



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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RÍO
TAMBO, SATIPO - JUNÍN, 2024**

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR

ZAVALETA PONGO, YUSILY YAQUET
ORCID:0009-0004- 4835- 6484

ASESOR

LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL
ORCID:0000-0002-8575-9467

CHIMBOTE-PERÚ
2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0353-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **09:20** horas del día **09** 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
PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Miembro
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RÍO TAMBO, SATIPO - JUNÍN, 2024**

Presentada Por :
(3005131008) **ZAVALETA PONGO YUSILY YAQUET**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el **TÍTULO 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

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Miembro

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
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: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RÍO TAMBO, SATIPO - JUNÍN, 2024 Del (de la) estudiante ZAVALETA PONGO YUSILY YAQUET, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 10% 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, 04 de Marzo del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Esta alegría y esfuerzo de cumplir mis sueños de ser profesional les dedico a mis padres, hermanos, a mi esposo y mis hijos Gustavo y Lya que fueron mi luz y esperanza a seguir estudiando.

Agradecimiento

En primer lugar, agradecer a Dios, a las Instituciones Educativas a los directores, profesores, padres de familia y a los estudiantes de 4 años.

A mis maestros queridos y a mi asesora Liliana Lachira Prieto que me apoyaron y me acompañaron en esta valiosa carrera.

También agradezco a la **Universidad Católica los Ángeles de Chimbote** por darme la oportunidad de estudiar y ser una profesional.

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. Planteamiento del problema	1
1.1. Descripción del problema.....	1
II. Marco teórico.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.1.1. Internacionales.....	6
2.1.2. Nacionales	7
2.1.3. Locales.....	9
2.2. Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1. Variable el juego como estrategia.....	11
2.2.1.1. Definiciones.....	11
2.2.1.2. Enfoques teóricos del juego como estrategia	12
2.2.1.3. Importancia del juego como estrategia en niños	13
2.2.1.4. Características del juego como estrategia en el desarrollo motor de niños de 4 años.	14
2.2.1.5. Dimensiones del juego como estrategia	16
2.2.2. Variable motricidad gruesa	20
2.2.2.1. Definiciones de la motricidad gruesa	20

2.2.2.2.	Enfoques teóricos de la motricidad gruesa	21
2.2.2.3.	Importancia de la motricidad gruesa en niños de 4 años	22
2.2.2.4.	Desarrollo de la motricidad gruesa en niños	23
2.2.2.5.	Dimensiones de la motricidad gruesa	25
2.2.3.	Relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa.....	27
2.3.	Hipótesis	28
III.	Metodología.....	29
3.1.	Tipo, nivel y diseño de la investigación	29
3.2.	Población y muestra	30
3.3.	Operacionalización de las variables	31
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	35
3.5.	Método de análisis de datos.....	39
3.6.	Aspectos éticos	40
IV.	Resultados.....	42
V.	Discusión	54
VI.	Conclusiones.....	58
VII.	Recomendaciones	59
	Referencias bibliográficas	60
	ANEXOS	66
	Anexo 03: Matriz de consistencia	74
	Anexo 04. Instrumento de recolección de datos.....	77
	Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas, validez, confiabilidad u otros)	79
	Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros.....	90

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Población muestral de estudiantes de las instituciones educativas Bilingües del distrito Rio Tambo, Satipo -Junín, 2024.</i>	30
Tabla 3 <i>Operacionalización de variables</i>	32
Tabla 4 <i>Instrumento: Ficha de observación para medir el juego como estrategia</i>	37
Tabla 5 <i>Baremos de la ficha de observación para medir el juego como estrategia</i>	37
Tabla 6 <i>Instrumento: Ficha de observación para medir motricidad gruesa</i>	38
Tabla 7 <i>Baremos de la ficha de observación para medir la motricidad gruesa</i>	38
Tabla 8 <i>Relación entre juego como estrategia con la dimensión equilibrio.</i>	42
Tabla 9 <i>Relación entre juego como estrategia con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa</i> 44	
Tabla 10 <i>Relación entre juego como estrategia con la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa</i> 45	
Tabla 11 <i>Relación entre juego como estrategia y la motricidad gruesa</i>	47
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad</i>	48
Tabla 13 <i>Grado de relación según coeficiente de correlación</i>	49
Tabla 14 <i>Prueba de hipótesis general</i>	50
Tabla 15 <i>Prueba de hipótesis específica 1</i>	51
Tabla 16 <i>Prueba de hipótesis específica 2</i>	51
Tabla 17 <i>Prueba de hipótesis específica 3</i>	52

Lista de figuras

Figura 1 <i>Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia con la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa</i>	43
Figura 2 <i>Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa</i>	44
Figura 3 <i>Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa</i>	46
Figura 4 <i>Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia y la motricidad gruesa</i>	47

Resumen

En la presente investigación se partió del problema ¿Existe relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024? Al observarse dificultades al realizar actividades físicas como correr, saltar, lanzar, atrapar, entre otros, se propuso como objetivo determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de dicha institución. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, de nivel explicativo, de diseño no experimental descriptivo correlacional, se utilizó la técnica de la observación, y el instrumento la ficha de observación para medir la relación de juegos como estrategia y la motricidad gruesa en 100 niños de 4 años. En los resultados se encontró el 38% en el nivel muy alto de la variable juego como estrategia, el 59% se encuentran el nivel de logro esperado en la motricidad gruesa; el 25% que tiene el nivel regular en el juego como estrategia se encuentran en el nivel logro esperado de la motricidad gruesa. Asimismo, en la prueba de hipótesis se constató un coeficiente con Rho de Spearman de 0.685^{**} y un sig de $0.000 (< a 0.05)$. Lo que significa que la mayoría de los estudiantes se encuentran en nivel logro esperado y nivel muy bueno del juego como estrategia y la motricidad gruesa respectivamente, y se evidencia una relación positiva media entre las variables.

Palabras clave: Juego como estrategia, motricidad gruesa, observación, relación.

Abstract

The present research was based on the problem: Is there a relationship between play as a strategy and gross motor skills in 4-year-old children of the Bilingual Educational Institutions of the Rio Tambo District, Satipo - Junín, 2024? When difficulties were observed when performing physical activities such as running, jumping, throwing, catching, among others, it was proposed as an objective to determine the relationship between play as a strategy and gross motor skills in the children of this institution. The study corresponds to a quantitative research, of explanatory level, of non-experimental descriptive correlational design, the observation technique was used, and the instrument was the observation card to measure the relationship between games as a strategy and gross motor skills in 100 children of 4 years old. In the results, 38% were found at the very high level of the variable play as a strategy, 59% are at the expected level of achievement in gross motor skills; 25% who have a regular level in play as a strategy are at the expected level of achievement in gross motor skills. Likewise, in the hypothesis test a coefficient with Spearman's Rho of 0.685** and a sig of 0.000 (< 0.05) was found. This means that most of the students are in the expected achievement level and very good level of the game as a strategy and gross motor skills respectively, and there is evidence of a positive average relationship between the variables.

Key words: Play as a strategy, gross motor skills, observation, relationship.

I. Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

En la educación inicial, la motricidad gruesa se reconoce como un componente esencial para el desarrollo global de los niños, contribuyendo tanto a la adquisición de habilidades físicas como a la interacción adecuada con su entorno. Este progreso es vital para las actividades cotidianas y el aprendizaje académico, ya que facilita la coordinación y el equilibrio, que son fundamentales para realizar tareas más complejas en etapas posteriores. Según Vygotsky (1978), el juego es una actividad esencial en el desarrollo cognitivo y motor del niño, ya que promueve la interacción social y el aprendizaje significativo. Sin embargo, en muchos contextos educativos, el juego es percibido como una actividad secundaria o de ocio, relegada a momentos de descanso, en lugar de ser integrada de manera estratégica en el plan de estudios (Rogers y Evans, 2008).

En este contexto, el juego se considera un medio indispensable para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, especialmente porque se encuentran en una etapa óptima para adquirir habilidades a través de actividades lúdicas. El juego no solo mejora su interacción con el entorno físico, sino que también refuerza sus capacidades de aprendizaje, socialización y creatividad, todos elementos fundamentales para su desarrollo integral.

A nivel internacional, se han llevado a cabo investigaciones importantes sobre el progreso de la motricidad gruesa en niños de edad preescolar. Un ejemplo de ello es el estudio de López (2018), quien detectó deficiencias en el uso de juegos para el progreso de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años. Estas carencias impactan negativamente en la capacidad de los niños para involucrarse de manera activa en actividades físicas y educativas, lo que crea obstáculos en su desarrollo global. En respuesta, el autor sugiere la integración de más estrategias lúdicas dentro del currículo educativo para reforzar estas habilidades esenciales desde la educación inicial.

De igual manera, en Ecuador, la investigación de Baque Guale (2013) destaca que, aunque la investigación sobre optar por actividades recreativas para mejorar la motricidad gruesa ha sido limitada, las pocas que existen demuestran su relevancia. Estas investigaciones, aunque son escasas, han sido aplicadas principalmente en contextos educativos de primaria y secundaria, lo que revela una significativa falta de atención a la

etapa preescolar. Esto manifiesta la urgencia de desarrollar y aplicar métodos que estimulen la motricidad gruesa desde los primeros años de educación.

En evaluaciones realizadas, se han destacado estudios significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en la infancia, subrayando la importancia de esta área en el desarrollo total de los niños. Tiwi Dati y Weepiu Shimpukat (2021) descubrieron que la mayoría de los niños de la comunidad Awajún de Yamayakat tienen un desarrollo motor grueso por debajo del promedio, lo que dificulta su adecuada participación en actividades físicas y educativas, constituyendo una barrera considerable para su desarrollo global.

Esta situación no solo afecta su capacidad física, sino también su interacción social y rendimiento académico, limitando sus oportunidades de aprendizaje y exploración del entorno, cruciales para su desarrollo emocional y cognitivo. Por lo tanto, se optó por la implementación de métodos innovadores y estrategias lúdicas desde la educación inicial para mejorar estas habilidades motoras. Dichas estrategias deben ser culturalmente pertinentes y ajustadas a las necesidades específicas de cada comunidad, asegurando su efectividad y aceptación.

A nivel nacional, en el Perú, la investigación realizada por Laveriano, Quispe y Marrufo (2021) evidencia que la aplicación de métodos lúdicos tiene un impacto positivo notable en el progreso de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial en Oxapampa. Este descubrimiento refuerza la idea de que los juegos y actividades lúdicas no solo son formas de entretenimiento, sino también herramientas pedagógicas fundamentales que contribuyen al desarrollo psicológico de los niños y físico.

Sin embargo, estas investigaciones son limitadas y se concentran en contextos específicos, lo que refleja la escasez de estudios en diferentes bases de datos o repositorios. Esta falta de investigación más amplia resalta la necesidad urgente de expandir estas estrategias educativas a más regiones y contextos para garantizar un desarrollo motor adecuado desde los primeros años educativos. La ampliación de estas investigaciones podría ofrecer datos valiosos para formular políticas educativas que integren de manera efectiva la motricidad gruesa en los currículos escolares de todo el país, promoviendo un enfoque holístico en la educación inicial que beneficie especialmente a los niños en comunidades desatendidas o en situaciones de vulnerabilidad.

A nivel local, las instituciones educativas bilingües del distrito de Río Tambo, Satipo, Junín, se enfrentan a serias dificultades para implementar el juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Una de las principales problemáticas es la falta de formación específica y adecuada de los docentes en el uso del juego como herramienta educativa. Además, la falta de materiales didácticos y recursos adecuados, adaptados al contexto bilingüe y cultural, también impide que los docentes puedan llevar a cabo actividades de juego de manera efectiva.

Un aspecto fundamental de esta problemática es la insuficiencia de infraestructura escolar, que no proporciona espacios adecuados para que los niños participen en actividades físicas y juegos al aire libre. Muchos centros educativos carecen de zonas seguras y apropiadas para promover la motricidad gruesa, lo que impacta negativamente en el desarrollo físico infantil. Esta situación se agrava debido al acceso limitado a equipos especializados para actividades motoras, lo que complica la planificación de ejercicios y juegos que mejoren habilidades como la coordinación, el equilibrio y la fuerza. La falta de priorización de estas actividades en los programas educativos refleja una ausencia de políticas orientadas al bienestar integral de los estudiantes.

La problemática se intensifica aún más debido a la percepción cultural de que el juego no constituye una herramienta educativa eficaz, lo que resulta en una falta de respaldo por parte de la comunidad y los padres. Frecuentemente, la presión para centrarse exclusivamente en contenidos académicos tradicionales desplaza la relevancia del juego para el desarrollo integral infantil. Esta falta de comprensión acerca de los beneficios del juego y de la motricidad gruesa contribuye a una menor motivación y participación de los niños en las actividades escolares, afectando tanto su rendimiento académico como su desarrollo emocional y social.

Por lo tanto, las instituciones educativas enfrentan el reto de modificar estas percepciones y de integrar de manera efectiva el juego y la actividad física en la rutina escolar, para asegurar un desarrollo completo y equilibrado de los niños. En este contexto, la investigación tiene como objetivo explorar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa, dado que el juego no se utiliza de manera primordial para el desarrollo de la motricidad gruesa en esta etapa de la vida y su impacto en el aprendizaje.

Ante esta realidad sustentada, se plantea el siguiente enunciado: ¿Existe relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024?

Para dar solución a la pregunta planteada, se formula el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo – Junín, 2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Identificar la relación del juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024; Establecer la relación del juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024; Describir la relación del juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024 .

La investigación se justifica teóricamente dado que, proporciona un análisis detallado de cómo los juegos pueden ser relacionados con la motricidad gruesa en niños de 4 años. El juego, según la teoría del desarrollo de Jean Piaget (1972), es crucial en la etapa preoperacional para el desarrollo motor y cognitivo. A través de actividades lúdicas, los niños desarrollan habilidades motoras básicas como correr, saltar y lanzar, que son fundamentales para su desarrollo físico. Además, la teoría de la integración sensorio-motriz de Jean Ayres (1999) destaca que las actividades físicas que implican movimientos grandes y coordinados ayudan a mejorar la percepción y el control del cuerpo. Por lo tanto, utilizar el juego como estrategia no solo apoya el desarrollo motor grueso, sino que también contribuye a una mejor integración sensorial y coordinación motora.

A nivel metodológico, la investigación se destaca por la creación y validación de un instrumento específico para evaluar la motricidad gruesa. Este instrumento, validado por expertos en el campo, garantiza una evaluación precisa y confiable de las habilidades motoras gruesas de los niños. La validez del instrumento asegura que se mide de manera adecuada y consistente la variable de interés, lo que permite obtener datos válidos que reflejan el impacto real de las estrategias basadas en el juego. Además, la creación de este instrumento contribuye al desarrollo de herramientas de evaluación más específicas para la motricidad gruesa, facilitando su aplicación en futuras investigaciones y prácticas educativas, y permitiendo una mejor planificación y ajuste de estrategias pedagógicas.

Desde un punto de vista práctico, la investigación ofrece herramientas valiosas para los docentes al relacionar el juego como estrategia y la motricidad gruesa en niños de 4 años. Los juegos que promueven movimientos grandes y coordinados no solo facilitan el desarrollo motor, sino que también pueden mejorar otras áreas del desarrollo, como la coordinación, el equilibrio y la fuerza física. Además, al incorporar estas estrategias en el aula, los docentes pueden observar mejoras en la capacidad de los niños para participar en actividades físicas, lo que a su vez puede contribuir a su autoestima y bienestar general. La relación de juegos como estrategia y la motricidad gruesa ofrece un enfoque atractivo y motivador para los niños, haciendo que el aprendizaje sea una experiencia positiva y significativa, y apoyando su desarrollo integral de manera efectiva.

II. Marco teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Abad (2019), en su tesis de licenciatura realizada en la Universidad de Quito, Ecuador, titulada “El juego y la psicomotricidad gruesa en niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucía Franco de Castro de la Parroquia de Conocoto, Quito, Ecuador”, planteó como objetivo principal determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años en dicho centro educativo. El estudio se caracterizó por una metodología aplicada, de nivel explicativo, con un diseño preexperimental y un enfoque cuantitativo. La investigación incluyó una muestra de 51 estudiantes a quienes se les aplicó una lista de cotejo para evaluar la variable dependiente mediante técnicas de observación. Los resultados indicaron que el nivel de psicomotricidad gruesa estaba inicialmente en un rango bajo, con un 68 % de los niños en esta categoría. No obstante, tras la implementación del programa de juego, se observó una mejora significativa, alcanzando un nivel alto del 82 %. Estos hallazgos concluyen que el programa de juego tiene una relevancia considerable en la mejora de la psicomotricidad gruesa, lo cual valida la eficacia del programa utilizado en la investigación. Este estudio resalta la importancia de integrar el juego como una estrategia fundamental para el desarrollo motriz en la primera infancia.

Alvear (2019), En su tesis de licenciatura realizada en la Universidad de Guayaquil, Ecuador, titulada El juego y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 a 6 años del Instituto Particular Bilingüe Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, Ecuador, estableció como objetivo principal determinar el impacto del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 4 a 6 años en el mencionado instituto. El estudio empleó una metodología aplicada, de nivel explicativo, con un diseño preexperimental y un enfoque cuantitativo. La muestra estuvo conformada por 37 estudiantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo para evaluar la variable dependiente utilizando técnicas de observación. Los resultados revelaron que, inicialmente, el nivel de psicomotricidad gruesa se encontraba en un rango bajo, con un 87 % de los niños en esta categoría. Sin embargo, tras la implementación del programa de juego, se observó una mejora significativa, alcanzando un nivel alto del 92 %. Estos resultados concluyen que el

programa de juego tiene una relevancia estadística importante en la mejora de la psicomotricidad gruesa, destacando la eficacia del enfoque utilizado en la investigación para potenciar el desarrollo motriz en la primera infancia.

Vilema (2020) llevó a cabo una investigación en Ecuador, titulada “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal Nueva Aurora en el periodo 2018-2019”. El objetivo principal de este estudio fue analizar cómo los juegos tradicionales ecuatorianos impactan el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial de la mencionada unidad educativa durante dicho período. La investigación utilizó una metodología tanto cuantitativa como cualitativa, con un enfoque de campo y un diseño preexperimental. Se centró en la aplicación de juegos tradicionales y se llevó a cabo mediante entrevistas a 8 docentes y encuestas a 55 niños del nivel inicial. Entre los hallazgos más relevantes, se observó que, con relación al juego de las estatuas, el 63% de los docentes (5 de 8) indicó que la práctica de este juego contribuye al equilibrio y tono muscular. El 25% de los docentes (2 de 8) mencionó que ocasionalmente se juega a este juego, mientras que el 12% (1 de 8) afirmó que nunca lo ha practicado. En conclusión, la investigación evidenció que la incorporación de juegos tradicionales ecuatorianos en el nivel inicial es beneficiosa para potenciar aspectos clave de la motricidad gruesa, como el equilibrio, ritmo, tonicidad y respiración.

2.1.2. Nacionales

Saldaña (2019), en su tesis de licenciatura, desarrollada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, titulada “los juegos al aire libre para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la Institución Educativa Inicial N° 346 Supte, San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019”, estableció como objetivo principal determinar en qué medida la aplicación de juegos al aire libre puede desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3 años en dicha institución educativa. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, con un diseño preexperimental que incluyó pretest y posttest en el grupo experimental. La muestra consistió en 25 niños de 3 años del nivel inicial. Para la hipótesis utilizó la prueba estadística t de Student. En los resultados encontró que el 31% de los niños presentaban un nivel básico en motricidad gruesa. Tras la implementación de 15 sesiones de juegos al aire libre, realizó un posttest, cuyos resultados revelaron una mejora significativa, con un 74% de los niños alcanzando un nivel más avanzado en el desarrollo de la motricidad gruesa,

evidenciando una mejora del 42%. La prueba de hipótesis t de Student confirmó la validez de la hipótesis general de la investigación, que sostiene que la utilización de juegos al aire libre tiene un impacto positivo en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 3 años. Estos hallazgos subrayan la eficacia de los juegos al aire libre como estrategia para promover el desarrollo motriz en la primera infancia.

Díaz (2023) en Ayacucho, en su indagación titulado “juego motor para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°432-201/Mx-U Violeta Velásquez, Ayacucho, 2022. Planteó como objetivo determinar de qué manera el juego motor desarrolla la motricidad gruesa de niños de 5 años. Para el cual utilizó una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativa y diseño pre experimental, la población fue 55 niños y la muestra fue de 20 niños, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue una lista de cotejo para medir el nivel de motricidad gruesa, tanto al inicio como al final de la aplicación de 15 sesiones basadas en el juego motor. En los resultados evidenció que en el pre test el 73% de los estudiantes se ubicaron en nivel de proceso respecto a su motricidad gruesa, sin embargo, en el post test fue mejorando gracias a la estrategia, llegando a un 67% en logro esperado. Asimismo, en la prueba de hipótesis encontró que al obtener $p=0,000$ y como $p<0,05$. Concluyó que el juego motor desarrolla significativamente la motricidad gruesa de niños de 5 años de la Institución Educativa mencionada.

Ipanaqué (2023) en Piura, en su investigación titulada “el juego didáctico para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021”. La investigación se propuso como objetivo determinar si la aplicación de los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños de dicha institución educativa. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, diseño pre experimental con pre test y pos test en un solo grupo. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo para medir su nivel de motricidad gruesa, tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 talleres de aprendizaje centradas en los juegos didácticos y orientadas a fortalecer las habilidades motrices gruesas. En los resultados verificó que la mayoría de los niños manifestaban un bajo nivel de motricidad gruesa antes de aplicar la propuesta experimental (50%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 60% de los niños desarrolló su motricidad gruesa). Asimismo, en la prueba de hipótesis obtuvo un valor de $P=0.00000802$. Concluyó que las estrategias y actividades didácticas empleadas en el juego

didáctico ayudan a desarrollar las habilidades motrices gruesas de los niños que conformaron el grupo experimental.

Eugenio (2024) en Huánuco, en su investigación titulado “el juego como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024. En el cual planteó como objetivo general determinar de qué manera la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada San Vicente de la Barquera Huánuco, 2024. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo con un nivel explicativo, diseño pre experimental de un tipo pre test y post test con un grupo seleccionado, aplicándose la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos la lista de cotejo. En los resultados encontró, en el pre test el 55% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio en lo que se refiere al desarrollo de la motricidad gruesa, sin embargo, luego de aplicarse el juego como estrategia, y aplicarse el post test se obtuvo que el 86% alcanzó el nivel de logro destacado mientras que solo el 14% se ubicó en el nivel de logro esperado. Por lo tanto, concluyó que el juego como estrategia sí contribuye en la mejora de la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

2.1.3. Locales

Plúa (2019), realizó su tesis de licenciatura en ULADECH, titulada: Estrategias Lúdicas y su influencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. Cnel. José Joaquín Inclán – Junín, 2019. Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, cuyo objetivo fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la Motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Cnel. José Joaquín Inclán de Junín. En el estudio se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental y enfoque cuantitativo, trabajado con una muestra de 24 estudiantes, a los cuales se les aplicó una lista de cotejo de la variable dependiente a través de la técnica de observación, teniendo como resultados que la motricidad gruesa se encuentra en inicio a 79%, luego gracias a la aplicación del programa de estrategias lúdicas se mejoró la motricidad gruesa, a un nivel logro con 89 %. Se concluyó que el programa de estrategias lúdicas tuvo relevancia para mejorar la motricidad gruesa lo que corrobora la eficacia que tienen los juegos sobre la psicomotricidad gruesa.

Gosme (2022) en Junín, en su investigación titulada “juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea

del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2021. Esta investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la mencionada institución. La metodología que utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa y el nivel explicativo correlacional, el diseño no experimental. En una muestra de 20 estudiantes de 3 años. El instrumento aplicado fue una guía de observación con 21 ítems, los resultados analizados fueron mediante estadísticos descriptivos con el Coeficiente de correlación Pearson, llegando a la conclusión: Del 100% de 20 niños un 45 % de niños se ubican en el nivel Proceso en juegos psicomotores y un 55% en motricidad gruesa. Del análisis estadístico correlacional determinó que existe una correlación directa significativa $p < 0.05$ y el coeficiente en correlación de Pearson es 0.936. Concluyó que, los juegos psicomotores permiten al niño a interactuar y desarrollar sus habilidades en un proceso sistemático a través de los movimientos y coordinación de las partes gruesas de su cuerpo.

López (2023) en Mazamari – Junín, en su tesis de licenciatura, titulado “el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023”. Planteó como objetivo la influencia del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Bilingüe N°1748 del Distrito De Mazamari – Junín, 2023. La metodología empleada fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron 52 estudiantes del nivel inicial, y la muestra, conformada por 14 estudiantes de 5 años. La técnica que utilizó fue la observación, mientras que el instrumento fue la lista de cotejo, la misma que fue validada por juicio de expertos y cuya confiabilidad fue dada por el estadístico KR-20 de Richardson. En cuanto a los resultados, en el pre test el 71% de niños empezaron con el nivel proceso, el cual fue mejorando a través de la intervención del juego didáctico como estrategia, donde el post test el 86% de los niños obtuvieron un nivel de logro esperado, en la prueba de hipótesis reveló un nivel de significancia de 0,031 siendo esta menor a $p < 0,05$, comprobándose la hipótesis alterna. Concluyó que el juego como estrategia no desarrolla la motricidad gruesa de los niños de 5 años.

Seminario (2023) en Satipo – Junín, en su tesis titulado “Juegos de motricidad gruesa en las nociones espaciales en los niños de la institución educativa 30652 de Coviriali, Satipo, Junín- 2021”. Este estudio tuvo como objetivo demostrar que los juegos de motricidad

gruesa influyen en las nociones espaciales en los niños de la Institución Educativa. Empleó un estudio de tipo cuantitativo de nivel explicativo con diseño pre experimental, se aplicó un pre test y un pos test a un solo grupo de la población de la muestra escogida, se usó la técnica de la observación y como instrumento se utilizó una lista de cotejo tanto al inicio como al final al aplicar 12 talleres de aprendizaje basadas en juegos de motricidad gruesa fortaleciendo las nociones espaciales. En los resultados del pre test encontró que un 40% de estudiantes estaban nivel de inicio, lo cual después de la aplicación de la propuesta experimental un 80% de los estudiantes están en el nivel de logro revirtiéndose los resultados iniciales, contrastó con la prueba de hipótesis en lo cual el nivel de significancia $p < 0,05$, resultó el p-valor: $p = 0,001$. En las conclusiones evidenció demostrando de esta manera que si existen diferencias entre el pre test y el post test aplicado a los niños aceptando la hipótesis alterna, lo cual demuestra que la motricidad gruesa ayudó a desarrollar las nociones espaciales en los estudiantes que conformaron la muestra de estudio.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable el juego como estrategia

2.2.1.1. Definiciones

Según Delgado (2023) describe el juego como una actividad orgánica que ayuda a los participantes a representar lo que han aprendido sobre el mundo que les rodea. Continúa diciendo que es una actividad desafiante, ya que abarca una variedad de comportamientos y aspectos, incluidos los sociales, psicológicos, cognitivos y físicos. El autor también destaca que es una actividad gratuita, desinteresada, agradable y ética para los niños.

Para Pérez (2021) el juego es una actividad que uno o más participantes, denominados “jugadores”, pueden completar. También sugiere que, para llevar a cabo tales actividades, hay que ser creativo y utilizar diversas herramientas para crear un escenario con reglas distintas que determinarán quién gana y quién pierde.

Por su parte Macías (2022) explica que el término “juego” se refiere a una actividad que se desarrolla dentro de unas limitaciones específicas de tiempo, sentido y espacio, en un orden visible, de acuerdo con unas reglas ampliamente aceptadas y por necesidades prácticas o materiales. Además, sostiene que el juego está asociado a un estado de ánimo exuberante, y que el juego va seguido de una sensación tensa y elevada que desemboca en sentimientos de abandono y alegría.

Teniendo en cuenta lo descrito por Benalcázar et al. (2020) el juego es una acción lúdica que satisface las necesidades de los infantes y favorece el desarrollo cognitivo, socio afectivo, creatividad, emocional y el desarrollo físico - sensorial en el ámbito pedagógico. En la actualidad se ha convertido en un medio indispensable para la vida cotidiana y se transforma en un proceso significativo y en un proceso de construcción de conocimientos. Al referirse en el ámbito social, tomamos en cuenta que es un medio donde los infantes y adolescente establecen lazos de comunicación y amistad. Se convierte en un medio para la solución de problemas. El juego en la educación inicial es una herramienta de aprendizaje, en vista de que el infante va a desarrollar la motivación y creatividad. Los docentes van a utilizar al juego como una metodología juego-trabajo, el cual significa ejecutar actividades en base al juego, con el objetivo de ir desarrollando sus habilidades e ir las enlazando con las actividades que se planifica para conseguir los objetivos educativos.

2.2.1.2. Enfoques teóricos del juego como estrategia

Enfoque constructivista del juego

Según Vygotsky (1924) el juego surge de la necesidad de reproducir la interacción social. El juego presenta escenas que trascienden los instintos personales y las pulsiones internas. Su naturaleza, origen y trasfondo son fenómenos sociales. Según este teórico, en el ser humano confluyen dos líneas de cambio evolutivo: una más biológica (preservar y propagar la especie) y otra más sociocultural (combinar la estructura de grupos sociales y culturas) y amistad. Se convierte en una herramienta para resolver problemas.

Finalmente, Vygotsky declara que el juego es una actividad social en la que se pueden adquirir roles complementarios a los propios mediante la colaboración con otros niños. Este autor se centra sobre todo en el juego simbólico y destaca cómo los niños manipulan los objetos para crearles nuevos significados en su mente. Por ejemplo, pueden correr con una escoba simulando que es un caballo. Este tipo de juego ayuda a los niños a desarrollar su capacidad simbólica.

Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura:

Según Nuñez (2022), el aprendizaje social se fundamenta en las interacciones y experiencias que las personas tienen a lo largo de su vida, las cuales actúan como puntos de referencia para su desarrollo cognitivo, afectivo y social. Desde esta perspectiva, el aprendizaje se concibe como un proceso continuo en el que los individuos construyen sus

realidades y subjetividades, siendo el contexto un factor determinante en esta dinámica de construcción. Esto implica que el aprendizaje no es un evento aislado, sino un fenómeno constante que ocurre a lo largo de toda la vida de una persona.

De manera similar, Rodríguez y Cantero (2020) afirman que los niños observan a los adultos y, a partir de estas observaciones, adoptan y modifican actitudes y comportamientos. Los autores destacan que, en contraste con la perspectiva conductista tradicional, el comportamiento humano no siempre está motivado únicamente por los resultados obtenidos, como el refuerzo o el castigo. Los niños tienden a imitar las acciones que presencian en sus contextos sociales más cercanos, como la familia, la escuela y los medios de comunicación, incluso cuando no reciben recompensas directas por dichas conductas.

En síntesis, esta teoría subraya la relevancia de la observación y la imitación en el proceso de aprendizaje, ya que mediante el juego los niños pueden observar y desarrollar habilidades motoras al imitar modelos y participar en interacciones sociales.

2.2.1.3.Importancia del juego como estrategia en niños

Arufe-Giráldez et. al (2021) menciona que, a través del juego los niños aprenden de una manera en la que se divierten, disfrutan sin darse cuenta del aprendizaje que están adquiriendo. El juego además de tener una función socializadora es una estrategia de enseñanza – aprendizaje, ya que tiene fines pedagógicos, aumenta la construcción del conocimiento e introduce motivación y placer. El ser humano juega desde los primeros meses de vida, por lo que este debe ser una herramienta a tener en cuenta, siendo la forma más fácil, significativa y directa que tienen los niños para expresarse y para aprender.

De forma similar, Navarro y Trigueros (2009) sostienen que la relevancia del juego reside en que, mediante su práctica, se generan las acciones cotidianas del infante, convirtiéndose así en una de sus actividades fundamentales. Dedicar extensos periodos al juego permite al niño procesar internamente las emociones y vivencias derivadas de su interacción con el entorno externo. Además, el juego beneficia a los niños en edad preescolar al brindarles una oportunidad para fortalecer sus relaciones personales, fomentar la socialización, explorar sus preferencias e intereses y, en especial, potenciar sus habilidades.

De manera similar, Decroly y Monchamp (2002) subrayan que los juegos poseen un valor cognitivo significativo, ya que, a través de ellos, los niños desarrollan conceptos y

habilidades psicomotoras fundamentales. Estas incluyen la cognición, la motricidad fina y gruesa, así como el crecimiento social.

Por lo tanto, el juego resulta ser muy importante en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar, destacando su papel esencial no solo en la recreación, sino también en el procesamiento de emociones y experiencias diarias. Al involucrarse en actividades lúdicas, los niños no solo fortalecen su capacidad para socializar y construir relaciones interpersonales, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Esto confirma la teoría de que el juego es una herramienta pedagógica fundamental, ya que fomenta un aprendizaje significativo a través de experiencias prácticas y contextos reales, alineándose con enfoques educativos centrados en el desarrollo integral del niño.

A través de la actividad lúdica, los niños tienen la posibilidad de explorar y comprender su entorno, manifestar sus emociones y procesar experiencias diarias. Esta forma de juego les ofrece la oportunidad de imitar y ensayar situaciones reales, lo cual tiene un impacto importante en su aprendizaje y evolución.

Asimismo, el juego promueve el desarrollo de habilidades sociales cruciales, tales como la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación eficaz. También proporciona un espacio en el que los niños pueden descubrir sus intereses y preferencias, estimulando así su creatividad y autonomía. Por ejemplo, al participar en juegos grupales, los niños aprenden a compartir, a esperar su turno y a cooperar, competencias esenciales para su futuro.

Por ende, el juego no solo constituye una fuente de diversión para los niños, sino que actúa como una herramienta educativa fundamental que fomenta un aprendizaje holístico, ajustado a las necesidades y particularidades de cada niño. Dedicar tiempo al juego es vital para su bienestar y desarrollo, ya que les ofrece un entorno seguro y enriquecedor que facilita su crecimiento y aprendizaje de manera natural y significativa.

2.2.1.4. Características del juego como estrategia en el desarrollo motor de niños de 4 años.

Estimulación de la coordinación motora: El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo de la coordinación motora en los niños, ya que facilita la práctica de habilidades tanto de motricidad gruesa como fina. Actividades como correr, saltar y lanzar son ejemplos de juegos que no solo fortalecen los músculos principales, sino que también

mejoran la coordinación ojo-mano, esencial para un desarrollo físico saludable. Además, estas actividades lúdicas contribuyen significativamente al equilibrio y la precisión en los movimientos. Como señalan García y Pérez (2018), "los juegos que involucran movimientos coordinados ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras esenciales, lo que les permite mejorar su equilibrio y precisión" (p. 45). En este sentido, el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino una estrategia clave para el crecimiento integral y la adquisición de habilidades motoras fundamentales en la infancia.

Fomento de la agilidad y velocidad: Los juegos que involucran acciones rápidas y cambios de dirección son fundamentales para el desarrollo de la agilidad y la velocidad en los niños. Al participar en estas actividades, los niños enfrentan desafíos que estimulan su capacidad para responder y adaptarse a estímulos externos de manera eficiente. Este tipo de juego no solo mejora la rapidez de reacción, sino que también fomenta un desarrollo motor más integral y equilibrado. Según Pellegrini (2013), "los juegos que requieren movimientos rápidos y cambios de dirección ayudan a los niños a desarrollar agilidad y velocidad, al tiempo que optimizan su capacidad de respuesta y adaptación a diferentes estímulos" (p. 123).

Desarrollo de la fuerza muscular: Los juegos físicos, tales como el uso de columpios, el trepar estructuras y las carreras, son fundamentales para el fortalecimiento de los músculos de las extremidades superiores e inferiores. Este fortalecimiento muscular es crucial para el desarrollo físico general y para la adquisición de habilidades motoras más avanzadas. Smith y Pellegrini (2014) destacan que "las actividades físicas que implican el uso de equipos como columpios o estructuras para trepar desempeñan un papel vital en el desarrollo muscular, facilitando así el crecimiento físico y la habilidad para realizar movimientos motores más complejos" (p. 78).

Mejora de la equilibrio y la postura: Los juegos que exigen que los niños mantengan posiciones específicas, como los ejercicios de equilibrio en un solo pie o al caminar sobre líneas, son fundamentales para mejorar su equilibrio y postura. Estos tipos de juegos no solo favorecen la estabilidad, sino que también previenen futuros problemas motrices al fortalecer la capacidad del niño para controlar su cuerpo en diversas situaciones. Según López y Rodríguez (2017), "los juegos de equilibrio son cruciales para desarrollar una postura correcta y para evitar problemas motrices en etapas posteriores" (p. 90).

Promoción de la interacción social y las habilidades motoras: El juego en grupo no solo refuerza las habilidades sociales de los niños, sino que también les impulsa a imitar y aprender de sus compañeros, lo cual enriquece sus habilidades motoras a través de la observación y la práctica compartida. Vygotsky (2006) sostiene que "la interacción en el juego grupal permite a los niños desarrollar sus habilidades motoras y sociales simultáneamente, ya que aprenden a través de la observación y la cooperación con sus pares" (p. 55).

Por tanto, se puede concluir que el juego es una herramienta crucial para el desarrollo motor de los niños de 4 años, ya que facilita la coordinación, la agilidad, la fuerza muscular, el equilibrio y las habilidades sociales. La integración de actividades lúdicas adecuadas para su edad y nivel de desarrollo proporciona una estimulación integral, que es fundamental para su crecimiento tanto físico como social.

2.2.1.5. Dimensiones del juego como estrategia

Dimensión juego cooperativo y competitivo

La dimensión juego cooperativo y competitivo en el juego como estrategia según Delgado (2011) permiten a los participantes interactuar con otros individuos en un ambiente de competencia mientras persiguen un objetivo común. Estos juegos no solo facilitan la relación con el entorno, sino que también contribuyen al desarrollo de sus capacidades y habilidades, lo cual, a su vez, fomenta un aumento en la autoestima (p. 166).

Por su parte, Omeñaca y Ruiz (2005) subrayan que el juego cooperativo plantea un reto para el grupo y ofrece la posibilidad de tomar decisiones relevantes en un contexto de libertad, donde los errores no son penalizados. Todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, participan en una actividad que se lleva a cabo en un entorno que promueve tanto el éxito individual como el colectivo. Estas particularidades del juego cooperativo lo transforman en una herramienta educativa que fomenta el desarrollo de un autoconcepto positivo en los participantes.

Los juegos cooperativos potencian la comunicación entre grupos, mejorando la dinámica dentro del colectivo. El éxito de este tipo de juegos se basa en las interacciones prácticas que se establecen entre los participantes. La calidad de estas interacciones no solo facilita la resolución efectiva del juego, sino que también contribuye a la reflexión sobre las habilidades motoras empleadas, al aprendizaje de valores y actitudes, así como a la

adquisición de competencias sociales y al fortalecimiento del sentimiento de aceptación por parte de los demás. Promover la comunicación entre iguales tiene, por tanto, un impacto positivo tanto en el proceso de enseñanza-aprendizaje como en el bienestar y satisfacción individual y grupal.

Estos autores destacan los aspectos clave que definen tanto al juego cooperativo como al competitivo, entre los cuales se encuentran:

- ✚ En su planteamiento, requiere la cooperación entre los miembros del grupo para alcanzar un objetivo compartido.
- ✚ Propone una actividad conjunta y participativa, donde cada integrante del grupo asume un rol activo.
- ✚ Exige la coordinación de tareas, donde el resultado no proviene de la simple suma de esfuerzos, sino de la adaptación de las acciones individuales a las del resto de los participantes, respondiendo a las demandas del juego.
- ✚ Se enfoca en el disfrute de los medios, promoviendo una exploración creativa de las posibilidades más que la búsqueda de metas; un espacio para recrearse en las relaciones con los compañeros, por encima de la competencia por una victoria individual.
- ✚ Pone énfasis en el proceso, valorando el enriquecimiento que surge de la coordinación con los demás miembros del grupo.
- ✚ Estimula la competencia, liberando la necesidad de confrontar a los demás o superarlos, sin centrarse en la derrota o victoria sobre otros.
- ✚ No excluye a nadie; todos los participantes, independientemente de sus habilidades, tienen algo que aportar durante el desarrollo del juego.
- ✚ No discrimina, pues no se hace distinción entre ganadores y perdedores, ni entre participantes más o menos habilidosos, resaltando la participación de todos y promoviendo la igualdad entre los miembros.
- ✚ No elimina al que comete errores, sino que brinda la oportunidad de seguir explorando y aprendiendo.

Dimensión juego psicomotor

Para, Delgado (2011) la relevancia de los juegos motores en los primeros años de vida de los niños, subrayando su papel en el desarrollo psicomotor significativo. A través de

estos juegos, los niños adquieren conciencia de su esquema corporal y realizan movimientos adecuados en función del espacio disponible, lo cual estimula el desarrollo de acciones cada vez más coordinadas y complejas. Estos juegos no solo promueven el reconocimiento del propio esquema corporal y la diferenciación con respecto a los demás, sino que también contribuyen a mejorar el equilibrio y la coordinación del cuerpo (p. 168).

Por otro lado, Aucouturier (2004) menciona que, el juego psicomotor es una estrategia fundamental para el desarrollo global del niño. A través del juego libre y dirigido, el niño experimenta su cuerpo, reconoce sus capacidades y limitaciones, y establece relaciones con los objetos y otras personas. Este tipo de juego ayuda a consolidar la coordinación motriz y la regulación emocional, promoviendo así un equilibrio entre las dimensiones físicas y psicológicas del desarrollo.

El juego psicomotor también tiene una dimensión simbólica que permite al niño expresar conflictos internos, frustraciones y deseos, facilitando así el desarrollo de la capacidad simbólica y la resolución de problemas. Esta forma de juego es especialmente valiosa en los primeros años de vida, donde el niño aún está desarrollando sus habilidades verbales y encuentra en el cuerpo una forma primaria de comunicación.

Por consiguiente, la psicomotricidad en la infancia, a través del juego psicomotor, ofrece un enfoque integral que considera tanto el desarrollo físico como el emocional y cognitivo del niño. El trabajo de Bernard Aucouturier subraya la importancia de esta práctica como una herramienta clave para el acompañamiento del niño en su proceso de crecimiento.

Según Towler (2003) uno de los puntos centrales que enfatiza es que el juego psicomotor ofrece a los niños la oportunidad de experimentar y comprender su entorno a través del cuerpo. Este tipo de juego permite que los pequeños desarrollen habilidades motrices gruesas, como saltar, correr o trepar, y al mismo tiempo, mejora su coordinación, equilibrio y control espacial. A través del juego psicomotor, los niños no solo mejoran sus capacidades físicas, sino que también aprenden a resolver problemas, a colaborar con sus compañeros y a desarrollar una conciencia de sí mismos y del espacio que ocupan.

El enfoque de Towler también resalta el papel del educador, que debe proporcionar un entorno rico en oportunidades de movimiento, donde el niño pueda explorar de manera segura y progresiva. Asimismo, destaca la importancia de la planificación pedagógica para

incluir actividades psicomotoras que favorezcan el desarrollo integral y la salud física y emocional del niño.

En términos de desarrollo cognitivo, Towler argumenta que el movimiento y el juego psicomotor facilitan la construcción de conceptos espaciales, temporales y relacionales. Esto es clave para el aprendizaje de nociones abstractas, como las matemáticas y la lectura, que requieren de habilidades de orientación y discriminación espacial.

La autora sostiene que la actividad física en la primera infancia no solo debe verse como una herramienta de gasto energético, sino como una dimensión educativa integral que influye directamente en el bienestar general del niño, tanto en el corto como en el largo plazo. El movimiento y el juego son fundamentales para la construcción de la personalidad, la autonomía y la socialización de los niños.

Según la autora aborda varios aspectos clave del juego psicomotor en la educación infantil. Estos aspectos son los siguientes:

- ✚ El movimiento como medio de aprendizaje: Towler subraya que el movimiento no solo es una actividad física, sino una herramienta central para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo en los niños pequeños.
- ✚ Desarrollo de habilidades motrices: El juego psicomotor promueve el desarrollo de habilidades motrices gruesas (correr, saltar, trepar), esenciales para el equilibrio, la coordinación y el control corporal.
- ✚ Exploración y autoconocimiento: A través del juego psicomotor, los niños exploran el entorno y, al mismo tiempo, aprenden sobre su propio cuerpo y sus capacidades, desarrollando conciencia corporal y espacial.
- ✚ Desarrollo cognitivo: El juego psicomotor facilita la construcción de conceptos espaciales y temporales, que son fundamentales para el aprendizaje de habilidades abstractas como las matemáticas y la lectura.
- ✚ Socialización y colaboración: Participar en actividades de juego psicomotor ayuda a los niños a interactuar con sus compañeros, a trabajar en equipo, a seguir reglas y a desarrollar habilidades sociales y emocionales.

- ✚ El rol del educador: Towler destaca que el educador debe proporcionar un entorno seguro y estimulante que favorezca la actividad física y permita a los niños participar en juegos psicomotores de manera libre y guiada.
- ✚ Planificación pedagógica del movimiento: Es crucial que los educadores integren el movimiento en las actividades diarias y lo planifiquen estratégicamente para favorecer el desarrollo integral del niño.
- ✚ Bienestar integral: El juego psicomotor no solo beneficia el desarrollo físico, sino también el bienestar emocional, la autonomía y la confianza en sí mismo de los niños.
- ✚ Prevención de problemas de desarrollo: La falta de oportunidades para el juego psicomotor puede generar retrasos en el desarrollo motor y emocional, lo que impacta negativamente en el aprendizaje y la socialización de los niños.

2.2.2. Variable motricidad gruesa

2.2.2.1. Definiciones de la motricidad gruesa

Según Pico et al. (2021), se define como cualquier proceso en el que interviene el cuerpo y que incluye acciones como mantener el equilibrio, la coordinación y la lateralidad. Además, se hace referencia a la sincronía presente al ejecutar movimientos que involucran grandes grupos de músculos, huesos y nervios. Este tipo de movimientos sincronizados se observa en actividades que los niños realizan habitualmente.

Al respecto Días (2023) señala que, la motricidad gruesa se define como la capacidad que los niños van desarrollando para mover de manera coordinada los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio y adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de este desarrollo varía de un individuo a otro (aunque siempre dentro de ciertos parámetros) y depende de la madurez del sistema nervioso, la carga genética, el temperamento básico y la estimulación ambiental. Este proceso de desarrollo sigue una dirección céfalo - caudal, comenzando por el control del cuello, seguido por el tronco, continuando con la cadera y finalizando en las piernas.

De igual modo, Chocce y Conde (2018) definen la motricidad gruesa, o motricidad global, como la capacidad de controlar los movimientos musculares de todo el cuerpo. Esta habilidad permite a los niños moverse de manera independiente, realizando actividades como controlar la cabeza, girar sobre sí mismos, gatear, sentarse, caminar, correr,

permanecer de pie o lanzar objetos. Todas estas acciones involucran la motricidad gruesa y requieren destrezas específicas para llevarse a cabo de manera efectiva.

En consonancia con los autores, la motricidad gruesa es esencial en la educación preescolar, porque sienta las bases del crecimiento cognitivo y físico de los niños. Los niños adquieren coordinación y fuerza muscular mediante actividades como correr, saltar y trepar. También mejoran su capacidad para interactuar con éxito con su entorno. La autonomía y el bienestar general de un niño dependen de estas habilidades motrices gruesas, que también aumentan su autoestima y les permiten conocer y explorar su entorno. Por lo tanto, para favorecer el desarrollo integral en esta etapa, es imprescindible fomentar actividades que promuevan la motricidad gruesa.

2.2.2.2. Enfoques teóricos de la motricidad gruesa

Teoría del desarrollo infantil de Wallon

Según Garaigordobil (2005) menciona que esta teoría se enfoca en el aspecto psicobiológico del crecimiento, resalta las profundas conexiones entre la actividad corporal y los diversos aspectos del ser humano, incluyendo el aspecto afectivo. Wallon considera que las habilidades motoras y la emocionalidad están intrínsecamente vinculadas. Según este autor, las emociones no representan una reacción directa del organismo a estímulos externos, sino que implican una adaptación del aparato psicomotor ante condiciones ambientales. Así, las emociones se manifiestan a través de contracciones musculares tónicas, que resultan en posturas, estados y movimientos específicos. Este enfoque ha sido tradicionalmente abordado por la Educación Física.

El autor señala que la intervención del movimiento es crucial para que el sentido moral evolucione desde la sensación hacia el instinto de la realidad. Esta percepción del presente sirve como base para avanzar a una etapa posterior, donde la inteligencia sensible toma protagonismo. Esta forma de inteligencia se manifiesta en la integración de elementos, acciones y situaciones, facilitando una funcionalidad significativa para el proceso educativo.

Teoría psicocinética de Le Boulch

Según Cirer-Ramon (2014) señala que esta teoría explora la motricidad infantil y su vínculo con los contextos conductuales. También propone un enfoque pedagógico que no solo describe el movimiento, sino que también se configura como una forma de educación motriz integral. Según Le Boulch, la educación psicomotriz promueve el desarrollo

funcional del niño de acuerdo con sus capacidades individuales, facilitando el progreso en términos de eficacia y equilibrio a través de la interacción con el entorno humano y el contexto familiar.

Le Boulch sostiene que en la infancia se manifiestan la organización psicomotriz y la formación de la imagen corporal. En la adolescencia, se observa una mejora en los factores de ejecución, especialmente en el ámbito muscular. Por lo tanto, tanto la infancia como la adolescencia son períodos cruciales para el desarrollo motriz.

2.2.2.3.Importancia de la motricidad gruesa en niños de 4 años

Arufe-Giráldez et. al (2021) señala que, el movimiento es vital para la existencia cotidiana de un ser humano porque, si las habilidades motrices se desarrollan bien en la infancia, ayudarán al individuo a adquirir la autonomía que necesita para hacer, ser y tener relaciones sanas con los demás. Las habilidades psicomotoras de los preescolares son cruciales porque permiten el desarrollo holístico del individuo, que incluye no sólo el crecimiento físico, sino también la consideración de las capacidades cognitivas, sociales y afectivas. Dado que en la primera infancia se aprenden las habilidades más críticas y se sientan las bases, es crucial tener en cuenta el trabajo realizado en esta etapa, ya que tiene un impacto significativo en las etapas posteriores.

Según Martínez et al. (2016), la motricidad gruesa es crucial porque abarca el desarrollo cronológico del niño, especialmente en términos de crecimiento corporal y habilidades psicomotrices relacionadas con el juego al aire libre y las aptitudes motoras de manos, brazos, piernas y pies. La motricidad gruesa contribuye al desarrollo del sistema neurológico del niño a través de movimientos intensos, que facilitan el desplazamiento en diferentes espacios. Además, fortalece la capacidad mental para retener eventos y mejora la coordinación en actividades como bailar y trepar, promoviendo así un desarrollo integral del niño.

En la educación inicial, la motricidad es fundamental para el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional de los niños, ya que les brinda la oportunidad de explorar su entorno, interactuar con otros y adquirir habilidades básicas esenciales para su aprendizaje futuro (Silva et al., 2024). El movimiento facilita la comprensión de conceptos abstractos a través de la experiencia práctica y fomenta habilidades de planificación y ejecución. Además, en el ámbito socioemocional, la motricidad permite a los niños expresar sus

emociones de manera saludable, fortalece su autoestima y mejora sus habilidades sociales mediante la interacción con sus compañeros. Por lo tanto, promover la motricidad en la educación inicial es crucial para establecer las bases de un desarrollo integral y exitoso en los niños.

Según Valencia et al. (2022), la motricidad en la educación inicial es esencial, ya que establece la base para el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional de los niños. Mediante el movimiento, los niños exploran su entorno, adquieren nuevas habilidades y desarrollan coordinación y equilibrio. Además, la motricidad en esta etapa temprana les permite experimentar con diversas formas de movimiento, lo que enriquece su desarrollo sensorial y perceptivo.

Según los expertos mencionados, la motricidad gruesa juega un papel fundamental en el desarrollo infantil temprano, ya que sienta las bases para la adquisición de habilidades motoras más complejas y coordinadas. En esta fase crítica del desarrollo físico, es esencial fortalecer los grandes grupos musculares y mejorar la coordinación y el equilibrio. Actividades que favorecen la motricidad gruesa, como correr, saltar y trepar, no solo benefician el desarrollo físico, sino que también tienen efectos positivos en el desarrollo cognitivo y socioemocional. Estas experiencias motrices permiten a los niños entender mejor su cuerpo en el espacio, promover la independencia y adquirir habilidades sociales a través del juego interactivo con otros niños. Además, un desarrollo óptimo de la motricidad gruesa facilita la adquisición de habilidades más avanzadas y prepara a los niños para un desempeño exitoso en futuras actividades académicas y sociales. En consecuencia, es crucial fomentar actividades que estimulen la motricidad gruesa para apoyar un desarrollo integral y equilibrado en esta etapa fundamental de la infancia.

2.2.2.4. Desarrollo de la motricidad gruesa en niños

Según Fernández (2010) indica que la motricidad gruesa se refiere a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, lo que permite al niño controlar grandes grupos musculares que intervienen en el equilibrio, el control postural y los desplazamientos. El desarrollo de esta habilidad sigue un patrón céfalo-caudal, comenzando en el cuello, extendiéndose por el tronco y la cadera, y culminando en las piernas, pasando por diversas etapas.

El control de la cabeza: A los dos meses, el niño comienza a desarrollar el control cefálico, lo que significa que ya es capaz de sostener su cabeza. Por ejemplo, cuando está

acostado, debería ser capaz de levantar y girar la cabeza. Para lograrlo, necesita ir fortaleciendo los músculos del cuello y la espalda, además de utilizar sus manos para apoyarse.

Control rodando: Cuando el niño logra controlar la posición de su cabeza con la ayuda de sus brazos y manos, es habitual que comience a desplazarse rodando. Esta etapa generalmente ocurre entre los 4 y 6 meses de edad.

Saber estar sentado: Para dominar la sedestación, que se desarrolla a partir de los 6 meses, el bebé ya ha adquirido control sobre su cuello y cabeza, además de coordinar los movimientos de brazos y manos, y saber rodar hacia los lados. En esta etapa, el bebé aprende a mantenerse sentado, logrando el control del tronco y manteniendo el equilibrio.

Gatear: Este logro representa un avance crucial en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que marca la primera etapa de independencia del niño. A través del gateo, el niño es capaz de desplazarse de un lugar a otro sin la asistencia de su cuidador, lo cual constituye un progreso significativo tanto en su desarrollo neuronal como en su coordinación motora.

El bebé suele comenzar a gatear alrededor de los 9 meses, aunque este hito puede alcanzarse antes o después. Una vez que el niño es capaz de sentarse sin apoyo, también está en condiciones de empezar a gatear, iniciando generalmente con el arrastre. El objetivo es que el bebé logre coordinar adecuadamente los movimientos de brazos y piernas, adelantando el brazo izquierdo junto con la pierna derecha, y luego el brazo derecho con la pierna izquierda. Este proceso, conocido como gateo coordinado, implica la coordinación de ambos hemisferios cerebrales, lo que permite al niño adquirir mayor control y conciencia de su cuerpo, al tiempo que aprende a desplazarse en el entorno que lo rodea.

Caminar: A los 12 meses, el niño puede comenzar a caminar. Las etapas previas, mencionadas anteriormente, son fundamentales antes de iniciar la marcha. Antes de caminar, el bebé debe superar la gravedad adquiriendo el equilibrio tanto al estar de rodillas como de pie. Además, es necesario que logre una adecuada coordinación motora, pueda mantenerse erguido y comenzar a dar sus primeros pasos manteniendo el equilibrio.

2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa

Equilibrio

La capacidad de adoptar y mantener una postura corporal en oposición a la fuerza gravitatoria se considera fundamental (Rosales, 2021). Esta habilidad se entiende como la capacidad de orientar el cuerpo humano en el espacio, siendo el resultado de la interacción entre el esquema corporal y el entorno externo de los estudiantes. De este modo, se puede sostener una posición, realizar un movimiento o ejecutar una actividad. Por lo tanto, es esencial que los docentes consideren el desarrollo del equilibrio, dado que los desplazamientos, juegos y actividades de escritura requieren un control que puede fomentar la confianza en los niños.

Por otro lado, Mendieta (2017) define el equilibrio como un componente esencial para desarrollar la capacidad de una persona para mantener el control motor grueso durante el desplazamiento, ya sea permaneciendo inmóvil o moviéndose en distintas posiciones. Este equilibrio es crucial para el desarrollo infantil y se clasifica en dos tipos:

El equilibrio estático: Se refiere al control motor del cuerpo en una postura fija, sin movimiento. Este tipo de equilibrio ayuda al niño a internalizar su esquema corporal, fortaleciendo la percepción de su propio cuerpo y siendo fundamental para el equilibrio dinámico en situaciones desafiantes.

Por su parte, el equilibrio dinámico: Es la habilidad de manejar las distintas partes del cuerpo en movimiento, manteniendo la postura y coordinando los movimientos para prevenir caídas (p. 34).

Coordinación

Según Mendieta (2017) nos define la coordinación es el dominio corporal de movimientos, se caracteriza por la capacidad de dominar las diferentes partes gruesas de su cuerpo, en la que interviene gran número de fracciones y músculos, es decir de movilizarlas de acuerdo a su voluntad siguiendo una consigna dada con cierta armonía y precisión que estén acordes a la etapa evolutiva en que se encuentre; para que pueda adquirir seguridad en sí mismo al realizar los diferentes movimientos, este autor clasificó los siguiente.

Desplazamiento: es la capacidad que tienen el infante en poder movilizar su cuerpo de un lugar a otro con total independencia, no necesitan tener un orden para ser ejecutadas.

Escaleras: a esta acción se le puede demorar en realizarle el infante debido a que para subir y bajar necesita de una madurez y capacidad de mayor independencia, al haberse alcanzado esta madurez el cuerpo esta es demostraba de manera inconsciente y con dominio corporal.

Saltar: es una capacidad motriz que adquiere para elevar el cuerpo del suelo, donde el tronco se interrumpe en el aire esto implica tener fuerza en sus extremidades (piernas), esto implica tener dominio y desplazamiento coordinado.

Rastreo: es la capacidad de desplazar el cuerpo con el suelo, producido por actividades mediante el juego como una forma de locomoción o sincrónico de brazos y piernas, permitiendo el dominio y control de su cuerpo, fortalece sus músculos, controla su respiración y resistencia muscular.

Trepar: esta acción es una actividad que el infante realiza con las manos y piernas, por la actuación elección avanzado de las piernas y un vínculo constante con las manos de sustento, permitiendo que se dé una mejor interiorización del conocimiento de su cuerpo dándole una mayor seguridad y confianza en sí mismo.

Carrera: es una acción de la destreza básica de caminar, la causa que la diferencia es que hay un periodo en la que el tronco se expulsa en el firmamento sin protegerse en ninguno de las dos piernas (p.34)

Lateralidad

Así mismo el mismo autor nos define lateralidad se empieza a desarrollar a partir de los 2 años y se consolida alrededor de los 5 años, como preponderancia de una mano acerca la otra, el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo sobre el otro, es lo que denominamos ser diestro o ambidiestro, de este modo, los pequeños propenden a emplear recomendablemente, sus sentidos declarando, dentro de sus dinamismos sensoriales, motores o sensibles, una destreza superior que es gobernada por este hemisferio, el cerebro se divide en dos hemisferios el derecho y el izquierdo, uno de ellos domina mayores acciones que el otro, esto genera que la persona sea más hábil en la realización de algunas acciones con una mano que con la otra, quienes dominen el hemisferio izquierdo, serán derechos y los otros serán zurdos, es muy fácil determinar la lateralidad de los niños, ya que con la simple observación a la hora de agarrar la peñilla, lápiz, cuchara, etc (p.35).

2.2.3. Relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa

Los juegos son actividades planificadas cuyo objetivo es enseñar habilidades específicas mientras los niños se divierten. En el ámbito de la motricidad gruesa, estos juegos involucran movimientos grandes y coordinados que ayudan a desarrollar los músculos principales del cuerpo. La investigación indica que el uso de juegos didácticos puede mejorar significativamente las habilidades motoras gruesas en los niños, ya que fomentan la práctica y el dominio de movimientos básicos necesarios para el desarrollo físico (Gómez y Rodríguez, 2019).

Por otro lado, González et al. (2020) señalan que los juegos que incluyen correr, saltar, lanzar y trepar no solo mejoran la fuerza y la coordinación muscular, sino que también tienen efectos positivos en el equilibrio y la percepción espacial. Estas actividades permiten a los niños experimentar y controlar sus movimientos en un entorno seguro y estructurado, lo cual es crucial para el desarrollo de la motricidad gruesa. Así, los juegos didácticos actúan como una herramienta estratégica para potenciar estas habilidades motoras.

Por lo mencionado, los juegos son fundamentales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Estos juegos, incluyen movimientos grandes y coordinados, ayudan a fortalecer los músculos principales del cuerpo y mejorar habilidades como la fuerza, coordinación, equilibrio y percepción espacial. Por otro lado, estos juegos no solo facilitan el aprendizaje de movimientos básicos, sino que también proporcionan un entorno seguro y estructurado para que los niños exploren y controlen sus movimientos, potenciando así su desarrollo motor.

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Ha: Existe relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho: No existe relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Hipótesis específicas

HE1: Existe relación entre el juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho1: No existe relación entre el juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

HE2: Existe relación entre el juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho2: No existe relación entre el juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

HE3: Existe relación entre el juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho3: No existe relación entre el juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

III. Metodología

3.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación

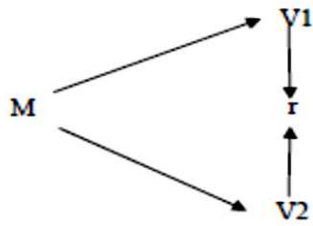
Dado el propósito y la naturaleza del problema, la investigación fue de tipo cuantitativa, ya que permitió expresar resultados de manera numérica. En tal sentido, Hernández y Mendoza (2019) afirma que los enfoques cuantitativos utilizan la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías; por ende, el presente estudio se encargó de recolectar datos sobre las variables juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

Fue descriptivo correlacional; basado en la afirmación de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), quienes afirman que son “investigaciones que pretenden asociar conceptos, fenómenos, hechos o variables. Miden las variables y su relación en términos estadísticos” (p. 109). Es por ello que la investigación fue de nivel correlacional por lo que se buscó en describir las características y determinar la relación de las variables en estudio.

En la investigación se empleó un diseño no experimental, el cual, según Arispe et al. (2020), es un método que se aplica a diversas variables de manera intencionada. En otras palabras, se trata de un estudio en el que las variables independientes configuran una investigación no experimental al observar los fenómenos que se activan al exponer a los sujetos de estudio a su entorno real. Dentro de la categoría de diseños no experimentales, esta investigación se enfocó en un diseño transeccional o transversal, ya que los datos fueron recolectados en un único momento, en un tiempo específico.

Asimismo, el estudio fue de carácter correlacional, tal como señala Gómez (2020), al definir que este enfoque se emplea para identificar la relación entre variables de la formación académica profesional, con el objetivo de examinar hechos y fenómenos interrelacionados en un contexto determinado de la realidad. Esto permite que tanto su aplicación como el conocimiento derivado de éstas puedan resolver preguntas y dudas que surjan al ser aplicados en investigaciones futuras.

Por lo tanto, el diseño de nuestra investigación estuvo representado de la siguiente forma:



Dónde:

M: Muestra de la investigación

Variable 1: Observación de la variable el juego como estrategia

Variable 2: Observación de la variable motricidad gruesa

r: Relación entre las variables en estudio.

3.2. Población y muestra

Luzardo y Jiménez (2018) revelan que la población es “un conjunto, finito o infinito, de seres vivos, elementos o cosas sobre las cuales están definidas características o variables que interesan analizar” (p. 41). Por ende, la población de estudio estuvo constituida por los niños de 4 años de educación inicial de las Instituciones Educativas Bilingües del distrito Rio Tambo, Satipo -Junín, 2024.

La población muestral estuvo conformada por un total de 100 niños de 4 años de educación inicial de las Instituciones Educativas Bilingües del distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Al respecto, Hernández-Sampieri et al. (2014) añade que “la población muestral es un grupo limitado de la población total del que se extraen los datos para una investigación; estos datos luego se utilizan para hacer inferencias sobre toda la población” (p. 175).

Tabla 1

Población muestral de estudiantes de las instituciones educativas Bilingües del distrito Rio Tambo, Satipo -Junín, 2024.

Institución educativa	Sexo		Total
	Masculino	Femenino	
N°923	10	12	22
N°685	10	11	21
N°2217	11	15	26
N°687	14	10	24

N°2212	02	05	07
Total	47	53	100

Fuente. Datos tomados de la ficha de matrícula de las Instituciones Educativas Bilingües del distrito Rio Tambo, Satipo -Junín, 2024.

Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

- ✓ Los niños de 4 años matriculados en la Institución educativa

Exclusión

- ✓ Los niños que tienen más de 3 faltas durante la recolección de datos
- ✓ Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

Técnica de muestreo

Para determinar la muestra, se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia de acuerdo con las características de los participantes y la accesibilidad del investigador en el tiempo que dure el estudio según su criterio. Ríos (2017) sostiene que el muestreo no probabilístico por conveniencia “no tiene planificación y las unidades son elegidas de circunstancias fortuitas” (p. 97).

3.3.Operacionalización de las variables

Definición conceptual

Variable 1: El juego como estrategia

Según, Chacón (2008) la describe como una actividad pedagógica que permite al niño desarrollar sus capacidades, habilidades y destrezas motrices en sus áreas, aumenta su poder creativo intelectual y emocional y favorece el aprendizaje significativo del infante. También tiene el objetivo de educar.

Variable 2: Motricidad gruesa

Para, Jiménez y Juan (1982) lo describen como la capacidad que desarrolla un niño de acuerdo con la madurez de su sistema nervioso y que refleja de forma armoniosa el desarrollo de su cerebro, cabeza, cuello, tronco y extremidades, así como los movimientos de los músculos de su cuerpo.

	y competitivo; Juego Psicomotor					
Motricidad gruesa	La motricidad 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. El cual será medido a través de tres dimensiones: Equilibrio, coordinación y lateralidad	Equilibrio	Mantiene el equilibrio al caminar	1. Camina sobre líneas rectas y curvas 2. Camina en un tablero manteniendo el equilibrio de su cuerpo 3. Se para en un solo pie con los brazos abiertos. 4. Intenta sostenerse en un solo pie.	Escala ordinal	Inicio. Proceso. Logro esperado. Logro destacado
		Coordinación	Mantiene el equilibrio al saltar Desplazamientos coordinados Movimientos coordinados	5. Salta obstáculos manteniendo su equilibrio. 6. Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio 7. Salta con los dos pies juntos de la escalera. 8. Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.		
		Lateralidad	Identifica su lado derecho e izquierdo	9. Salta con los dos pies juntos en zigzag 10. Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos. 11. Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros		

				12. Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo		
--	--	--	--	--	--	--

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Técnicas de recolección de datos

Para la recolección de datos del nivel de la motricidad gruesa, se empleó la técnica de la observación. Al respecto Arias (2020) manifiestan que “son registros visuales de lo que sucede en una situación real mediante la clasificación y distribución de datos en un esquema fijo y planificado” (p. 19). Y para el juego como estrategia se utilizó también la observación.

Instrumentos de recolección de datos

Para determinar el nivel en el juego como estrategia y la motricidad gruesa se utilizó como instrumento la ficha de observación de 10 ítems y 12 ítems respectivamente, cada ítem fue respondido por una escala de 3 niveles: Nunca: 1 A veces: 2 Siempre: 3. Por tanto, "una ficha de observación es un documento estructurado que permite al investigador anotar datos específicos sobre el comportamiento de los individuos, características del entorno y cualquier otro evento de interés que pueda ser observado directamente" (Anguera, 2003, p. 123). La ficha de observación estuvo conformada por 10 ítems distribuidos en dos dimensiones del juego como estrategia.

Dimensión juego cooperativo y competitivo: 5 ítems que evaluaron la capacidad de los estudiantes para socializar y se relaciona mediante el juego con sus compañeros haciendo competencia.

Dimensión juego psicomotor: 5 ítems que evaluaron la capacidad de los estudiantes para demostrar sus habilidades, coordinación y velocidad de su cuerpo.

Cada ítem de la ficha de observación tuvo tres opciones:

Nunca: 1 punto

A veces: 2 puntos

Siempre: 3 puntos

Para clasificar el nivel el juego como estrategia se utilizó cuatro categorías basadas en la puntuación total obtenida en la ficha de observación:

Malo: 10-15 puntos

Regula: 16-10 puntos

Bueno: 21-25 puntos

Muy bueno: 26-30 puntos

Por otro lado, la ficha de observación diseñado para medir el nivel de motricidad de los niños de 4 años, lo cual estuvo conformado por 12 ítems distribuido en 3 dimensiones de la motricidad gruesa.

Dimensión equilibrio: 4 ítems que evaluaron la capacidad de los estudiantes para mantener el equilibrio al caminar, mantener el equilibrio al saltar.

Dimensión lateralidad: 4 ítems que evaluaron la capacidad de los estudiantes para identificar su lado derecho e izquierdo.

Dimensión coordinación: 4 ítems que evaluaron la capacidad de los estudiantes para realizar desplazamientos coordinados, movimientos coordinados.

Cada ítem de la ficha de observación tuvo tres opciones:

Nunca: 1 punto

A veces: 2 puntos

Siempre: 3 puntos

Para clasificar el nivel el juego como estrategia se utilizó cuatro categorías basadas en la puntuación total obtenida en la ficha de observación

Cada ítem de la ficha de observación tuvo tres opciones:

Malo: 12-18 puntos

Regular: 19-24 puntos

Bueno: 25 - 30 puntos

Muy bueno: 31 -36 puntos

Validez del instrumento

El instrumento para recolección de datos fue validado por juicio de expertos con grado de Maestría y licenciadas quienes evaluaron la pertinencia entre las dimensiones y los ítems. Al respecto, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) señalan que la validez “está

relacionado con el grado de interés en que un instrumento mide de efectivamente la variable de interés, según los expertos en la materia" (p. 235).

Tabla 2

Instrumento: Ficha de observación para medir el juego como estrategia

Instrumento	Categorías	Escala
Ficha de observación	Nunca	1
	A veces	2
	Siempre	3
Puntaje máximo: 30		Puntaje mínimo: 10

Tabla 3

Baremos de la ficha de observación para medir el juego como estrategia

Instrumento	Nivel	Intervalo	Descripción
Ficha de observación	Malo	10 – 15	El niño tiene dificultades para realizar la actividad. Sus movimientos son carecen de coordinación, y puede requerir asistencia constante. Hay falta de control y coordinación.
	Regular	16 –20	El niño muestra progreso, pero aún requiere práctica. Los movimientos son aún inseguros o torpes en ciertos momentos, aunque logra completar la actividad con algunos errores.
	Bueno	21– 25	El niño realiza la actividad de manera adecuada, con movimientos coordinados y equilibrio. Demuestra confianza y capacidad para completar la actividad sin asistencia.
	Muy bueno	26 - 30	El niño realiza la actividad con un alto nivel de destreza, precisión y control. Sus movimientos son fluidos, estables y rápidos, superando las expectativas para su edad.

Fuente: Currículo Nacional de Educación Básica (2016).

Tabla 4*Instrumento: Ficha de observación para medir motricidad gruesa*

Instrumento	Categorías	Escala
Ficha de observación	Nunca	1
	A veces	2
	Siempre	3
Puntaje máximo: 36		Puntaje mínimo: 12

Tabla 5*Baremos de la ficha de observación para medir la motricidad gruesa*

Instrumento	Nivel	Intervalo	Descripción
Ficha de observación	Inicio	12 – 18	Muestra un progreso mínimo en el desarrollo de su motricidad gruesa de acuerdo con el nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el progreso de su coordinación, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.
	Proceso	19 –24	Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a su motricidad gruesa, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	Logro esperado	25 – 30	Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a motricidad gruesa, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
	Logro destacado	31 - 36	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a su motricidad gruesa. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

Fuente: Currículo Nacional de Educación Básica (2016).

Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de la ficha de observación fue mediante una prueba piloto, se aplicó a una muestra de 25 estudiantes de 4 años del nivel inicial, es decir a una población con características similares a nuestra muestra de estudio, con lo cual se determinó el grado de confiabilidad del instrumento mediante la prueba estadística de Alfa de Cronbach, alcanzando un coeficiente de 0.7058 para la motricidad gruesa y 0.7049 para el juego como estrategia, cuyos valores indican una confiabilidad en el nivel alto de los instrumentos. Al respecto, Fuentes-Doria et al. (2020) afirman que la confiabilidad es “la capacidad de un instrumento para proporcionar consistentemente los mismos resultados cada vez que se aplica a la misma unidad de observación ... se refiere a la reproducibilidad de las mediciones y la consistencia de los resultados obtenidos” (p. 66).

3.5.Método de análisis de datos

Los métodos de análisis que se empleó en el procesamiento de datos en la investigación fue mediante el programa estadístico SPSS y Excel, utilizando el análisis descriptivo con tablas y figuras y el análisis inferencial para la constatación de las hipótesis.

Para definir el análisis descriptivo, Quezada et al. (2018) argumentan que “es este proceso el que organiza y categoriza los datos cuantitativos recolectados durante el período de medición, revelando numéricamente las características, asociaciones y tendencias de los sujetos de estudio” (p. 30). En este sentido, en el estudio se utilizó tablas de frecuencia con sus gráficos de barras, para representar frecuencias y porcentajes.

Por otro lado, Ñaupas et al. (2018) afirman que el análisis inferencial "es la parte de la estadística general, que busca inferir y generalizar los rasgos observados en una muestra a toda la población, utilizando modelos matemáticos estadísticos. Se utiliza para estimar parámetros y probar hipótesis basadas en la distribución de muestras” (p. 430). Por lo tanto, en la investigación para la verificación de las hipótesis, se utilizó la prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov, dando como resultado que los datos no tiene una distribución normal, por lo que se aplicó la prueba de Rho de Spearman para las hipótesis.

Procedimiento

- ✓ **Descripción de las gestiones a realizar para la ejecución de la investigación.**

Después de solicitar el permiso al director de la institución educativa, se procedió con la validez del instrumento, a través de expertos y la realización de la prueba piloto para verificar la confiabilidad del instrumento.

✓ **Para la aplicación del instrumento de recolección de datos**

Se solicitó la firma del consentimiento informado a los padres de familia de los alumnos participantes, luego se procederá a observar el nivel de motricidad gruesa; utilizando la ficha de observación como instrumento, observando sesiones de aprendizaje dirigidas por el docente.

3.6.Aspectos éticos

La presente investigación tuvo soporte en el reglamento de integridad científica 2024 en la investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Para proteger a los estudiantes que participaron en la presente investigación se solicitó a la dirección de la institución educativa el permiso para recoger la información, asimismo se cuidó que en los instrumentos de recolección de datos se coloque el código del estudiante en reemplazo de los nombres y apellidos, además en la base de datos se colocó el código del estudiante con la finalidad de que el estudiante no sea identificado y en los resultados se presentan de manera agrupada.

Cuidado del medio ambiente: En la investigación se respetará el entorno, protección de las especies y preservando la biodiversidad y naturaleza.

Libre participación por propia voluntad: Aquí se buscó el consentimiento de los participantes previa autorización de los padres de familia, el director y la docente de práctica.

Beneficencia, no maleficencia: En esta investigación se cuidó en todo momento, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios para los estudiantes que fueron parte de la muestra de la presente investigación.

Integridad y honestidad: Se aplicó los valores con una conducta moral apropiada, manteniendo con firmeza y mostrando responsabilidad, respeto, solidaridad, honestidad y veracidad en todo el proceso de dicha investigación.

Justicia: Se desarrolló a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, en todo momento se desarrolló un trato equitativo con todos los participantes.

IV. Resultados

En la presente investigación que tiene como objetivo general determinar la relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. A continuación, se presentan los siguientes resultados desde los objetivos específicos hacia el objetivo general:

Objetivo específico 1: Identificar la relación del juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 6

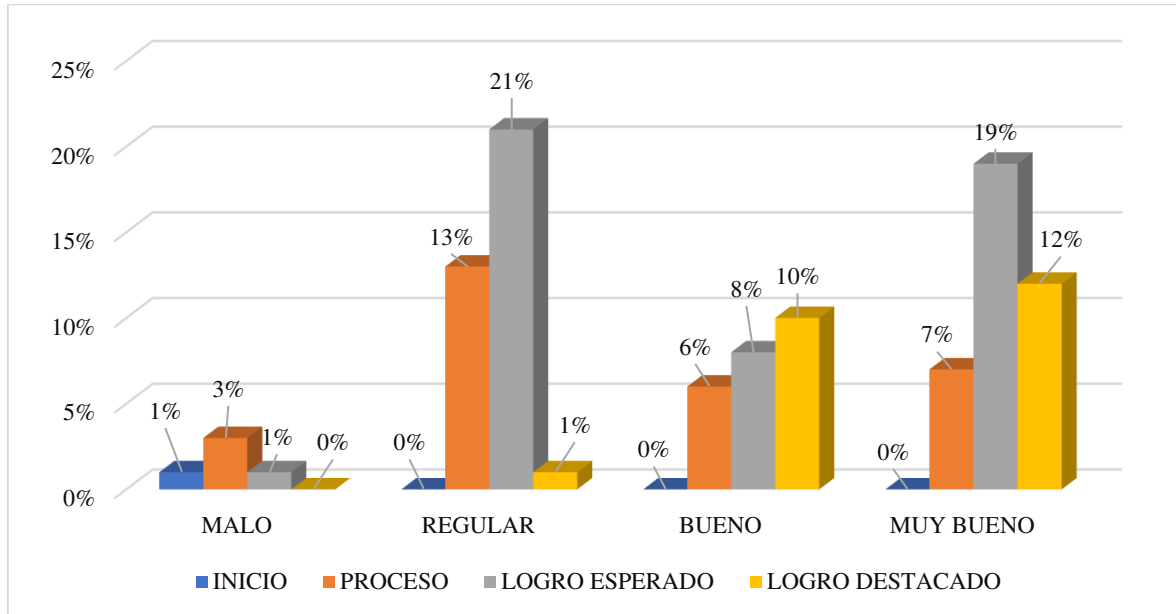
Relación entre juego como estrategia con la dimensión equilibrio.

		EQUILIBRIO								Total	
		INICIO		PROCESO		LOGRO ESPERADO		LOGRO DESTACADO			
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
JUEGO COMO ESTRATEGIA	MALO	1	1%	1	3%	1	1%	0	0%	3	3%
	REGULAR	0	0%	13	13%	21	21%	1	1%	35	35%
	BUENO	0	0%	6	6%	8	8%	10	10%	24	24%
	MUY BUENO	0	0%	7	7%	19	19%	12	12%	38	38%
Total		1	1%	27	27%	49	49%	21	23%	100	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada, septiembre 2024.

Figura 1

Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia con la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa



Fuente: Tabla 8

Interpretación: En la tabla 8 y figura 1, se observa que, el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, por otro lado, en la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa el 49% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro esperado; de los cuales el 21% de los estudiantes que se encuentran en el nivel regular en cuanto al juego como estrategia se encuentran en el nivel logro esperado en la dimensión equilibrio, del mismo modo, el 19% de los estudiantes que se encuentran en el nivel muy bueno en el juego como estrategia se encuentran en el nivel logro esperado en la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa. De dichos resultados se concluye que el nivel logro esperado en la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa, se relaciona con el nivel muy bueno del juego como estrategia.

Objetivo específico 2: Establecer la relación del juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 7

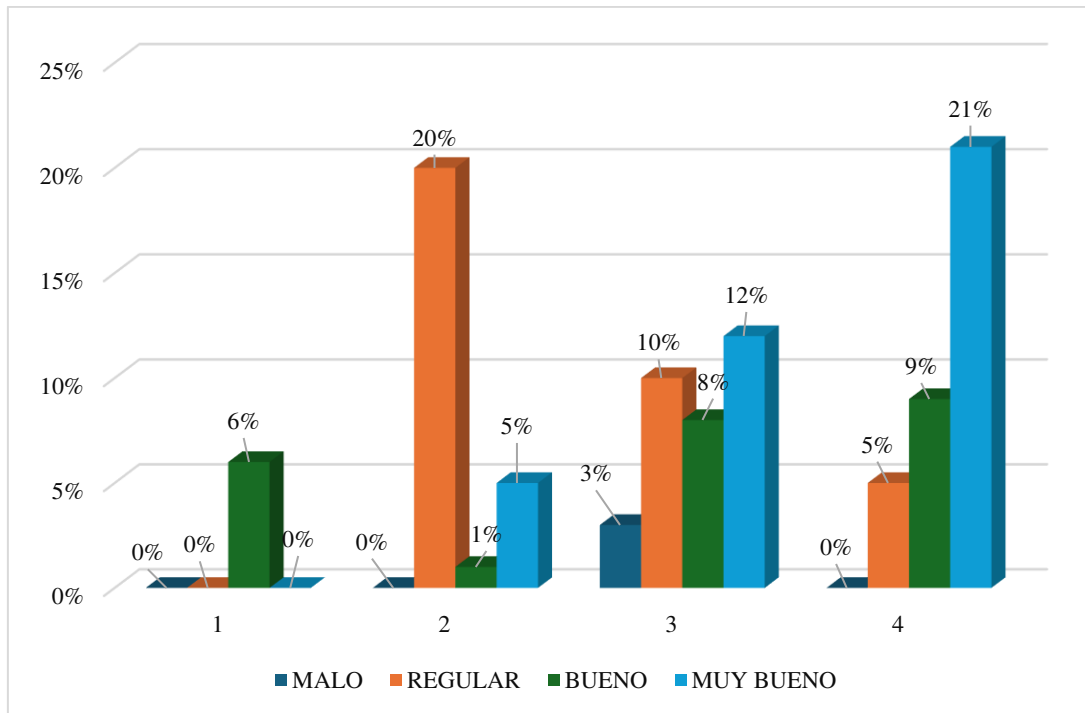
Relación entre juego como estrategia con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa

		COORDINACION								Total	
		INICIO		PROCESO		LOGRO ESPERADO		LOGRO DESTACADO			
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
JUEGO	MALO	0	0%	0	0%	3	3%	0	0%	3	3%
COMO	REGULAR	0	0%	20	20%	10	10%	5	5%	35	35%
ESTARTEGIA	BUENO	6	6%	1	1%	8	8%	9	9%	24	24%
	MUY BUENO	0	0%	5	5%	12	12%	21	21%	38	38%
Total		6	6%	26	26%	33	33%	35	35%	100	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada, septiembre 2024.

Figura 2

Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa



Fuente: Tabla 9

Interpretación: En la tabla 9 y figura 2, se observa que, el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, por otro lado, en la dimensión coordinación de la motricidad gruesa el 35% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro destacado; de los cuales el 21% de los estudiantes que se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto al juego como estrategia se encuentran en el nivel logro destacado en la dimensión coordinación, del mismo modo, el 20% de los estudiantes que se tienen el nivel regular en el juego como estrategia se encuentran en el nivel proceso en la dimensión coordinación de la motricidad gruesa. De dichos resultados se concluye que el nivel logro destacado en la dimensión coordinación de la motricidad gruesa, se relaciona con el nivel muy bueno del juego como estrategia.

Objetivo específico 3: Describir la relación del juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 8

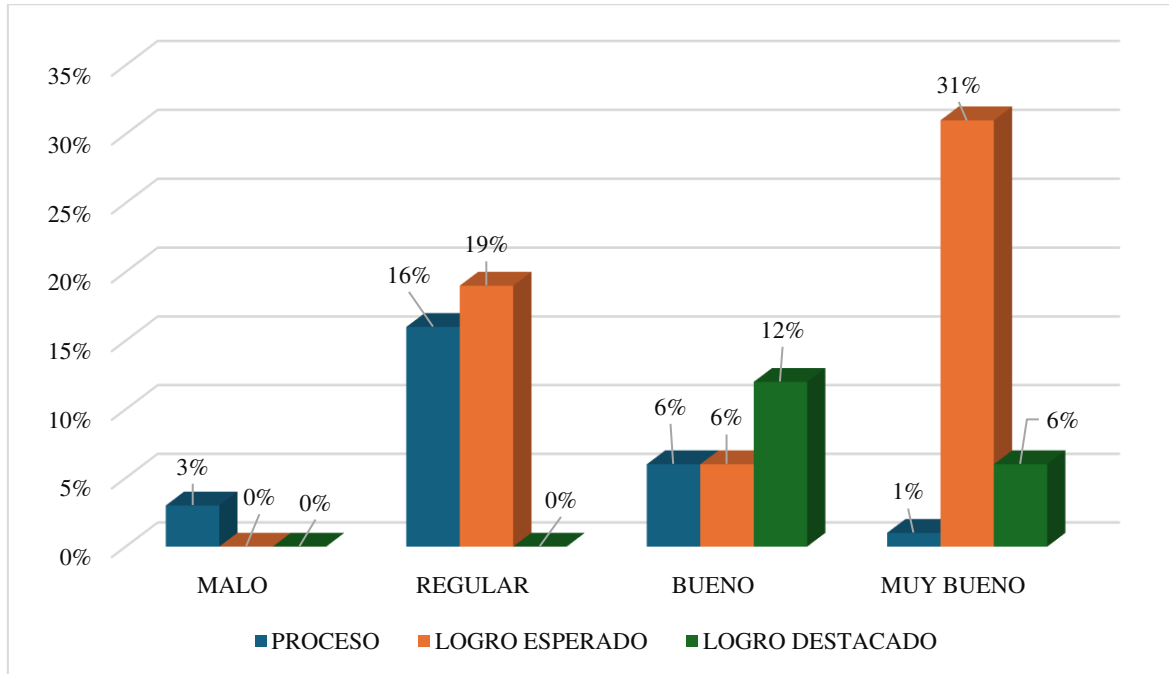
Relación entre juego como estrategia con la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa

		LATERALIDAD						Total	
		PROCESO		LOGRO ESPERADO		LOGRO DESTACADO			
		fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%
JUEGO COMO ESTRATEGIA	MALO	3	3%	0	0%	0	0%	5	3%
	REGULAR	16	16%	19	19%	0	0%	37	35%
	BUENO	6	6%	6	6%	12	12%	17	24%
	MUY BUENO	1	1%	31	31%	6	6%	41	38%
Total		26	26%	56	56%	18	18.0%	100	100%

Fuente: ficha de observación aplicada, septiembre 2024.

Figura 3

Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia con la dimensión coordinación de la motricidad gruesa



Fuente: Tabla 10

Interpretación: En la tabla 10 y figura 3, se observa que, el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, por otro lado, en la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa el 56% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro esperado; de los cuales el 31% de los estudiantes que se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto al juego como estrategia se encuentran en el nivel logro esperado en la dimensión lateralidad, del mismo modo, el 19% de los estudiantes que se encuentran en el nivel regular en el juego como estrategia presentan el nivel proceso en la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa. De dichos resultados se concluye que el nivel logro esperado en la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa, se relaciona con el nivel muy bueno del juego como estrategia.

Objetivo general: Determinar la relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 9

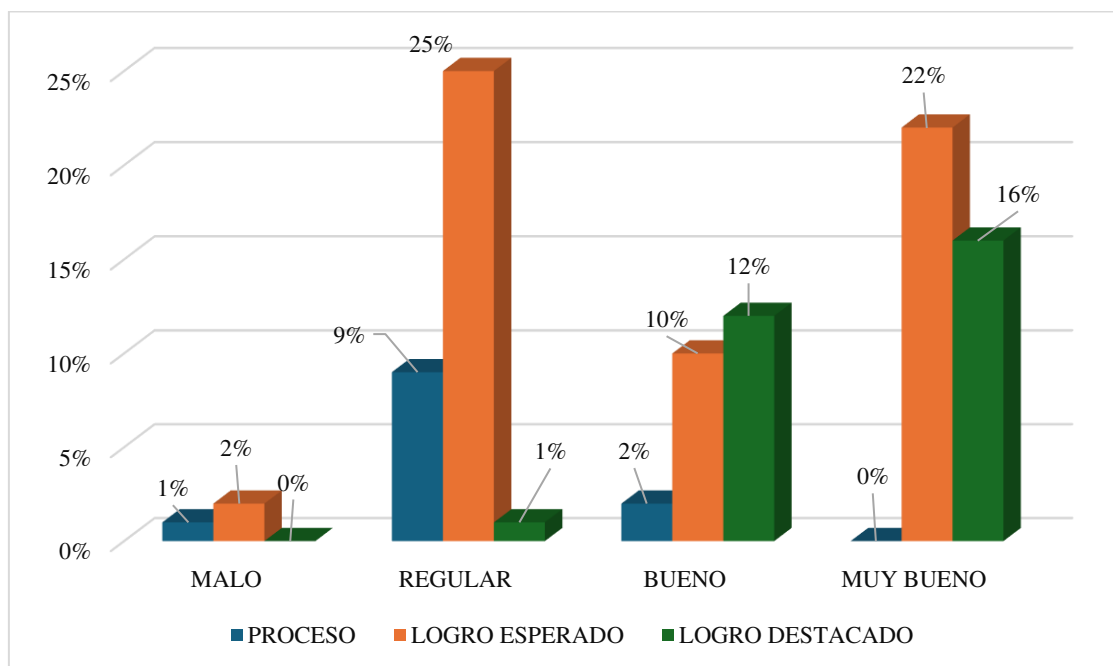
Relación entre juego como estrategia y la motricidad gruesa

		MOTRICIDAD GRUESA						Total	
		PROCESO		LOGRO ESPERADO		LOGRO DESTACADO			
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
JUEGO COMO ESTRATEGIA	MALO	1	1%	2	2%	0	0%	3	3%
	REGULAR	9	9%	25	25%	1	1%	35	35%
	BUENO	2	2%	10	10%	10	12%	24	24%
	MUY BUENO	0	0%	22	22%	16	16%	38	38%
Total		12	12%	59	59%	29	29%	100	100%

Fuente: ficha de observación aplicada, septiembre 2024.

Figura 4

Gráfico de barras sobre la relación entre juego como estrategia y la motricidad gruesa



Fuente: Tabla 10

Interpretación: En la tabla 10 y figura 3, se observa que, el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, por otro lado, en la motricidad gruesa el 59% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro esperado; de los cuales el 25% de los estudiantes que se encuentran en el nivel regular

en cuanto al juego como estrategia presentan un nivel logro esperado en la motricidad gruesa, del mismo modo, el 22% de los estudiantes que se encuentran en el nivel muy bueno en el juego como estrategia se encuentran en el nivel logro esperado en la motricidad gruesa. De dichos resultados se concluye que el nivel logro esperado en la variable motricidad gruesa, se relaciona con el nivel muy bueno de la variable juego como estrategia.

Prueba de normalidad

a) Se plantea la hipótesis

H₀: Las variables presentan distribución normal

H_a: Las variables no presentan distribución normal

b) Nivel de significancia

Significancia de 5% = 0,05

Nivel de confianza: 95%

c) Seleccionar la prueba a utilizar

La muestra en estudio fue de 100 elementos, que, al ser una muestra de mayor a 50 datos, se eligió la prueba de Kolmogorov-Smirnov^a procesada en SPSS.

d) Criterios para decidir

Si el p-valor < 0,05 no existe una distribución normal de los datos

Si el p-valor > 0,05 existe distribución normal de los datos.

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO COMO ESTRATEGIA	0.194	100	0.000	0.925	100	0.000
MOTRICIDAD GRUESA	0.139	100	0.000	0.938	100	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación: De los valores de significancia (Sig.) encontrados en la prueba: $0.000 < 0,05$ entonces, los datos de las variables no tienen tendencia normal. Por lo tanto para la verificación de las hipótesis se elige para la prueba de correlación a la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

Interpretación de la escala de correlación Rho de Spearman

La interpretación de los valores se ha expresado por diversos autores en escalas, siendo una de las más utilizadas la que se presenta a continuación (Hernández Sampieri & Fernández Collado, 1998).

Tabla 11

Grado de relación según coeficiente de correlación

RANGO	RELACIÓN
-0.91 a -1.00	Correlación negativa perfecta
-0.76 a -0.90	Correlación negativa muy fuerte
-0.51 a -0.75	Correlación negativa considerable
-0.11 a -0.50	Correlación negativa media
-0.01 a -0.10	Correlación negativa débil
0	No existe correlación
+0.01 a +0.10	Correlación positiva débil
+0.11 a +0.50	Correlación positiva media
+0.51 a +0.75	Correlación positiva considerable
+0.76 a +0.90	Correlación positiva muy fuerte
+0.91 a +1.00	Correlación positiva perfecta

Fuente: Elaboración en basada en Hernández Sampieri & Fernández Collado, 1998.

Pruebas de hipótesis

Hipótesis general:

Ha: Existe relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho: No existe relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 12*Prueba de hipótesis general*

			JUEGO COMO ESTRATEGIA	MOTRICIDAD GRUESA
Rho de Spearman	JUEGO COMO ESTRATEGIA	Coefficiente de correlación	1.000	,685**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	100	100
	MOTRICIDAD GRUESA	Coefficiente de correlación	,685**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	100	100

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 14 se aprecia el resultado de la prueba de correlación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa, donde se aprecia que existe una correlación positiva considerable (0. 685**). Por lo tanto se acepta la hipótesis de investigación, porque existe una relación entre las variables en estudio.

Hipótesis específicas:

HE1: Existe relación entre el juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho1: No existe relación entre el juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 13*Prueba de hipótesis específica 1*

		JUEGO COMO ESTRATEGIA		EQUILIBRIO
Rho de Spearman	JUEGO COMO ESTRATEGIA	Coefficiente de correlación	1.000	,381**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	100	100
	EQUILIBRIO	Coefficiente de correlación	,381**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	100	100

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 15 se aprecia el resultado de la prueba de correlación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa, donde se aprecia que existe una correlación positiva media (0. 381 **). Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, porque existe una relación entre las variables en estudio.

HE2: Existe relación entre el juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho2: No existe relación entre el juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 14*Prueba de hipótesis específica 2*

		JUEGO COMO ESTRATEGIA		COORDINACION
Rho de Spearman	JUEGO COMO ESTRATEGIA	Coefficiente de correlación	1.000	,527**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	100	100

COORDINACION	Coefficiente de correlación	,527**	1.000
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	100	100

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 16 se aprecia el resultado de la prueba de correlación entre el juego como estrategia y la dimensión coordinación motricidad gruesa, donde se aprecia que existe una correlación positiva considerable (0. 527**). Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, porque existe relación entre las variables en estudio.

HE3: Existe relación entre el juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Ho3: No existe relación entre el juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.

Tabla 15

Prueba de hipótesis específica 3

		JUEGO COMO ESTRATEGIA	LATERALIDAD
Rho de Spearman	JUEGO COMO ESTRATEGIA	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	,497**
		N	0.000
	LATERALIDAD	Coefficiente de correlación	100
		Sig. (bilateral)	100
		N	,497**
			1.000
			0.000
			100
			100

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación: En la tabla 17 se aprecia el resultado de la prueba de correlación entre el juego como estrategia y la dimensión coordinación motricidad gruesa, donde se

aprecia que existe una correlación positiva media (0.497**). Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación, porque existe una relación positiva entre las variables en estudio.

V. Discusión

En relación con el objetivo específico que identificó la relación del juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Los resultados encontrados muestran que, el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, por otro lado, en la dimensión equilibrio de la motricidad gruesa el 49% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro esperado; de igual manera la prueba de correlación de Rho de Spearman reporta un 0.381** que nos demuestra un nivel de correlación positiva media.

Estos resultados coinciden con Hidalgo (2024) según sus resultados afirma que, si existe la relación significativa con un valor de correlación de 0.903, como también se evidencia el nivel de significancia bilateral de 0,000 entre la variable juegos didácticos y equilibrio, haciendo comparación con esta investigación se aceptan las hipótesis de investigación y una correlación altamente significativa, en lo que no se coincide con el autor es en el nivel de correlación dado que en su investigación reporta un nivel de 0.903 mientras que en nuestra investigación se encontró un nivel de 0.381. Si bien hay diferencias podría haber limitaciones dado que el autor trabajó en una población de 72 estudiantes y en nuestra investigación se trabajó con una muestra de 100 estudiantes.

Al respecto, Mendieta (2017) señala que el equilibrio es un elemento clave en el desarrollo de la capacidad de control motor grueso durante el desplazamiento, tanto al mantener una posición estática como al moverse en diferentes direcciones. De esta manera, el equilibrio, considerado parte fundamental de la motricidad gruesa, ya que permite a la persona sostener diversas posturas, ya sea al realizar movimientos o al desplazarse (Agramonte, 2018). De acuerdo con los autores, el equilibrio es un componente esencial tanto para el control motor grueso como para la capacidad de desplazamiento, trabajar el equilibrio en la infancia es fundamental, ya que influye directamente en la autonomía y la confianza del niño en sus movimientos, un equilibrio adecuado no solo favorece la ejecución de actividades físicas, sino que también contribuye a la prevención de caídas y lesiones, lo cual es especialmente relevante en etapas de crecimiento y exploración.

Por lo tanto, estos hallazgos respaldan la hipótesis de que el uso de juegos didácticos puede tener un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa,

específicamente en la dimensión del equilibrio, lo que subraya la necesidad de seguir implementando este tipo de estrategias en la educación infantil para potenciar el desarrollo motor.

Respecto al objetivo específico que estableció la relación del juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Los resultados de este hallazgo evidencian que, el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, y en la dimensión coordinación de la motricidad gruesa el 35% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro destacado, de igual manera la prueba de correlación Rho de Spearman reporta un 0.527^{**} que demuestra una correlación positiva considerable.

Estos resultados no coinciden con Hidalgo (2020) quien en sus resultados respecto a la dimensión coordinación y la variable juegos motores, el 40% en el nivel bajo respecto a la dimensión coordinación y el 54% en el nivel medio de la variable juegos motores; por otro lado al realizar la prueba de hipótesis reveló Pearson = 0,829 y un p-valor de 0,013 lo cual lo llevó a aceptar la hipótesis de investigación y a rechazar la hipótesis nula. Si bien estos resultados no coinciden podría haber limitaciones dado que el autor trabajó con una muestra de 72 niños y en nuestro estudio se trabajó con una muestra de 100 niños.

Al respecto, Chocce y Conde (2018), la coordinación permite al niño desarrollar movimientos complejos, ya sea de manera automática o en respuesta a estímulos, destacándose especialmente la coordinación motriz o viso manual, que se trabaja intensamente en la escuela. Najarro (2021) sostiene que los juegos están relacionados con el desarrollo de la coordinación motora gruesa. De acuerdo con los autores, trabajar la coordinación en los niños es crucial, ya que esta habilidad no solo facilita la ejecución de movimientos complejos, sino que también promueve la autonomía y la confianza en sus capacidades motoras. A medida que los niños desarrollan su coordinación motora, se vuelven más hábiles en actividades físicas y juegos, lo que a su vez fomenta su participación en entornos escolares y sociales.

De esta manera, los juegos son fundamentales en la educación infantil, ya que transforman las clases en experiencias más dinámicas y atractivas para los estudiantes, lo que promueve un aprendizaje más significativo. Es crucial que los docentes implementen

estrategias didácticas basadas en el juego motor, especialmente en la infancia, dado que este periodo es clave para el desarrollo de diversas destrezas físicas, cognitivas y sociales, previniendo posibles dificultades en etapas educativas posteriores.

Respecto al objetivo específico que describió la relación del juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Los resultados muestran que el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, y en la dimensión lateralidad de la motricidad gruesa el 56% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro esperado, de la misma la prueba de correlación de Rho de Spearman reporta un 0.497^{**} que nos demuestra un nivel de correlación positiva media.

Estos resultados coinciden con Hidalgo (2023) quien al realizar la prueba de hipótesis revela con Pearson 0,811 y un valor de significancia de 0,034 y en un nivel de confianza al 95% el cual determina que existe una correlación positiva entre las variables mencionadas, pero encontramos diferencias respecto al nivel de juegos como estrategia el 54% en el nivel medio y en la dimensión lateralidad el 45% en el nivel medio. Si bien estos resultados coinciden podría haber limitaciones dado que el autor trabajó con una muestra de 52 niños y en nuestra investigación se trabajó con una muestra de 100 niños.

En este contexto, Torres (2017) señala que los juegos motores permiten poner en práctica los esquemas de acción y decisión motriz, así como las habilidades y destrezas adquiridas. Además, estos juegos facilitan el desarrollo de capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas y creativas, adaptándose a diversas y cambiantes situaciones. El autor resalta la importancia de los juegos didácticos en la educación inicial como herramientas fundamental para el desarrollo integral de los niños. También la práctica de esquemas de acción y decisión motriz es crucial, ya que subraya cómo estas actividades no solo fomentan habilidades físicas, sino que también estimulan capacidades cognitivas y emocionales. Además, al mencionar la adaptabilidad de los juegos a diversas situaciones, se enfatiza la necesidad de un enfoque flexible y dinámico en la enseñanza, permitiendo que los niños exploren y se expresen creativamente.

Por ello, es fundamental la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de juegos motores, con el objetivo de fortalecer la motricidad gruesa en los niños. Estas estrategias deben enfocarse en aspectos clave como la lateralidad, el

esquema corporal y el control del cuerpo, habilidades esenciales para el desarrollo integral del niño.

Respecto al objetivo general que determinó la relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Los resultados obtenidos nos muestran que, el 38% de los estudiantes evaluados se encuentran en el nivel muy bueno en cuanto a la variable juego como estrategia, por otro lado, en la motricidad gruesa el 59% de los estudiantes se encuentran en el nivel logro esperado, así mismo en la prueba de correlación Rho de Spearman reporta 0.685** que nos demuestra un nivel de correlación positiva considerable.

Estos resultados coinciden con Rosales (2024) en los resultados encontró que, el 81% de los niños en el nivel logro esperado en la motricidad gruesa, asimismo en la prueba de hipótesis revela un valor de correlación de 0.903 con un nivel de significancia de 0.000 lo que demuestra una correlación positiva entre las variables juegos didácticos y motricidad gruesa. Si bien estos resultados coinciden podría haber limitaciones dado que el autor trabajó en una población de 72 estudiantes y en nuestra investigación se trabajó con una muestra de 100 estudiantes.

A partir de los resultados obtenidos, se puede destacar la relevancia de que los docentes incorporen los juegos didácticos como herramientas innovadoras para fomentar la motivación a través de la motricidad gruesa. En este sentido, Piaget (1997) señala que el juego y la motricidad gruesa pueden favorecer el desarrollo cognitivo infantil mediante el aprendizaje de habilidades sensoriomotoras, permitiéndoles explorar el entorno de manera más efectiva. Esto les facilita organizar su conocimiento a través de la exploración, el movimiento y la interacción con el medio que los rodea, aplicando nuevas estrategias de enseñanza.

Por lo mencionado podemos concluir que, el juego y la motricidad gruesa contribuyen al desarrollo corporal, el equilibrio y la coordinación motora, ayudando al niño a tomar conciencia de su cuerpo para ejecutar diversas acciones. En este sentido, los niños pueden mejorar su capacidad de comunicación interna, lo que facilita el fortalecimiento de su motricidad gruesa, permitiéndoles realizar movimientos físicos como deslizarse, caminar, correr y marchar con mayor facilidad.

VI. Conclusiones

En esta tesis se encontró una correlación positiva media entre el juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Por lo cual se concluye que, a medida que se implementan juegos como estrategia, se observa una mejora moderada en las habilidades de equilibrio de los niños, lo que implica que el uso del juego es una herramienta eficaz para fomentar el desarrollo del equilibrio en esta población muestral.

En esta investigación se evidenció una correlación positiva considerable entre el juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Por lo que, la incorporación de juegos en las actividades educativas podría ser una estrategia efectiva para promover el desarrollo de la coordinación en niños de esta edad, sin embargo, es importante considerar que este estudio se llevó a cabo en un contexto específico y con una muestra limitada, por lo que se requieren investigaciones futuras para confirmar estos resultados en otros contextos y poblaciones.

En esta indagación se encontró una correlación positiva media entre el juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. De lo cual se deduce que, a medida que los niños más participación tengan en los juegos como estrategia experimentarán un desarrollo más sólido de su lateralidad, dado que el juego no solo es una actividad lúdica, sino también una herramienta pedagógica valiosa para fomentar habilidades cognitivas y motoras en los niños.

En esta tesis se encontró una correlación positiva media entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Es decir que, cuanto más se trabaje con el juego como estrategia ayudará a mejorar el nivel de motricidad gruesa en los niños, esto refuerza la idea de que el juego no solo es una actividad lúdica, sino también una herramienta pedagógica eficaz para promover el desarrollo físico y cognitivo de los niños.

VII. Recomendaciones

Desde una perspectiva metodológica. Se aconseja a los investigadores que continúen desarrollando instrumentos de evaluación de la motricidad gruesa para niños en edad inicial. La creación de herramientas más precisas y adaptadas a esta etapa del desarrollo es fundamental para respaldar las conclusiones de nuestro análisis. Además, se recomienda realizar más investigaciones cuantitativas utilizando el enfoque empleado en este estudio, lo que permitirá profundizar en la comprensión de la motricidad gruesa y su impacto en el desarrollo integral de los niños. Estas iniciativas contribuirán a mejorar las prácticas educativas y de intervención, favoreciendo un desarrollo motor más efectivo.

Desde el punto de vista de la aplicación práctica. Se propone al director (a), docentes, estudiantes ya a los padres continúen fomentando y apoyando el desarrollo motriz de sus hijos a través de estímulos y respaldo emocional. Este apoyo familiar es crucial para incentivar la práctica y mejora de habilidades motrices. Además, se aconseja a las autoridades educativas que organicen seminarios y técnicas de instrucción que promuevan el desarrollo de estas habilidades entre los alumnos de educación inicial. En este contexto, se alienta a los profesores a implementar estrategias y técnicas adaptadas a las realidades sociales y culturales de sus estudiantes, fortaleciendo así sus capacidades pedagógicas y contribuyendo a un desarrollo motriz más efectivo en los niños. Estas acciones coordinadas pueden generar un entorno propicio para el crecimiento integral de los pequeños.

Desde una perspectiva académica. Se sugiere a los alumnos de la Facultad de Educación que continúen profundizando en los enfoques educativos destinados a mejorar las habilidades motrices. Esta especialización les permitirá abordar de manera más eficaz los problemas educativos y docentes vinculados con el desarrollo motriz en los niños. Al fortalecer su comprensión y aplicación de estas metodologías, los futuros educadores estarán mejor equipados para implementar estrategias efectivas que favorezcan el desarrollo integral de sus estudiantes, contribuyendo así a una educación más completa y adaptada a las necesidades de los niños en edad inicial.

Referencias bibliográficas

- Agramonte, Y. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4259>
- Anguera, M. T. (2003). *La observación en la práctica clínica: Métodos y técnicas*. Masson.
- Arias, J. L. (2020). Métodos de Investigación Online Herramientas digitales para recolectar datos (Jose Luis Arias Gonzales, Ed.). <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2237>
- Arispe Alburqueque, C. M., Yangali Vicente, J. S., Guerrero Bejarano, M. A., Lozada de Bonilla, O. R., Acuña Gamboa, L. A., & Arellano Sacramento, C. (2020). *La investigación científica*. GUAYAQUIL/UIDE/2020. Guayaquil. (p.131). <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>
- Arufe-Giráldez, V., Pena García, A., & Navarro Patón, R. (2021). Efectos de los programas de Educación Física en el desarrollo motriz, cognitivo, social, emocional y la salud de niños de 0 a 6 años. Una revisión sistemática. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(3), 448-480. <http://hdl.handle.net/2183/30082>
- Aucouturier, B. (2004). *Psicomotricidad en la infancia: El cuerpo en movimiento como herramienta de expresión*. Editorial Narcea.
- Ayres, A. J. (1999). *Integración sensorial y trastornos del aprendizaje*. Editorial Paidós.
- Bruner, J. S. (1983). *Child's Talk: Learning to Use Language*. Norton & Company.
- Chocce Rios, E., & Conde Conde, D. D. L. F. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>
- Chocce, E. y Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa "Pomatambo" de Oyolo, Paucar de Sara Sara*. [Tesis de segunda especialidad]. Universidad Nacional de Huancavelica. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>

- Cirer-Ramon, C. (2014). *Propuesta de intervención psicomotriz para educación infantil basada en la teoría psicocinética de Le Boulch* (Bachelor's thesis).
- Decroly, O., Monchamp, E. (2002). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. España: Morata.
- Delgado, M. D. J. S., Silva, N. J. G., Delgado, E. S. S., & Cortez, S. P. A. (2024). Análisis de la calidad de la enseñanza de la expresión corporal y la motricidad en la Educación Inicial: Una revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 5(7), 24-39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12720993>
- Díaz Cruz, Y. (2023). *Juego motor para el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 5 años de la institución educativa inicial N°432-201/MX-U Violeta Velasquez, Ayacucho, 2022*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/36785>
- Eugenio Tolentino, M. L. (2024). *El juego como estrategia de aprendizaje en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa privada San Vicente de La Barquera Huánuco, 2024*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37063>
- Fernández, M. J. (2010). *El Libro de la Estimulación*. Argentina: Albatros Saci.
- Fuentes-Doria, D. D., Toscano-Hernández, A. E., Malvaceda-Espinoza, E., Díaz Ballesteros, J. L., & Díaz Pertuz, L. (2020). Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables. In *Metodología de la investigación: Conceptos, herramientas y ejercicios prácticos en las ciencias administrativas y contables*. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana. <https://doi.org/10.18566/978-958-764-879-9>
- Garaigordobil Landazabal, M. T. (2005). *La Teoría del Ejercicio de Wallon en la investigación del juego infantil*.
- García, M., & Pérez, J. (2018). *Desarrollo motor en la infancia temprana*. Editorial Educativa.
- Garibay, G., & Ramírez, K. P. S. (2020). Lista de cotejo. *EVALUACIÓN del y para EL APRENDIZAJE: instrumentos y estrategias*, 89(6).
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.

- Gómez Chipana, E. (2020). Análisis correlacional de la formación académico-profesional y cultura tributaria de los estudiantes de marketing y dirección de empresas. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(6), 478-483.
- Gómez, J., & Rodríguez, M. (2019). *Desarrollo de la motricidad gruesa en la primera infancia: Estrategias y metodologías*. Editorial Infancia Activa.
- González, A., Martínez, P., & Sánchez, E. (2020). *El impacto de los juegos didácticos en el desarrollo motor de los niños de 4 años*. *Revista de Educación y Desarrollo Infantil*, 15(3), 45-58. <https://doi.org/10.1234/redein.2020.015>
- Gosme Chavez, R. N. (2022). *Juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo- Junín, 2021*. (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28860>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education. <https://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>
- Hidalgo Benancio, S. C. (2024). *Juegos motores y la motricidad gruesa en los niños de 5 años en Instituciones Educativas de Villa María del Triunfo, Lima, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37652>
- Ipanaque Namuche, R. L. (2023). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la IE “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura 2023*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/35568>
- Jarrett, O. S., Maxwell, D. M., Dickerson, C., Hoge, P., Davies, G., & Yetley, A. (2013). Impact of recess on classroom behavior: Group effects and individual differences. *The Journal of Educational Research*, 92(2), 121-126.

- Le Boulch, J. (1971). *Hacia una ciencia del movimiento humano*. Buenos Aires, Argentina, Piados.
- Lopez Ruben, M. E. (2023). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa Bilingüe N°1748 del distrito de Mazamari – Junín, 2023* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34887>
- López, A., & Rodríguez, S. (2017). *Juegos y desarrollo psicomotor en la educación infantil*. Ediciones Pedagógicas.
- Martínez Herrera, A. E., Guzmán, C. P., & Asprilla Córdoba, C. Y. (2016). *La importancia de la motricidad gruesa en la primera infancia* (Doctoral dissertation, Pregrado (Virtual ya Distancia)). <http://hdl.handle.net/10656/4713>
- Mendieta, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. CIDE, Editorial.
- Najarro, P. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425-101-Ayacucho 2021*. [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. 52
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/25371/DIMENSIONES_JUEGO_NAJARRO_OSCCO_PILAR.pdf?sequence=1
- Núñez Manzueta, A. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *UCE Ciencia. Revista De Postgrado*, 10(3). Recuperado de <http://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295/270>
- Ñaupas, H., Marcelino, V., Jesús, P., & Hugo, R. (2018). Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ediciones de la U, Ed.; 5°). http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Omeñaca Cilla, R., Ruiz Omeñaca, J. V. (2007). *Juegos cooperativos y educación física*. España: Paidotribo.
https://www.google.com.pe/books/edition/JUEGOS_COOPERATIVOS_Y_EDUCACI%C3%93N_F%C3%8DSICA/fy_qy1n84H8C?hl=es&gbpv=1

- Pellegrini, A. D. (2013). *El papel del juego en el desarrollo infantil*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (1972). *El nacimiento de la inteligencia en los niños*. Editorial Morata.
- Pico, D. P. L., Sifas, G. S. C., López, G. A. A., & Casco, T. Y. B. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *ConcienciaDigital*, 6(1.4), 489-505. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>
- Quezada, C., Borja, A., & Perez, J. (2018). Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica (Editorial UTMACH, Ed.). (pp. 12-38). <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Ríos, R. (2017). Metodología para la investigación y redacción. Servicios Académicos Intercontinentales. <http://www.eumed.net/libros/libro.php?id=1662>
- Rivero, M., Meneses, P., García, J., Aníbal, R., & Zevallos, E. (2021). *Metodología de la Investigación* (Primera edición ed.). Huánuco.
- Rodríguez-Rey, R. ., & Cantero-García, M. . (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (384), 72–76. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>
- Rogers, S., & Evans, J. (2008). Inside Role-Play in Early Childhood Education: Researching Young Children’s Perspectives. *Routledge*.
- Rosales Velasquez, M. N. (2024). *Los juegos didácticos y la motricidad gruesa en niños de 4 años en las Instituciones Educativas del Distrito de Chimbote, 2024* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/37955>
- Rosales, M. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la escuela de educación básica*. Universidad Nacional de Loja.
- Salazar, C., & Del Castillo, S. (2018). Fundamentos básicos de estadística (Primera edición). p.13.
- Sanchez, L., & Velarde, A. (2019). Seguimiento y evaluación de proyectos de tesis de investigación en diseño. In *Revista Electrónica sobre Educación Media y Superior*,

<https://www.cemys.org.mx/index.php/%20CEMYS/article/%20view/284/311>

Sanders, D., & Bradford, L. (2018). The Physical Environment as a Component of Quality Care: Infant and Toddler Program Examples. *Young Children*, 73(5), 68-73.

Seminario Abanto, B. F. (2023). *Juegos de motricidad gruesa en las nociones espaciales en los niños de la institución educativa 30652 de Coviriali, Satipo, Junín- 2021* (Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32471>

Smith, P. K., & Pellegrini, A. D. (2014). *El desarrollo del niño y el papel del juego en la educación*. Routledge.

Towler, D. G. (2003). *El cuerpo y el movimiento en la educación infantil*. Editorial Octaedro.

Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos: Vol. Primera edición (Gente Nueva, Ed.). Universidad Nacional de La Guajira.

Valencia, E., Zuluaga, J. E. A., & Mondragón, E. J. (2022). Conocimiento didáctico de contenido en el marco de la enseñanza para la comprensión de la Educación Física escolar: revisión Sistemática. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 243-254. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8053358>

Vilema, B. (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 periodo 2018-2019*. Universidad Central del Ecuador.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje*. Editorial Crítica.

Vygotsky, L. S. (2006). *El desarrollo del niño en el juego y el aprendizaje social*. Akal.

ANEXOS

Anexo 01: Carta de recojo de datos



Chimbote, 26 de agosto del 2024

CARTA N° 0000001385- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**YUSILY YAQUET ZAVALA PONGO
4 INSTITUCIONES EDUCATIVAS**

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 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO, JUNÍN - 2024, que involucra la recolección de información/datos en 100, a cargo de YUSILY YAQUET ZAVALA PONGO, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 73314619, durante el período de 24-08-2024 al 05-09-2024.

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.



Mgtr. Roxana Torres Guzmán
COORD. DE GESTIÓN DE LA INVESTIGACIÓN (A)



www.uladech.edu.pe/

email: cooperacion@uladech.edu.pe
Telf.: (043) 343444 Cel: 948560463

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

Anexo 02. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°2217 CAMANTAVISHI

Camantavichi 30 de agosto de 2024

Carta N°01-2024-I.E. B N°2217 C.

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación

Ref. Carta N° **000001385** solicito autorización

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024”** de la Srta. (Sra., Sr.) Yúsily Yaquet Zavaleta Pongo, que se llevará a cabo desde el 24 de agosto hasta el 04 de octubre de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciado (a).

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es Determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo – Junín, 2024, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director (a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.




Sandy Pajar Pauca
DNI: 48460426
DIRECTORA

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR(A)

FIRMA Y SELLO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°2212 SHAMPINTIARI

CC.NN Shampintiari Alto 29 de setiembre de 2024

Carta N°01-2024-I.E. B N°2212 S.A.

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación

Ref. Carta N° **000001385** solicito autorización

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024”** de la Srta. (Sra., Sr.) Yusily Yaquet Zavaleta Pongo, que se llevará a cabo desde el 24 de agosto hasta el 04 de octubre de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciado (a).

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es Determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo – Junín, 2024, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director (a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.




Mayly R. Chaupis Lizar
ONI N° 73660367
DIRECTORA

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR(A)

FIRMA Y SELLO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°923 PAMPA ALEGRE

Pampa Alegre 28 de agosto de 2024

Carta N°01-2024-I.E. B N°923 P.A

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación

Ref. Carta N° 0000001385 solicito autorización

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024”** de la Srta. (Sra., Sr.) Yusily Yaquet Zavaleta Pongo, que se llevará a cabo desde el 24 de agosto hasta el 04 de octubre de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciado (a).

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es Determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Río Tambo, Satipo – Junín, 2024, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director (a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.



DIRECCIÓN
Escuela Yusily Yaquet Pongo
DNI: 824713
DIRECTORA

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR(A)

FIRMA Y SELLO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°685 VALLE ESPERALDA

Valle Esmeralda 28 de agosto de 2024

Carta N°01-2024-I.E. B N°685 V.E

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación

Ref. Carta N° **000001385** solicito autorización

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024”** de la Srta. (Sra., Sr.) Yusily Yaquet Zavaleta Pongo, que se llevará a cabo desde el 24 de agosto hasta el 04 de octubre de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciado (a).

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es Determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo – Junín, 2024, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director (a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.



[Handwritten Signature]
Marlon Sanchez Miranda

DIRECTORA

C.M. 1042747024

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR(A)

FIRMA Y SELLO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°685 VALLE ESPERALDA

Valle Esmeralda 28 de agosto de 2024

Carta N°01-2024-I.E. B N°685 V.E

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación

Ref. Carta N° **000001385** solicito autorización

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024”** de la Srta. (Sra., Sr.) Yusily Yaquet Zavaleta Pongo, que se llevará a cabo desde el 24 de agosto hasta el 04 de octubre de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciado (a).

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es Determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo – Junín, 2024, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder del Director (a). Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.



Martini Sanchez Miranda
Martini Sanchez Miranda

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR(A)

FIRMA Y SELLO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA BILINGÜE N°687 QUEMPIRI

CC.NN Quempiri 27 de agosto de 2024

Carta N°01-2024-I.E. B N°687 Q.

Sres. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Atención:

Dr. Nilo Velásquez Castillo

Coordinador de Gestión de la Investigación



Ref. Carta N° 0000001385 solicito autorización

De mi consideración:

Me dirijo a usted con el fin de informar que se **AUTORIZA** el trabajo de investigación titulado: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024"** de la Srta. (Sra., Sr.) Yusily Yaquet Zavaleta Pongo, que se llevará a cabo desde el 24 de agosto hasta el 04 de octubre de 2024, cuyo fin es la obtención del título profesional de Licenciado (a).

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es Determinar la relación entre el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junin, 2024, además es de mi conocimiento que la participación es voluntaria y declarada mediante consentimiento informado firmado por los padres de familia, independiente de mi autorización, lo cual implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados y la información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación.

La presente Carta de Autorización se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder del investigador y el otro en poder de la docente. Para formalizar el permiso en este estudio, firmo a continuación.


D : 47053019 

Yeny Liliana CASTELLANO NICOLAS

NOMBRES Y APELLIDOS DE LA DOCENTE DE AULA 4 AÑOS

FIRMA Y SELLO

Anexo 03: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Existe relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024</p>	<p>Hipótesis general: Ha: Existe relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Ho: No existe relación entre el juego como estrategia con la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.</p>	<p>Variable 1: El juego como estrategia Dimensiones ✓ Juego cooperativo y competitivo ✓ Juego Psicomotor</p> <p>Variable 2: Motricidad gruesa Dimensiones ✓ Equilibrio ✓ Coordinación ✓ Lateralidad</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Descriptivo correlacional Diseño de investigación: No experimental transaccional</p> <p>Población: 100 niños de 4 años</p> <p>Muestra: 100 niños de 4 años</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumentos: Ficha de observación</p>
<p>Problemas específicos: ¿Existe relación del juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024? ¿Existe relación del juego como estrategia con la coordinación en los niños de</p>	<p>Objetivos específicos: Identificar la relación del juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Establecer la relación del juego como estrategia con</p>	<p>Hipótesis específicas: HE1: Existe relación entre el juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024. Ho1: No existe relación entre el juego como estrategia con el equilibrio en los niños de 4 años, de las</p>		

<p>4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024?</p> <p>¿Existe relación del juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024?</p>	<p>la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.</p> <p>Describir la relación del juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.</p>	<p>Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.</p> <p>HE2: Existe relación entre el juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.</p> <p>Ho2: No existe relación entre el juego como estrategia con la coordinación en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.</p> <p>HE3: Existe relación entre el juego como estrategia con lateralidad en los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.</p> <p>Ho3: No existe relación entre el juego como estrategia con lateralidad en</p>		
--	---	--	--	--

		los niños de 4 años, de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo - Junín, 2024.		
--	--	--	--	--

Anexo 04. Instrumento de recolección de datos.

FICHA DE OBSERVACION PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

Código:

Nunca: 1

A veces: 2

Siempre: 3

Nº	ITEMS	Nunca	A veces	Siempre
EQUILIBRIO				
1	Camina sobre líneas rectas y curvas			
2	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.			
3	Camina en un tablero manteniendo el equilibrio de su cuerpo			
4	Intenta sostenerse en un solo pie.			
LATERALIDAD				
5	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio.			
6	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio			
7	Salta con los dos pies juntos de la escalera.			
8	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.			
COORDINACION				
9	Salta con los dos pies juntos en zigzag			
10	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.			
11	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros			
12	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo			

Baremo

Nivel de motricidad gruesa	Intervalo
Inicio	12 - 18
Proceso	19 - 24
Logro esperado	25 - 30
Logro destacado	31 - 36

**FICHA DE OBSERVACION PARA MEDIR EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA**

Código:

Nunca: 1

A veces: 2

Siempre: 3

Nº	ITEMS	Nunca	A veces	Siempre
Juego cooperativo y competitivo				
1.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso			
2.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.			
3.	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.			
4.	Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.			
5.	Salta usando los dos pies.			
Juego Psicomotor				
6.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso			
7.	Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.			
8.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.			
9.	Corre y salta obstáculos.			
10.	Patea una pelota grande cuando se lanza hacia él			

Baremo

Juegos didácticos como estrategia	Intervalo
Malo	10 - 15
Regular	16 - 20
Bueno	21 - 25
Muy bueno	26 - 30

Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas, validez, confiabilidad u otros)

FICHA TÉCNICA

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS	
Tipo de instrumento	Ficha de observación
Denominación del instrumento	Ficha de observación para comprobar la relación el juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las instituciones educativas
Autor	Yusily Yaquet Zavaleta Pongo
Población	100 niños de las aulas de 4 años de instituciones educativas del distrito Rio Tambo.
Número de ítems	22
Escala de medición	Nominal
Método de muestreo	No probabilístico
Lugar de realización	Instituciones educativas del distrito de Rio Tambo
Fecha de realización	2024
Programa estadístico	Microsoft excel versión 16.78, volumen 2019

Validez de los instrumentos

4.6. Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Andrea Alejandro Ignacio	
N° DNI / CE: 70500520	Edad: 28
Teléfono / celular: 994442005	Email: andrea.alejandro18@gmail.com
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial	
Grado académico: Licenciatura: <input checked="" type="checkbox"/> Magister: <input type="checkbox"/> Doctorado: <input type="checkbox"/>	
Especialidad: Educación Inicial	
Institución que labora:	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: EL juego como estrategia y la motricidad en los niños de 4 años de las instituciones educativas bilingües del distrito Rio Tambo Satipo- Junín, 2024.	
Autor(es): Yusily Yaquet Zavaleta Pongo	
Programa académico: Educación Inicial	
 Firma	 Huella digital

4.6.2 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: El juego como estrategia y la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de las instituciones educativas bilingües distrito Rio Tambo, - Satipo- Junín, 2024								
	Variable 1: El Juego como Estrategia	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Juego Cooperativo y Competitivo							
1.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X						
2.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X						
3.	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.	X						
4.	Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.	X						
5.	Salta usando los dos pies.	X						
	Dimensión 2: Juego Psicomotor							
6.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X						
7.	Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.	X						
8.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X						
9.	Corre y salta obstáculos.	X						
10.	Patea una pelota grande cuando se lanza hacia él	X						
	Variable 2: La Motricidad Gruesa							
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X						
2	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X						
3	Camina en un tablero manteniendo el equilibrio de su cuerpo	X						
4	Intenta sostenerse en un solo pie.	X						

Dimensión 2: Lateralidad								
5	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio.	X						
6	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	X						
7	Salta con los dos pies juntos de la escalera.	X						
8	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	X						
Dimensión 3: Coordinación								
9	Salta con los dos pies juntos en zigzag	X						
10	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.	X						
11	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros	X						
12	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo	X						

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

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




Nombres y Apellidos de experto: LIC. ANDREA ALEJANDRO IGNACIO


Firma



4.6. Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Yeni Idea Salas Flores	
N° DNI / CE: 45933822	Edad:
Teléfono / celular: 954818952	Email: yeniideasalasflores@gmail.com
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial	
Grado académico: Licenciada: X Magister: ----- Doctorado: _____	
Especialidad: Educación Inicial	
Institución que labora: I.E N°1004 Camantaro	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: EL juego como estrategia y la motricidad en los niños de 4 años de las instituciones educativas bilingües del distrito Rio Tambo Satipo- Junín, 2024.	
Autor(es): Yusily Yaquet Zavaleta Pongo	
Programa académico: Educación Inicial	
  Yeni Idea Salas Flores DNI N° 45933822 Firma	 Huella digital

4.6.2 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: El juego como estrategia y la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de las instituciones educativas bilingües distrito Rio Tambo, - Satipo- Junín, 2024								
	Variable 1: El Juego como Estrategia	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Juego Cooperativo y Competitivo							
1.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X						
2.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X						
3.	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.	X						
4.	Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.	X						
5.	Salta usando los dos pies.	X						
	Dimensión 2: Juego Psicomotor	X						
6.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X						
7.	Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.	X						
8.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X						
9.	Corre y salta obstáculos.	X						
10.	Patea una pelota grande cuando se lanza hacia él	X						
	Variable 2: La Motricidad Gruesa							
	Dimensión 1: Equilibrio	X						
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X						
2	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X						
3	Camina en un tablero manteniendo el equilibrio de su cuerpo	X						
4	Intenta sostenerse en un solo pie.	X						

4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos:

Rosario Contreras Núñez

N° DNI / CE: 20055103

Edad: 50 años

Teléfono / celular: 964799218

Email: rosari2373@gmail.com

Título profesional:

Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría: X

Doctorado: _____

Especialidad:

Magister en didáctica de la Educación Inicial

Institución que labora:

Especialista de la Ugel Satipo

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

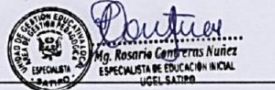
Título:

EL juego como estrategia y la motricidad en los niños de 4 años de las instituciones educativas bilingües del distrito Rio Tambo Satipo- Junín, 2024.

Autor(es):

Yusily Yaquet Zavaleta Pongo

Programa académico: Educación Inicial



Mg. Rosario Contreras Núñez
ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN INICIAL
UGEL SATIPO

Firma



Huella digital

4.1.1 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: El juego como estrategia y la Motricidad gruesa en los niños de 4 años de las instituciones educativas bilingües distrito Rio Tambo, - Satipo- Junín, 2024								
	Variable 1: El Juego como Estrategia	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Juego Cooperativo y Competitivo							
1.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X						
2.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X						
3.	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.	X						
4.	Mueve el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.	X						
5.	Salta usando los dos pies.	X						
	Dimensión 2: Juego Psicomotor	X						
6.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X						
7.	Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.	X						
8.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X						
9.	Corre y salta obstáculos.	X						
10.	Patea una pelota grande cuando se lanza hacia él	X						
	Variable 2: La Motricidad Gruesa							
	Dimensión 1: Equilibrio	X						
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X						
2	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X						
3	Camina en un tablero manteniendo el equilibrio de su cuerpo	X						
4	Intenta sostenerse en un solo pie.	X						

Dimensión 2: Lateralidad							
5	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio.	X					
6	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	X					
7	Salta con los dos pies juntos de la escalera.	X					
8	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	X					
Dimensión 3: Coordinación							
9	Salta con los dos pies juntos en zigzag	X					
10	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.	X					
11	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros	X					
12	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo	X					

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

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

Nombres y Apellidos de experto: Mg. ROSARIO CONTRERAS NUÑEZ DNI 20055103



Rosario
Mg. Rosario Contreras Nuñez
ESPECIALISTA DE EDUCACIÓN ESPECIAL
UDEL SATIPO

Firma



Huella digital

Confiabilidad de los instrumentos

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024

PRUEBA PILOTO CON ALFA DE CRONBACH

ENCUESTADOS	VARIABLE : MOTRICIDAD GRUESA												SD1	SD2	SD3	TOTAL
	EQUILIBRIO			LATERALIDAD				COORDINACION								
	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6	I-7	I-8	I-9	I-10	I-11	I-12				
E001	1	1	1	2	1	2	2	1	3	1	2	1	6	9	3	18
E002	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	13	11	5	29
E003	2	3	1	3	2	2	1	3	3	3	2	1	11	12	3	26
E004	3	1	2	3	3	1	2	3	2	3	3	2	12	11	5	28
E005	1	1	1	2	3	2	1	1	3	2	1	1	8	9	2	19
E006	3	3	2	1	2	1	3	3	2	3	2	3	11	12	5	28
E007	3	2	1	2	3	2	3	1	3	2	3	3	11	11	6	28
E008	1	1	3	2	3	1	3	2	2	2	3	2	10	10	5	25
E009	2	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	1	13	12	4	29
E010	2	1	3	2	1	3	3	1	1	3	2	1	9	11	3	23
E011	1	1	2	1	2	1	1	1	3	1	2	2	7	7	4	18
E012	1	1	1	3	1	3	1	3	1	2	3	1	7	11	4	22
E013	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	12	15	6	33
E014	3	2	1	3	3	2	3	2	2	3	3	2	12	12	5	29
E015	1	3	2	2	2	1	3	3	2	2	3	2	10	11	5	26
E016	1	2	2	2	3	1	1	1	2	3	1	2	10	8	3	21
E017	1	1	1	3	3	1	2	3	3	3	3	2	9	12	5	26
E018	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	11	15	5	31
E019	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	14	6	3	31
E020	3	1	2	3	2	1	1	3	1	2	1	2	11	8	3	22
E021	2	2	3	3	1	1	2	1	3	3	2	3	11	10	5	26
E022	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	1	1	12	13	2	27
E023	1	1	1	3	1	2	1	2	2	1	2	2	7	8	4	19
E024	1	1	3	1	1	2	1	2	1	3	1	7	8	4	19	
E025	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	7	6	3	16
VARIANZAS	0.69	0.66	0.64	0.56	0.67	0.67	0.83	0.71	0.47	0.64	0.54	0.59				

α (Alfa) =	0.7058	ALTA
K (número de ítems) =	12	
$\sum Vi$ (varianza de cada ítem) =	7.6608	
Vt (varianza total) =	21.7024	

INTERPRETACION

El instrumento de medida tiene una confiabilidad "alta" debido a que el coeficiente de Alfa de Cronbach es de 0.7058 establecido en el rasgo [0.61 - 0.80]

FORMULA

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

LEYENDA	
NUNCA	1
AVECES	2
SIEMPRE	3

VELES DE ALFA DE CRONBACH		
0.81 - 1.00	Muy alta	Confiable
0.61 - 0.80	Alta	
0.41 - 0.60	Moderada	No confiable
0.21 - 0.40	Baja	
0.01 - 0.20	Muy baja	

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS BILINGÜES DEL DISTRITO RIO TAMBO, SATIPO -JUNÍN, 2024

PRUEBA PILOTO CON ALFA DE CRONBACH

ENCUESTADOS	VARIABLE: JUEGO COMO ESTRATEGIA										SD1	SD2	TOTAL
	JUEGO COOPERATIVO Y COMPETITIVO					JUEGO PSICOMOTOR							
	I-1	I-2	I-3	I-4	I-5	I-6	I-7	I-8	I-9	I-10			
E001	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	15	11	26
E002	1	2	2	1	2	3	3	1	1	1	8	9	17
E003	1	2	1	2	1	3	2	3	2	1	7	11	18
E004	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	14	14	28
E005	2	2	1	3	2	1	3	1	3	1	10	9	19
E006	3	2	1	3	1	1	2	2	2	2	10	9	19
E007	2	1	1	2	1	3	1	3	1	3	7	11	18
E008	3	2	3	3	1	1	2	1	2	1	12	7	19
E009	3	3	1	2	3	2	2	2	3	3	12	12	24
E010	2	3	2	2	3	3	2	3	3	1	12	12	24
E011	1	1	1	2	2	2	2	2	3	1	7	10	17
E012	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	11	12	23
E013	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	7	9	16
E014	3	1	2	3	1	2	3	2	2	1	10	10	20
E015	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	10	7	17
E016	1	3	1	2	2	2	3	2	2	3	9	12	21
E017	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	11	14	25
E018	1	3	3	2	3	3	2	3	2	2	12	12	24
E019	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	10	15	25
E020	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	13	13	26
E021	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	6	8	14
E022	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	11	10	21
E023	2	3	1	1	1	2	3	1	2	1	8	9	17
E024	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	14	13	27
E025	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	13	13	26
VARIANZAS	0.6656	0.48	0.5856	0.5856	0.7584	0.64	0.2976	0.6144	0.4704	0.6144			

α (Alfa) =	0.7049	ALTA
K (número de ítems) =	10	
$\sum Vi$ (varianza de cada ítem) =	5.712	
Vt (varianza total) =	15.6224	

INTERPRETACION

El instrumento de medida tiene una confiabilidad "alta" debido a que el coeficiente de Alfa de Cronbach es de 0.7049 establecido en el rasgo [0.61 - 0.80]

FORMULA

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

LEYENDA	
NUNCA	1
AVECES	2
SIEMPRE	3

NIVELES DE ALFA DE CRONBACH		
0.81 - 1.00	Muy alta	Confiable
0.61 - 0.80	Alta	
0.41 - 0.60	Moderada	No confiable
0.21 - 0.40	Baja	
0.01 - 0.20	Muy baja	

Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros.

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

Título del estudio: “El juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo -Junín, 2024”

Investigador (a): Yusily Yaquet Zavaleta Pongo

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Bilingües del Distrito Rio Tambo, Satipo -Junín, 2024”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo dará nos sirve para dar a conocer la importancia del juego como estrategia en la motricidad gruesa en estudiantes de 4años del nivel inicial, los 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. Se aplicará la observación para ambas variables

Riesgos: (No aplica)

Dado que para desarrollar la investigación no se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área motriz, mejorando su nivel de expresando su nivel de motricidad gruesa a través de los juegos, 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 de la motricidad gruesa que será de gran ayuda a las docentes de aula para un futuro trabajo.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

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 ciei@uladech.edu.pe

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
N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombre y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora