela (2022) describe la motricidad gruesa como la habilidad del cuerpo para reconocer su lateralidad y mantener el equilibrio y la coordinación. Este concepto abarca la sincronización y coordinación de los grandes grupos musculares y está vinculado al desarrollo físico general, incluyendo la motricidad de brazos, manos, piernas y pies. Montero (2019) sostiene que las estrategias, técnicas y metodologías empleadas por los docentes en el aula tienen el propósito de captar la atención de los estudiantes, estimular su participación y promover el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y cognitivas. Esto fomenta en los alumnos el deseo de aprender de manera distinta. Diversos autores coinciden en que el uso de juegos es una herramienta fundamental que puede aplicarse en varias etapas del proceso educativo.

En ambos estudios es evidente que el desarrollo de la motricidad gruesa no estaba siendo trabajado adecuadamente, ya que los niños mostraban dificultades para realizar actividades

como mantener el equilibrio con sus extremidades, ejecutar movimientos coordinados con la cabeza, tronco y extremidades, o sincronizar sus movimientos durante juegos tradicionales. Estos resultados resaltan la importancia de diseñar y aplicar estrategias educativas que promuevan un adecuado desarrollo motor a través de actividades lúdicas y ejercicios físicos que fortalezcan la motricidad gruesa en la primera infancia.

Respecto al objetivo específico 1 que fue conocer cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. durante el pretest podemos observar que, en el nivel, de la motricidad gruesa el 61% de los niños se encuentran en el nivel inicio así mismo el 31% se ubica en el nivel proceso y un 8% está en el nivel logro esperado en cuanto a la motricidad gruesa. Por lo que se concluye que los niños no tienen buen desenvolvimiento en cuanto a su are motor grueso, como el equilibrio la coordinación y su lateralidad n en el pre test.

Estos resultados guardan relación con García, P. (2020), lo que sostiene en su estudio titulado, “Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años”, realizado Perú en la ciudad de Tumbes, quien señala que en el pre test se encontró en el nivel inicio el 59% de niños y el 29% en el nivel de proceso. Este autor también nos expresa que los niños se encontraron en un nivel de inicio, la cual presentaron dificultades al realizar diferentes habilidades motrices, como coordinación en los movimientos de su cuerpo, mantener su equilibrio, correr, saltar, entre otras actividades que parten de esta, por lo que busco plantear como estrategia los juegos didácticos para fortalecer el nivel de motricidad gruesa. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró evidenciando un nivel de motricidad total mente no satisfecho en ambas investigaciones.

Estos resultados coinciden con los hallazgos de la presente investigación, ya que en ambas muestras de estudio se evidenció que, al inicio de la estrategia, los niños enfrentaban serias dificultades y limitaciones en el desarrollo de su motricidad gruesa. Sin embargo, conforme avanzaban en la aplicación de los juegos tradicionales, sus capacidades motoras gruesas mostraron una mejora notable. Esto subraya la importancia de contextualizar adecuadamente estas estrategias pedagógicas, pues los juegos tradicionales se revelan como una herramienta pedagógica valiosa para el desarrollo integral.

Asimismo, los resultados guardan relación con el trabajo de Ruiz (2019) define la motricidad gruesa como la capacidad que desarrolla el niño para mover de manera armoniosa los músculos de su cuerpo. En esencia, se refiere a los movimientos realizados tanto por pequeños como grandes grupos musculares, o por el cuerpo en su totalidad. Estos movimientos musculares facilitan la coordinación de los brazos y las piernas, influyendo en el control postural, el equilibrio y los desplazamientos.

Es crucial que los niños desarrollen su motricidad gruesa para que puedan interactuar con el mundo que les rodea de forma efectiva. Los juegos didácticos son una herramienta excelente para fomentar este desarrollo, ya que ayudan a los niños a mejorar sus habilidades motrices y a controlar sus brazos, piernas y cabeza con más precisión.

Respecto al objetivo específico 2 que fue diseñar e implementar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación los juegos didácticos como estrategia, donde se evaluó la motricidad gruesa en los niños de 3 años se observó que en la sesión 1 que el 62% los niños se ubican en un nivel inicio, pero a partir de la sesión 10 se observó que un 69% en el nivel logro esperado y para finalizar en la última sesión realizada a través de la evaluación realizada se obtuvo que el 85% de los niños se ubicaron el nivel logro esperado donde se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades ejecutadas para un buen desarrollo de la motricidad gruesa.

Estos resultados guardan relación con Basilio, N. (2021), en su estudio titulado, “Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años”, realizado en Perú en la ciudad de Huánuco, quien señala que en su primera sesión se evidencio que el 40% (6) niños se encontró en el nivel inicio y el 47% (7) en proceso, a comparación de la sesión 4 se evidencio el 60% (9) se ubicaron en proceso, mientras que en la sesión 10 se evidencio que el 80% (12) se ubicó en logro esperado mientras que el 20%(3) se ubicó en logro destacado. El autor también nos expresa que al aplicar la estrategia de los juegos infantiles esta contribuyo a mejorar significativamente el nivel de motricidad gruesa en los niños, la cual presentaron dificultades al inicio de las sesiones, pero mediante esta fue aplicada se observaron resultados favorables,

logrando desarrollar su esquema corporal, lateralidad y el equilibrio. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró ya que, al implementar dicha estrategia, dio resultados increíbles en ambas investigaciones.

Estos hallazgos también coinciden con el trabajo realizado por Carrión (2020) sostiene que los juegos son herramientas valiosas en el ámbito educativo, ya que funcionan como estrategias de aprendizaje que motivan a los estudiantes hacia una enseñanza y aprendizaje creativo. Estos juegos no solo fomentan el interés y el entretenimiento en el aula, sino que también dirigen la atención de los estudiantes hacia actividades recreativas que facilitan la adquisición de conocimientos.

Estos hallazgos también coinciden con el trabajo realizado por Pazos (2020) argumenta que la motricidad gruesa es esencial en el desarrollo infantil, ya que proporciona la base fundamental para el aprendizaje de tareas básicas. La motricidad gruesa no solo apoya el desarrollo de habilidades motoras, sino que también facilita la integración del pensamiento, las emociones y la socialización. Los estudios actuales indican la importancia de una educación integral que considere al ser humano como una unidad psicofísica, promoviendo una comunicación, expresión y relación efectivas. Se concluye que los niños son seres activos, exploradores y creativos, y que la motricidad gruesa debe ser el pilar fundamental en la educación.

Por lo tanto, la motricidad gruesa implica la coordinación de los músculos responsables del desarrollo motor, lo cual es crucial para adquirir equilibrio, agilidad, elasticidad y fuerza en todo el cuerpo. Esta capacidad es especialmente importante durante la primera infancia, ya que aporta múltiples beneficios para su vida futura.

Respecto al objetivo específico 3 que fue identificar cual es el nivel de la motricidad gruesa en el post test en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. Se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación del post-test, en el que se evaluó el nivel de motricidad gruesa de los niños de 3 años después de implementar los juegos didácticos como estrategia didáctica. Los datos revelan que el 58% de los niños se ubica en el nivel logro esperado mientras que el 38% se encuentra en un nivel proceso estos resultados permiten concluir que la motricidad gruesa de los niños mejoró

significativamente gracias a los juegos didácticos, ya que adquirieron habilidades como el equilibrio y el dominio corporal. En consecuencia, se confirma que, al finalizar la investigación, los niños presentaron una notable mejora en su capacidad motora gruesa.

Estos resultados guardan relación con Coloma, S. (2020), en su estudio titulado “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años”, realizado en Chulucanas – Piura, quien señala que en el pos test después de aplicar los juegos motores como estrategia el 69% se ubicó en el nivel logro esperado y el 31% en nivel de proceso. El autor también nos expresa que se observaron resultados favorables al emplear la estrategia de los juegos motores en los niños, logrando desarrollar con éxito el nivel de la motricidad gruesa en habilidades y competencias. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró, mediante la estrategia se fortaleció el nivel de motricidad gruesa.

Estos hallazgos también coinciden con el trabajo realizado por Luna (2020) subraya que el valor del juego radica en su diferencia con los métodos tradicionales de enseñanza. Al aplicar nuevas estrategias, recursos y métodos, los estudiantes pueden experimentar directamente el proceso de adquisición de conocimientos, desarrollar habilidades sociales dentro y fuera del aula, estimular su imaginación y resolver tareas de manera autónoma. Esto les permite adaptarse a nuevas formas de aprendizaje que son más prácticas y entretenidas. Rodríguez (2020) afirma que la motricidad gruesa consiste en acciones voluntarias que involucran los grandes músculos del cuerpo, permitiendo actividades como trepar, correr, lanzar una pelota, ponerse de pie y sentarse. Este autor indica que la motricidad gruesa está estrechamente vinculada a las actividades cotidianas que requieren de los músculos grandes, a diferencia de la motricidad fina que utiliza músculos más pequeños. El desarrollo de la motricidad gruesa sigue una dirección céfalo-caudal, comenzando con el cuello, luego el tronco, seguido por la cadera y, finalmente, las piernas.

Del mismo modo, la motricidad gruesa está estrechamente relacionada con los desplazamientos que el infante realiza de manera coordinada utilizando tanto grupos musculares pequeños como grandes. Estos movimientos son particularmente importantes, ya que permiten al niño expresar las habilidades adquiridas en otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo cognitivo y del lenguaje.

Limitaciones del estudio

La falta de tiempo esto fue una limitación ya que el tiempo para la recolección de datos fue muy corto. Según Haynes (2019) las dificultades prácticas pueden limitar el tiempo disponible para explorar un tema de investigación y controlar los cambios que se producen. Si las restricciones de tiempo tienen alguna influencia perjudicial en su investigación, reconozca este impacto expresando la necesidad de una investigación futura.

Tamaño de muestra: Según Cespedes (2021) Hay que tener en cuenta que, si su tamaño de muestra es demasiado pequeño, será difícil encontrar relaciones y generalizaciones significativas a partir de los datos, ya que las pruebas estadísticas normalmente requieren un tamaño de muestra más grande para asegurar una distribución representativa de la población y ser considerados representativos de los grupos de personas, objetos, procesos, etc., estudiados. Aunque, por supuesto, el tamaño de la muestra es menos relevante en la investigación cuantitativa.

VI. CONCLUSIONES

General

En esta tesis se evaluó si los juegos didácticos contribuyen a mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años. La implementación de estos juegos fue crucial, ya que favoreció significativamente el desarrollo motor en los niños, siendo su participación activa un factor esencial. Uno de los mayores retos durante las actividades fue la falta de concentración de algunos estudiantes, quienes, al distraerse y generar desorden, afectaban el enfoque de sus compañeros. Los resultados de la investigación confirmaron la hipótesis de que los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 3 años, con un nivel de significancia de 0.05 y un valor de $p = 0.001$ según la prueba de Wilcoxon.

En cuanto al objetivo específico 1, esta investigación permitió conocer el nivel inicial de motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito de Arcángel, Ayacucho, 2024. Los resultados del pre-test mostraron que el 61 % de los niños se encontraban en el nivel inicial, lo que reflejaba un manejo limitado de la motricidad gruesa. Ante esta situación preocupante, se propuso implementar los juegos didácticos como estrategia para mejorar el nivel de motricidad gruesa y ayudar a los niños a superar las dificultades observadas, como correr, saltar y mantener el equilibrio, entre otras habilidades motoras.

En relación con el objetivo específico 2, esta tesis se centró en el diseño y aplicación de juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito de Arcángel, en Ayacucho, 2024. Se llevaron a cabo 15 sesiones en las que se utilizaron distintos juegos enfocados en el desarrollo del motor. Como resultado destacado, el progreso en motricidad gruesa fue evidente: en la primera sesión, el nivel de desarrollo registrado fue del 62%, mientras que en la última sesión alcanzó un 85% en nivel alto. Estos resultados demuestran la efectividad de los juegos didácticos en el desarrollo de habilidades motoras, contribuyendo al control corporal, equilibrio y lateralidad de los niños.

Con respecto al objetivo específico 3, se evaluó el nivel de motricidad gruesa en los niños de 3 años mediante un post-test, observándose que el 58% alcanzó el nivel deseado. La evaluación evidencia una mejora significativa en la motricidad gruesa. Estos hallazgos permiten afirmar que la estrategia de juegos didácticos influye positivamente en el desarrollo motor

grueso, fomentando la creatividad y fortaleciendo el esquema corporal de los niños mediante habilidades de ubicación, lateralidad y otras competencias motoras.

VII. RECOMENDACIONES

Es fundamental realizar investigaciones que analicen cómo los juegos didácticos pueden servir como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños, fomentando actividades que promuevan el juego como una herramienta clave para fortalecer habilidades esenciales en su aprendizaje significativo.

Recomendamos al director de la Institución Educativa ya los docentes implementar talleres que utilicen juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa. Estas actividades permitirían a los niños ejercitar habilidades motoras como correr, saltar y mantener el equilibrio, entre otras.

Además, es importante impulsar programas de capacitación dirigidos a docentes y estudiantes de carreras en educación, promoviendo la continuidad de investigaciones centradas en la relevancia de los juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER*, 23(1), 69-76. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Andrade, N., & Ante, A. (2011). Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las Instituciones Educativas "Darío Egas Grijalva", "Abdón Calderón" y "Manuel .J. Bastidas" de la ciudad de San Gabriel provincia. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/427>
- Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Basilio, N. (2021). Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021. Tesis de licenciatura. Universidad los Ángeles de Chimbote. Repositorio Institucional ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe>
- Bocanegra, R. (2019). Programa educativo basado en la teoría de Daniel Goleman para mejorar la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la institución educativa privada Jean Piaget de Nuevo Chimbote 2015. Retrieved from Universidad Nacional de Santa. Nuevo Chimbote: <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3404/49260.pdf?sequence>
- Calderón, D. (2018). Didáctica de lenguaje y comunicación: campo de investigación y formación de profesores. *Revista de investigación y pedagogía*, 9(21), 151-178. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/prasa/v9n21/2216-0159-prasa-9-21-151.pdf>
- Campana, M. (2020), Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo Marcela Campana Quinisquin. Licenciatura en

Educación Preescolar. Universidad Santo Tomás –

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%C>

Campos I. (2019) *Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para el niño de 0 a 6 años*. Universidad estatal a distancia. 1° ed.

<https://books.google.com.pe/books?id=gRkbZDIqdvcC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Castillo, R. (2023) Metodología de la investigación, técnicas e instrumentos de investigación

<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/download/90/133/157?inline>

Estela, J. (2018). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1286/1/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf

Fuentelsaz A. (2021). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. Graficas Rey S.L.

https://books.google.com.pe/books?id=5CWKWi3woi8C&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Gallardo. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Obtenido de

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García (2020). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias:

matemáticas y química. Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México ESPACIO I+D, INNOVACIÓN MÁS DESARROLLO • Vol. ix, N° 23, Junio 2020 • ISSN: 2007-6703 Enero 24, 2020.

García, A. (2020). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas:

Implicaciones para la educación física. *Revista Educación física y deporte*.

García, I. (2019). La expresión corporal en el desarrollo integral de la personalidad del niño de edad preescolar. *VARONA*(52), 59-66.

<https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635574010.pdf>

- Guitierrez, C. (2021). Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019. [Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en educación]. Bambamarca, Perú. Obtenido de https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403
- Hernández Jara, P. (2022). *Aprendo y me divierto con las técnicas grafoplásticas*. Editorial Universidad Tecnica de Babahoyo. 1era ed. <https://libros.utb.edu.ec/index.php/utb/catalog/view/94/59/244>
- Higueras, L. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/339620484_Que_se_entiende_por_juego_didactico_Aportaciones_de_maestros_y_estudiantes_en_practicas_sobre_su_concepcion_como_elemento_fundamental_en_el_desarrollo_del_proceso_Ensenanza-Aprendizaje
<http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>
- Jiménez, J. (2002). *Psicomotricidad. Teoría y programación*.
- López, P. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Luna (2021). *El juego y la Motricidad Gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Miguel Rio Frío Ubicada en la Ciudad de Loja, en el período 2019-2020. Tesis para optar el título de licenciada en educacion inicial, Universidad Nacional de Loga.* <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23918>
- Luna, M. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Conrado*, 16(75), 209-217. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>

- Mendieta, L., & Vargas, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Guayaquil, Ecuador: Cide. ISBN: 978-9942-759-28-3
- Meneses, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- MINEDU (2022). “MINEDU promueve mejoras en la motivación psicomotriz de niños de 3 a 5 años de edad”. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=27982>
- Minerva, C. (2018). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(9), 289-296. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Montero, B. (2019). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.
- Neill, L. (2020). *Procesos y fundamentos de la investigación*
- Pazos, J (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46, 1– 17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202046207294>
- Peredes, A. (2014). Desarrollo de la motricidad gruesa con niños de 3 a 4 años. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9799/1/QT08044.pdf>
- Pino, R. (2019). El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°389/MX- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación. Ayacucho – Perú.
- Reguera, A. (2019). *Metodología de la investigación lingüística: prácticas de escritura*. Argentina: Editorial Brujas. https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_ling%C3%BC/cZxjCzwBYiUC?hl=es-419&gbpv=0
- Ríos, L. (2022). Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial. Trabajo monográfico para obtener el título profesional de licenciada en educación;

especialidad: educación inicial. Universidad Nacional Del Santa.

<https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4142/52615.pdf?sequ>

Rodriguez , E. (2020). La motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Señor de la Misericordia, El Porvenir, 2018.[Trabajo de 58 investigación para optar el grado académico de bachiller en educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18582/APRENDIZAJE_MOTRICIDAD_RODRIGUEZ_RAMOS%20ESTEFANY_JUDITH.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruiz, A. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*.

Guayaquil-Ecuador: Grupo Compás.

<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Vásquez, R. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial.

Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial, Universidad Nacional de Tumbes.

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63556/TRABA>

Vilema, S. y Villafuerte, F. (2020) Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el período 2018-2019.

[Trabajo de Titulación modalidad Trabajo de Investigación previo a la obtención del Título de Magíster en Educación Inicial]. Universidad Central Del Ecuador

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22970>

Yahuana, D. (2018). Evaluación del Desarrollo de La Motricidad Gruesa de Los Niños y Niñas de 4 Años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura, 2017 (Tesis de licenciada). Universidad

Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000049555>

Anexos

Anexo 01 Carta de recojo de datos



Chimbote, 26 de agosto del 2024

Recibido
27-08-2024

CARTA N° 0000001401- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**INES ORIUNDO QUISPE
I.E.I 320 SAN MIGUELITO ARCANGEL**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°320 SAN MIGUELITO DE ARCANGEL, AYACUCHO, 2024., que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL, a cargo de ADELINA CONTRERAS ALARCON, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 70119381, durante el periodo de 21-08-2024 al 06-09-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Mgr. Roxana Torres Guzmán
COORD DE GESTION DE LA INVESTIGACION (A)



www.uladech.edu.pe/

email: cooperacion@uladech.edu.pe

Tel: (043) 343444 Cel: 948560463

Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote, Perú

Anexo 02: Documento de autorización



PERU

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

Dirección Regional de
Educación - Ayacucho

UGEL
HUAMANGA



“AÑO DEL VICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACION DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACION DE LAS HEROICAS
BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO”

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 320 “SAN
MIGUELITO DE ARCANGEL”, DISTRITO DE AYACUCHO, PROVINCIA
HUAMANGA, DEL DEPARTAMENTO DE AYACUCHO; QUIEN SUSCRIBE,**

DA CONSTANCIA

Que, se autoriza a la Srta. **Contreras Alarcón, Adelina**, con código de matrícula N° **3123182545**, y estudiante de la Universidad "Católica los Ángeles" de Chimbote ULADECH, para realizar su investigación titulada **JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°320 SAN MIGUELITO DE ARCANGEL, AYACUCHO, 2024**, en el aula “Responsables” 3 años con la docente a cargo del aula **Lucila Mery, Huamani Jáuregui**.

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

Ayacucho, 27 de agosto de 2024

Firma y sello de la directora



Anexo 03: Matriz de consistencia

Tabla 13

Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De que manera el juego didáctico mejora la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024 • Diseñar e implementar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024 • Identificar cual es el nivel de la motricidad gruesa en el post test en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024 	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>H₁: Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.</p> <p>H₀: Los juegos didácticos no mejoran</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juego didáctico</p> <p>Dimensiones</p> <p>Planificación del juego</p> <p>Ejecución del juego</p> <p>Evaluación del juego</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones</p> <p>Equilibrio</p> <p>Coordinación</p> <p>Lateralidad</p>	<p>Tipo de Investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de Investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de Investigación: Pre experimental</p> <p>Población: 74</p> <p>Muestra: 26</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Método de análisis de datos/información:</p> <p>Principios éticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto y protección de los derechos de los participantes • Libre participación

		significativamente la motricidad gruesa en niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.		<ul style="list-style-type: none">• Beneficencia y no maleficencia• Integridad y honestidad• Justicia• Integridad científica
--	--	---	--	---

Anexo 04: Instrumento de recolección de información
MOTRICIDAD GRUESA
GUIA DE OBSERVACIÓN

Observador:

Fecha:.....

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente los aspectos del presente instrumento y marque con una (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con su criterio. No existe respuesta buena o mala.

N°	INDICADORES DE LOGRO	VALORACIÓN		
		INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO
Dimensión 1: Equilibrio				
1	Camina sobre líneas rectas y curvas			
2	Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo.			
3	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.			
4	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio			
5	Intenta sostenerse en un pie			
Dimensión 2: Coordinación				
6	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda			
7	Salta con los dos pies juntos en zigzag.			
8	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos			
9	Camina coordinadamente al subir escaleras			
10	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso			
Dimensión 3: Lateralidad				
11	Identifica el lado derecho e izquierdo de sus compañeros			
12	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.			

13	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo			
14	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda			
15	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero			

Anexo 05: Validez del instrumento

Ficha técnica del instrumento

Tipo de instrumento	Guía de observación
Denominación del instrumento	Guía de observación para medir la motricidad gruesa.
Autora	Contreras Alarcón Adelina
Población	74 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024
Número de ítems	15 ítems
Escala de medición	Ordinal Logrado esperado -3 Proceso -2 Inicio -1
Dimensiones que evalúa	<ul style="list-style-type: none">- Equilibrio- Coordinación- Lateralidad
Método de muestreo	No probabilístico
Lugar de realización	Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024
Fecha de realización	21/08/2024 – 06/09/2024
Programa estadístico	SPSS - Excel volumen 2021

Baremo

Instrumento ficha de observación para la variable motricidad gruesa

Instrumento	Categorías	Escala
Guía de observación	Logrado esperado	3
	Proceso	2
	Inicio	1

Puntaje mínimo : 0

Puntaje máximo : 45

Instrumento	Categorías	Escala	Descripción
Guía de observación	Logrado esperado	31-45	Demuestra un buen desarrollo en cuanto a su motricidad gruesa de acuerdo a su edad , maneja muy bien su equilibrio, coordinación y lateralidad.
	Proceso	16-30	Se evidencia el desarrollo de la motricidad gruesa , sin embargo, todavía tiene dificultades para poder manejar su equilibrio, coordinación y lateralidad.
	Inicio	0-15	En cuanto a la motricidad gruesa no evidencian ningún desarrollo en su equilibrio, coordinación y lateralidad.

Fuente: Elaboración propia según escala de valoración MINEDU – EBR

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor: **SANOBA VILCHEZ LÓPEZ**
Presente.-

Tema: Proceso de validación a través de juicio de expertos

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Contreras Alarcón Adelina egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: : Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Formato de Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.
Atentamente,


Firma del egresado

DNI N°: **70129381**

Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Sandra Vilchez López

N° DNI/CE: 31601848

Edad: 34

Teléfono/celular: 93678237

Email: sandra.vilchez@hotmail.com.

Título Profesional: Magister en educación

Grado académico: Maestría (x) Doctorado ()

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: N°0229 Ramal de Cashiyacu

Identificación del proyecto de investigación o Tesis

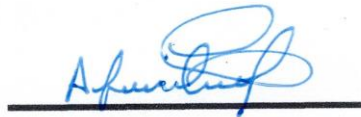
Título: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa N°320 San Miguelito de Arcangel, Ayacucho, 2024.

Autor (es):

Contreras Alarcón Adelina

Programa de estudio:

2024-II



Firma



Huella digital

Formato de Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO : : Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

	Variable : Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X		X		X		
2	Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
3	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X		X		X		
4	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio	X		X		X		
5	Intenta sostenerse en un pie	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación							
1	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda	X		X		X		
2	Salta con los dos pies juntos en zigzag.	X		X		X		
3	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos	X		X		X		
4	Camina coordinadamente al subir escaleras	X		X		X		
5	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	X		X		X		
	Dimensión 3: Lateralidad							
1	Identifica el lado derecho e izquierdo de sus compañeros	X		X		X		
2	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	X		X		X		

3	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	X		X		X	
4	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda	X		X		X	
5	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	X		X		X	

Recomendaciones... Ninguno

Opinión de experto: **Aplicable(x)** Aplicable después de modificar () No aplicable()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Sandra Vilchez Lopez DNI 32602848

Sandra Vilchez Lopez

 MG. SANDRA VILCHEZ LOPEZ
 EDUCACIÓN INICIAL
 A 751917

Firma y sello del experto



CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor: *Reyna Chavez Vallesos*
Presente.-

Tema: Proceso de validación a través de juicio de expertos

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Contreras Alarcón Adelina egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: : Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Formato de Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.
Atentamente,


Firma del egresado

DNI N°: *70119381*

Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Reyna. chavez Vallejos

N° DNI/CE: 27296286

Edad: 38

Teléfono/celular: 929789382

Email: reynachavez@hotmail.com.

Título Profesional: Magister en educación

Grado académico: Maestría (x) Doctorado ()

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: N°229 Carnal de Cochayacu

Identificación del proyecto de investigación o Tesis

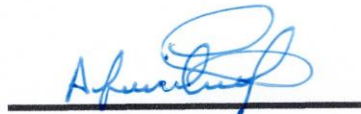
Título: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa N°320 San Miguelito de Arcangel, Ayacucho, 2024.

Autor (es):

Contreras Alarcón Adelina

Programa de estudio:

2024-II



Firma



Huella digital

Formato de Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: : Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

	Variable : Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X		X		X		
2	Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
3	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X		X		X		
4	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio	X		X		X		
5	Intenta sostenerse en un pie	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación							
1	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda	X		X		X		
2	Salta con los dos pies juntos en zigzag.	X		X		X		
3	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos	X		X		X		
4	Camina coordinadamente al subir escaleras	X		X		X		
5	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	X		X		X		
	Dimensión 3: Lateralidad							
1	Identifica el lado derecho e izquierdo de sus compañeros	X		X		X		
2	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	X		X		X		

3	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	X		X		X	
4	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda	X		X		X	
5	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	X		X		X	

Recomendaciones... El instrumento esta apto para ser evaluado

Opinión de experto: **Aplicable**(X) Aplicable después de modificar () No aplicable()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Reyna Chavez Vallejo DNI 27296266



 Dra. Chávez Vallejos Reyna Esther
 DOCTORA EN EDUCACIÓN

Firma y sello del experto



Huella digital

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor: *Nelida Diaz Granados.*
Presente.-

Tema: Proceso de validación a través de juicio de expertos

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Contreras Alarcón Adelina egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: : Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Formato de Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.
Atentamente,


Firma del egresado

DNI N°: *70 11 9381*

Ficha de identificación de expertos para proceso de validación

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: *Nelida Diaz Coronados.*

N° DNI/CE: *32408307*

Edad: *39*

Teléfono/celular: *929789382*

Email: *Nelidadiaz@hotmail.com.*

Título Profesional: *Magister en educación*

Grado académico: Maestría () Doctorado ()

Especialidad: *Educación Inicial*

Institución que labora: *N°229 Ramal de Cañiyacu*

Identificación del proyecto de investigación o Tesis

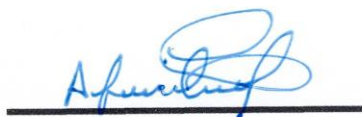
Título: *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa N°320 San Miguelito de Arcangel, Ayacucho, 2024.*

Autor (es):

Contreras Alarcón Adelina

Programa de estudio:

2024-II



Firma



Huella digital

Formato de Ficha de validación

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: : Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

	Variable : Motricidad gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X		X		X		
2	Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
3	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X		X		X		
4	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio	X		X		X		
5	Intenta sostenerse en un pie	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación							
1	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda	X		X		X		
2	Salta con los dos pies juntos en zigzag.	X		X		X		
3	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos	X		X		X		
4	Camina coordinadamente al subir escaleras	X		X		X		
5	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	X		X		X		
	Dimensión 3: Lateralidad							
1	Identifica el lado derecho e izquierdo de sus compañeros	X		X		X		
2	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	X		X		X		

3	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	X		X		X		
4	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda	X		X		X		
5	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	X		X		X		

Recomendaciones: *El instrumento puede ser utilizado para la investigación*

Opinión de experto: **Aplicable**(X) Aplicable después de modificar () No aplicable()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg *Nelida Diaz Granados* DNI *32408307*

Nelida Diaz Granados
 M. J. Nelida Diaz Granados
 SUB DIRECTORA
 DE COORDINACIÓN Y REGISTRO
 I.S. Nº 25473 - 19377 - C/EXE

Firma y sello del experto



Confiabilidad del instrumento

GUIA DE OBSERVACION DE LA EXPRESION ORAL																
Dimensión 1: Equilibrio					Dimensión 2: Coordinación					Dimensión 3: Lateralidad						
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	SUMA
Estudiante 1	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	39
Estudiante 2	1	3	2	2	3	3	2	1	1	1	3	2	3	3	2	32
Estudiante 3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	42
Estudiante 4	3	2	1	2	3	1	3	2	2	1	1	2	3	1	3	30
Estudiante 5	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	36
Estudiante 6	2	3	1	3	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	3	34
Estudiante 7	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	30
Estudiante 8	2	3	1	3	3	2	3	2	1	1	2	3	3	2	3	34
Estudiante 9	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	1	3	2	2	2	30
Estudiante 10	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	41
vARIANZA	0.44	0.21	0.6	0.44	0.16	0.36	0.24	0.2	0.89	0.96	0.76	0.44	0.16	0.36	0.24	
SIMBOLO SUMATORIO																
a (Alfa) =					0.70248249											
K (Numero de Items) =					15											
Vi (Varianza de cada ítem) =					6.46											
Vt (Varianza Total) =					18.76											

Anexo 06 Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024

Investigador (a): Contreras Alarcón Adelina

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos didáctico para mejora la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024. Este trabajo nos dará a conocer sobre si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N°320 San Miguelito De Arcángel, Ayacucho, 2024.

Cuales se manifiestan mediante los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. En todo momento el participante será respetada en su total integridad
2. Se realizará una clase, donde se aplicara las sesiones de aprendizaje
3. Se procederá a evaluar a los alumnos con la finalidad de medir el nivel de aprendizaje
4. Se procederá a reforzar o realizar la retroalimentación

Beneficios:

La aplicación del proyecto de investigación ayudará a conocer sobre si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 3 años en el contexto del aula, la idea es fortalecer y mejorar los aprendizajes de los estudiantes. En lo práctico la investigación ayudará a ubicar a los niños, el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa que será de gran ayuda a las docentes de aula para un futuro trabajo

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Investigador

Fecha y Hora