



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°425-101- AYACUCHO  
2021.**

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

**AUTORA**

NAJARRO OSCCO, PILAR

ORCID: 0000-0002-0226-3280

**ASESOR**

DR. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

**Ayacucho - Perú**

**2021**

**Equipo de trabajo**

**AUTORA**

Najarro Oscoco, Pilar

ORCID: 0000-0002-0226-3280

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

**ASESOR**

DR. AMAYA SAUCEDA Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Chimbote, Perú

**JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID N° 0000-0002-3272-8560

(Presidente)

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID N° 0000-0003-3897-0849

(Miembro)

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID N° 0000-0003-1597-3422

(Miembro)

**FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

**Presidente**

---

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto  
**Miembro**

---

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia  
**Miembro**

---

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

**Asesor**

## **Agradecimiento y dedicatoria**

### **Agradecimiento**

A la ULADECH Católica, casa del saber dónde me formé, y emprendí una carrera profesional. Mi gratitud al. DR. Amaya Saucedo Rosas Amadeo, Por inculcar su incondicional apoyo, orientación y experiencia para hacer realidad mi trabajo de investigación.

Un agradecimiento personal y afectivo a los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial Público N° 425-101 Unidamente, por colaborar con el trabajo de investigación y apoyarme de manera desprendida en las actividades pedagógicas.

## **Dedicatoria**

Este trabajo dedico a mi familia por su apoyo incondicional permitiéndome cumplir con mis metas y agradecer profundamente a Dios por guiarme en este largo camino de mi carrera profesional gracias.

## Resumen

El presente trabajo de investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho, donde los educandos de cinco años tienen dificultad para realizar actividades como: girar, trepar, saltar con los dos pies, y darse volantines. Desde esta perspectiva la investigación tuvo por objetivo determinar la relación del juego y la motricidad gruesa en educandos (niños y niñas) de 05 años de la Institución Educativa Inicial Pública N° 425 -101. En cuanto a la metodología que se aplicó el nivel cuantitativo, de tipo no experimental, diseño de investigación fue descriptivo - correlacional. Por otro lado, se tuvo como muestra de estudio a 18 educandos de cinco años de edad, a los cuales se realizó la evaluación a través de la lista de cotejo y ficha de observación correctamente validados por juicio de expertos. Sobre el estadígrafo que se manejó y se utilizó para lograr el resultado a la Hipótesis General ha sido el Tau\_b de Kendall, obteniendo el coeficiente de correlación 0.878. Por lo mencionado, se llega a concluir que: los juegos se relacionan directa y significativamente con la motricidad gruesa en niños de 05 años de la Institución Educativa Pública N° 425 -101, con un coeficiente de correlación de  $\rho = 0.878$ , lo cual se interpreta como una correlación directa y significativa, con una significancia de  $p=0.00(< 0.05)$ , por lo tanto, se concluye que ambas variables se relacionan entre sí.

**Palabras clave:** dimensiones, juego, motricidad, relación.

## **Abstract**

This research work was carried out at the Initial Educational Institution No. 425 -101 - Ayacucho, where four-year-old students have difficulty performing activities such as: crawling, turning, climbing, jumping with both feet, and kite kicks. From this perspective, the research aimed to determine the relationship between the game and gross motor skills in students (boys and girls) aged 05 from the Public Initial Educational Institution No. 425 -101. Regarding the methodology that was applied the quantitative level, of a non-experimental type, the research design was descriptive - correlational. On the other hand, the study sample was 18 four-year-old students, who were evaluated through the checklist and observation sheet correctly validated by expert judgment. On the statistic that was handled and used to achieve the result of the General Hypothesis, it was Kendall's Tau\_b, obtaining the correlation coefficient 0.878. Therefore, it is concluded that: games are directly and significantly related to gross motor skills in 05-year-old children from Public Educational Institution No. 425 -101, with a correlation coefficient of  $\rho = 0.878$ , which is interpreted as a direct and significant correlation, with a significance of  $p = 0.00 (<0.05)$ , therefore, it is concluded that both variables are related to each other.

**Keywords:** dimensions, game, psychomotor skills, relationship.

## 6. Contenido

Equipo de trabajo .....	ii
Hoja de firma del jurado y asesora.....	iii
Agradecimiento y dedicatoria .....	iv
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de gráficos.....	x
Índice de tablas.....	xi
I. Introducción .....	1
II. Revisión de Literatura.....	4
2.1 Antecedentes .....	4
2.2 Bases Teóricas de la Investigación.....	9
2.2.1 El juego.....	9
2.2.2 motricidad gruesa. ....	19
III. Hipótesis.....	28
IV. Metodología .....	29
4.1. Diseño de investigación .....	29
4.2. Población y Muestra.....	29
4.3. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores.....	31

4.4.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	31
4.5.	Plan de Análisis.....	33
4.6.	Matriz de Consistencia.....	32
4.7.	Principios Éticos .....	33
V.	Resultados .....	34
5.1.	Nivel Descristivo.....	34
5.2.	Nivel Inferencial .....	42
VI.	Conclusiones .....	48
	Referencias Bibliográficas .....	50
	Anexos .....	52

## 7. Índice de gráficos

Gráfico 1: Niveles en el juego de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 1.....	34
Gráfico 2: Niveles en la motricidad gruesa de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021.....	35
Gráfico 3: Niveles en el equilibrio de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 3.....	36
Gráfico 4: Niveles de logro en la coordinación motora de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.Fuente: Tabla 4.....	37
Gráfico 7: Niveles de relación del juego y el equilibrio de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Gráfico 8: Correlación del juego y el equilibrio. ....	40
Gráfico 9: Niveles de relación del juego y la coordinación motora gruesa de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 7.....	41
Gráfico 10: Correlación del juego y la coordinación motora gruesa .....	42

## Índice de tablas

<i>Tabla 1.</i> Niveles en el juego de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.....	34
<i>Tabla 2.</i> Niveles en la motricidad gruesa de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.....	35
<i>Tabla 3.</i> Niveles en el equilibrio de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021.....	35
<i>Tabla 4.</i> Niveles en la coordinación motora de los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021.....	36
<i>Tabla 5.</i> El juego y su relación significativamente en la motricidad gruesa de niños de la Institución Educativa N° 425 -101- Ayacucho 2021”.....	42
<i>Tabla 6.</i> El juego y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021. ....	43
<i>Tabla 7.</i> Juego y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021. ....	44

## I. Introducción

La ULADECH Católica mediante el área del vicerrectorado de Investigación, estableció las líneas de indagación, de lo cual incumbe a especialidad educación para intervenciones educativas para los educandos, por el avance de las siguientes tesis El juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Según el nuevo código de los niños y adolescentes tener en presente derecho de los educandos reposo, a la diversión, al entretenimiento y las acciones muy productivas propias de su edad y al relacionarse voluntariamente en el aula y fuera de ella. En la Institución Educativa Inicial N° 425 -101. Ayacucho2021, se detectó que los niños y niñas tenían dificultad en el conocimiento de su esquema corporal lo cual afectaba el desarrollo de su coordinación motora gruesa, al no realizar movimientos con sus partes gruesas, igualmente no mantenían el equilibrio lo cual perjudicaba su desarrollo motor, los cuales perjudican en el transcurso del aprendizaje, por lo general que existen los maestros se esmeran en su trabajo educativo, sin embargo, no cuenta con implementaciones adecuadas para un mejor crecimiento de enseñanza – aprendizaje.

El juego es aquel en el que el niño practica ciertas habilidades y movimientos que mejoran su agilidad y movilidad. Son divertidos además de ser un elemento importante para el crecimiento del niño. Por ende, se realiza la siguiente interrogación ¿De qué manera el juego se relaciona con la motricidad gruesa en educandos de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021?

Para lo cual se ha planteado un objetivo general se pretendió: Determinar la relación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución

Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021, asimismo se estableció los siguientes objetivos específicos 1: establecer la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa N° 425 -101- Ayacucho 2021.

El objetivo específico 2: establecer la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Esta investigación se establece con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el juego y la motricidad gruesa. La psicomotriz desarrolla el control corporal y los desplazamientos para lograr un buen dominio del comportamiento, estimula el dominio del equilibrio, el control y eficacia de las diversas coordinaciones globales y segmentarias de la inhibición voluntaria y de la respiración, cuyos resultados podrán sistematizarse en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación. Según Marsal (2013)

Las bases de la formación de una buena motricidad deben iniciar antes de que el niño llegue a la escuela, la motricidad se desarrolla a partir de que los padres interactúen con sus hijos, hay muchos estudios que demuestran que muchos padres apenas se dirigen a sus hijos, más que, para rendirles mandatos y órdenes. Tan pronto como sea posible, los padres deben promover en el niño actividades de juego con movimientos corporales para desarrollar la motricidad. Los padres deberían sentarse en el suelo con sus hijos e iniciar juegos de motricidad con ellos. Los niños realmente necesitan ese empujón, pero una vez que han empezado, en realidad ellos mismos ya desarrollan sus motricidades.

Como fundamento sobre el marco metodológico se justifica en la elaboración y aplicación de los juegos didácticos para cada una de las de las dimensiones de la motricidad, mediante métodos científicos, situaciones que pueden ser investigadas por la ciencia, una vez que sean demostrados su validez y confiabilidad podrán ser utilizados en otros trabajos de investigación y en otras instituciones educativas.

Se llegó a la siguiente conclusión: El juego se relaciona significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Con el nivel de coeficiente de correlación 0,878.

## **II. Revisión de Literatura**

### **2.1 Antecedentes**

#### **A Nivel Internacional**

(Sanchez Lara & Roman Proaño, 2017), en su tesis titulada “Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo “A”, de la unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, 2015-2016” tesis realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo. El objetivo fue determinar cómo los juegos recreativos influyen en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2, paralelo “A” de la unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año 2015-2016”. La metodología fue descriptiva y explicativa, el nivel correlacional y el diseño no experimental; la población estuvo compuesta por 25 niños y niñas y la muestra fue censal. La técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Se concluyó que las actividades recreativas mejoran la habilidad motriz significativamente en los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima.

(Lopez Velasco & Troya Ortiz, 2018). Con su tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años” realizado en la Universidad Técnica de Ambato. Esta tesis tuvo como objetivo determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas. La metodología fue: Tipo de investigación descriptiva, la población estuvo compuesta por 20 niños y niñas la muestra fue censal. La técnica fue la observación y el instrumento, la escala de Nellson Ortiz. La conclusión fue claramente que los juegos tradicionales infantiles ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

(Chirino Gutierrez, 2017), con su trabajo de investigación “La danza como estrategia en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa y fina en los niños y niñas del nivel inicial de 2do año de escolaridad de la Unidad Educativa San Andrés ejecutada en la Universidad Mayor de San Andrés”. Su objetivo fue mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada. En la cual 7 pretende desarrollar a través de danzas folklóricas funciones psicomotrices de los niños. Ya que la educación inicial es la primera experiencia de ingreso a la escolarización de los niños. Este paso contribuye al aprendizaje, favoreciendo así al desarrollo integral y el éxito en la escolaridad futura de niños y niñas, especialmente en lo que se refiere a la psicomotricidad gruesa y fina. Los resultados y su interpretación se aplicaron una pre-prueba para ver cómo se encontraban los niños en cuanto a su desarrollo psicomotor, como: el esquema corporal y coordinación motora gruesa; de acuerdo a la pre-prueba se realizó la programación de clases de danzas para mejorar y desarrollar capacidades en los aspectos de esquema corporal y coordinación motora gruesa y al finalizar se realizó una prueba para ver si los niños progresaron.

### **A Nivel Nacional**

(Chocce Rios & Conde Conde, 2018), con su tesis titulada “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara” realizada en la Universidad Nacional de 10 Huancavelica. El objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de

5 años de educación inicial. Para la elaboración se utilizó como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de “aprendemos jugando” para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. Su resultado obtenido fue: del total 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se encuentran en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por consiguiente, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros indican que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa

### **A Nivel Local**

Gonzalez, W. (2018) en su tesis: "Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018". Analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad, para lo cual se ha empleado el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba, con la intención de medir el grado de influencia de la aplicación de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad. La población de estudio consideró a los niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa de Totos, En cuanto a la metodología tuvo una muestra de 12 niños de 5 años matriculados en el año 2018.

Los instrumentos empleados para la recolección de los datos fue la lista de cotejo. El análisis y el procesamiento de los datos demandó el uso del software estadístico SPSS V22, gracias a la cual han elaborado tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos que han permitido medir la influencia de la variable independiente sobre la dependiente. En conclusión, se tuvo los siguientes resultados que en el pre prueba de entrada, el 58.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 83.3% de los niños(as) se ubican en la valoración logro destacado, demostrándose la efectividad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad.

León & Santacruz (2017) en su tesis titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan Bautista, 2017”. Objetivo general Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de las habilidades motrices básicas en estudiantes del III ciclo de la IE “Santa Rosa” del distrito de San Juan Bautista-Ayacucho, 2017. Método hipotético deductivo. Tipo experimental. Diseño de la investigación pre experimental. Población estuvo constituida por 25 estudiantes del III nivel de educación primaria de la IE “38057.mx/p Santa Rosa, puesto que la población es una diversidad de individuos de la misma clase y característica. Muestra estuvo constituida con una muestra de 15 estudiantes. Técnica que se empleó para el trabajo de investigación fue mediante un test y al respecto Sarton. Conclusiones los juegos tradicionales es significativo en el desarrollo de las habilidades motrices básicas corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ ; motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas entre el pre test y pos test a un nivel

de confianza del 95% y significancia de 5%. En los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Wlcoxon permite ultimar que la aplicación de los juegos tradicionales es significativa en el desarrollo de las habilidades de locomoción en los niños de 2do grado de educación primaria. Resultado que es corroborado con el nivel de significancia obtenida que es equivalente a  $p=0.000$  que es menor a  $\alpha=0.05$ , razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en las habilidades motrices básicas de la dimensión de locomoción entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que, se comprueba la primera hipótesis específica

Echaccaya &Valenzuela (2018) en su tesis titulada influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública n° 23/mx-p de vilcas Huamán región Ayacucho en el año académico 2018. La investigación tuvo como objetivo general analizar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018. La metodología que se utilizó en la investigación fue cuantitativa, experimental del tipo pre experimental. La población de estudio estuvo conformada de 6 docentes y 111 estudiantes del nivel, la muestra estuvo conformada de 21 estudiantes de la sección “Gatitos” de 04 años de edad del nivel. El análisis e interpretación de los datos se presentan en tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos de medidas de tendencia central y de dispersión. Los resultados registran que en la pre prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas logran alcanzar un promedio de  $\bar{X}=7.33$ ; mientras que en la pos prueba se registra que la

$\bar{X}=15.3$ , evidenciándose la efectividad del uso del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa. Las conclusiones afirman que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018, en la medida que el valor de  $W_{+}=-2.940$  y al ser el  $p\_valor = 0,003$  que resulta ser menor al nivel de significancia  $\alpha=0,05$ , se ha asumido la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula.

## **2.2 Bases Teóricas de la Investigación**

### **2.2.1 Variable 1 El juego.**

Existen diferentes conceptos sobre el juego como:

Lozano, (2019) “el juego forma parte de la historia de la humanidad ha estado presente en todas las épocas en todas las culturas” (p.8)

Moyles, (2016) el juego es la actividad principal en la vida del niño a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y escribir algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido( p.38)

Por otro lado, Pérez (2004) manifiesta que “el juego es una conducta espontánea que mueve a los pequeños a interactuar con las personas y los objetos por curiosidad innata y por el simple placer de hacerlo”

### **2.2.2. Los juegos.**

Asi mismo Wallon (2000) manifiesta que “el juego es una actividad que puede confundirse con las diversas actividades que el niño realiza, porque es espontánea y no necesariamente busca objetos para llevarla a cabo. Puede

liberar grandes cantidades de energía, incluso mayores que una actividad deportiva”.

Por otro lado, los niños en una edad determinada ya realizan activamente de signos y significados, estos niños prefieren actividades que les de placer y alegría, acompañado de sonrisas, movimientos siempre en interacción con otras personas.

El juego de los niños siempre va acompañado del dialogo y las reglas explícitas como tácitas.

En la mayoría de los juegos, aparte de los movimientos del cuerpo, están los signos y significados es decir por el lenguaje hablado, los cuales pueden ser con otras personas, así como con el mismo. Acompañado por artefactos culturales como son: los juguetes elaborados y los juguetes comprados. Esto quiere decir que los niños juegan con sus juguetes hablando por que representan a sus personajes.

Los juegos entre niños y niñas, con adultos, o de manera individual con muñecos humanizados, el juego de roles, en un determinado contexto histórico de los sujetos y de una cultura determinada es muy importante. Así mismo cabe aclarar que las reglas en el juego de los niños no son explícitas solo se dan de manera espontánea de acuerdo a la necesidad del juego y de creatividad de los jugadores, mientras en los jóvenes y adultos las reglas son más predominantes y detalladas.

Los juegos en los niños de dominio de una habilidad y de capacidad, de interacción se convierten en juegos por competencia para ganar, perder, y dominar el juego, los cuales varían de acuerdo a las culturas.

Mientras Piaget (1945) “manifiesta en su libro la formación del símbolo del niño, donde dice, juego es una simple asimilación funcional por que comienza confundiéndose casi con el conjunto de las conductas sensoriomotoras de las cuales constituye un polo, el de los comportamientos que no necesitan acomodaciones nuevas y se reproducen por puro placer funcional”. (pp 3-5)

Por estos motivos, sostiene que existen 03 tipos de juegos infantiles tales como: juego de ejercicio (sirve para desarrollar la capacidad pre verbal), juegos simbólicos (consiste en pensar y representar una cosa ausente), juego de reglas (consiste en relaciones con las personas de su entorno).

Objetivo de los juegos:

Es la determinación de patrones de comportamiento racional en la que los resultados dependen de las acciones de los jugadores interdependientes.

Elementos de un juego:

Jugadores: son jugadores cada uno de los agentes que toman decisiones. Pueden elegir entre un conjunto de alternativas posibles

Estrategias: una estrategia corresponde a cada curso de acción que puede elegir un jugador.

Ganancias: Las ganancias corresponden a los rendimientos que obtiene cada jugador cuando termina el juego.

### **2.2.3 Tipos de juegos:**

Juegos cooperativos: Los jugadores pueden negociar contratos vinculantes.

Juegos no cooperativos: Los jugadores no pueden negociar contratos vinculantes.

El juego es la actividad característica de la infancia, es el factor esencial para la adaptación afectiva y social de los niños, es el elemento básico para el equilibrio emocional, el desarrollo y aprendizaje, debería ser uno de los ejes básicos de la actividad en la escuela infantil.

#### **Según, Wallon, especifica los tipos de juego:**

Juegos Funcionales, consiste en realizar movimientos sencillos de desplegar y recoger extremidades como brazos y piernas, es decir tiene que ver con mover los dedos, pies, manos, empujar objetos, etc.

Ficción, Consiste en actividades donde el niño hace volar su imaginación como cuando se pone una capa y cree que es un super héroe, coge un palo como si fuera una pistola, etc. Aquí entra una actividad cuya deducción puede ser más complicada.

Adquisición, Los niños hacen muchos esfuerzos en ver, escuchar, comprender, imágenes, objetos y seres que los rodea. Así como también cuentos, fabulas, adivinanzas y canciones, los cuales lo asimilan por completo.

Fabricación, los niños gozan encajando y asociando objetos, donde el niño modifica, transforma y crea otros objetos novedosos.

El juego utilizado en otros escenarios

Juego como desarrollo

El juego en espacios abiertos y con artefactos específicamente tradicionales y/o ancestrales, ayudo a los educandos del nivel inicial a obtener un buen desarrollo psicomotriz grueso al ejercitar actividades físicos en un determinado contexto ya sea caminando, corriendo, saltando, dialogando sobre su entorno, negociando, haciendo amistades, experimentando con los 5 sentidos, practicando los valores; así mismo nosotros debemos promover que los niños desarrollen una cultura recreativa (lúdico) familiar y social, ya sea haciendo conocer un cumulo de actividades lúdicas y artefactos tradicionales, entre ellos tenemos el juego de los daños, juego de trompo, juego de hilitos, juego del yoyó, San Miguel, el kuchuchi, escondidas, lingo, etc., los cuales ya forma como nuestro patrimonio cultural que nos heredó nuestros antepasados, es así que nuestros niños con las actividades lúdicas adquieren sabidurías, experiencias, viven sus emociones, valores, potencia su creatividad.

### **Desafiante del juego, sus ventajas**

Se puede resumir que el juego ayuda a desarrollar:

- La coordinación psicomotriz gruesa y fina.
- A identificar objetos y cosas por sus signos y significados, así como para transformarlos.
- A entender su contexto social, así como de sus pares, dentro y fuera de su realidad de las personas.
- La imaginación, la creatividad, pensamiento, conciencia, voluntad, etc., que ayudan a fortalecer estas funciones psicológicas.

- Las formas de como el niño debe relacionarse, así como expresarse en diferentes contextos ya sea con uno mismo, y demás personas de su entorno.
- A incrementar su léxico y vocabulario.
- A tener más autonomía y autorregulación en diversos contextos donde el niño participa juntamente con sus familias.
- A comprender y practicar con sus pares las normas y reglas sociales.
- A expresar a sus pares sus necesidades, intereses, demandas, emociones y gustos.
- A fortalecer la higiene personal, alimentación y vida saludable.
- A obtener y practicar los valores morales y sociales con sus pares.
- Fortalecer la “Zona del Desarrollo próximo es decir el nivel de desarrollo efectivo del niño y el nivel de desarrollo potencial” según Vigotski.

En 1934, en su obra de Pensamiento y lenguaje el mismo Vigotski, enfatiza:

Según Vygotski (1993) “... El psicólogo, al valorar el estado del desarrollo, debe tener obligatoriamente en cuenta no sólo las funciones maduras, sino también las que están en trance de maduración. No sólo el nivel actual, sino también la zona de desarrollo próximo”. (pp. 238 - 239).

Según Vygotski, (1993) “(...) La zona de desarrollo próximo tiene un valor más directo para la dinámica de la evolución intelectual y para el éxito de la instrucción que el nivel actual de su desarrollo”. (pp. 238 - 239)

#### **6.2.4 Juego social.**

Loudes (2008) señala el educar es transformar a una instancia físico – biológica en ser humano, entendiendo que el hecho de ser la entidad antes mencionada no da garantía de humanidad como nos afirman algunos autores, educar es humanizar, la importancia de la actividad es de transmitir los conocimientos de un ser a otro en algo excepcional que nos distingue.

Para la socialización el juego es fundamental, la cultura deportiva es adquirido los sujetos sociales eso se desarrolla en la practica social.

En la socialización hay espacio de suma identificación del individuo con lo que hace, genera espacios de hábitos, hay unamaduración y aceptación deroles y se potencia la autoestima,la comunicación y la solidaridad. Toda actividad que reproduzca de manera continua las costumbres sociales y que posea un alto índice de identificación en el individuo se puede utilizar como mecanismo de educación social en las primeras etapas de la vida y en elresto del desarrollo individual.

#### **2.2.4 Juego creativo.**

Según Parra (2005) “Es la facultad de formar imágenes mentales, también la facultad de combinar simultáneamente o secuencialmente imágenes

en serie que no representan nada real o existente, opinión falsa de una cosa que no hay en realidad o no tiene fundamento”.

La imaginación hace que el proceso enseñanza – aprendizaje sea mas divertido y al mismo tiempo permite desarrollar la parte psicomotora del niño.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre esta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas.

Le permite a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para solucionar un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento.

Permiten desarrollar la creatividad, bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores, estimulan la imaginación creativa, ayuda a la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

La creatividad se refiere a innovar a la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas, en el sentido que estas sirvan de algo.

Fases del proceso creativo: el cuestionamiento, recolección de datos, incubación e iluminación, elaboración, y la comunicación.

El niño creativo: Poseen gran fluidéz de ideas las cuales son originales, poseen facilidad para comunicar ideas, poseen gran riqueza y calidad imaginativa, donde desarrolla de la creatividad, el medio ambiente, la formación de la personalidad, el conservar y valorar la creatividad natural que cada niño tiene, todo aquello que promueva la sensibilidad a los problemas, la promover la fluidez.

### 2.2.5 Juego motor.

(Navarro, 2002) “El juego motor es asumir un espacio del conocimiento que corresponde a la interpretación y explicación del fenómeno lúdico. Esta distinción nos conduce a la construcción epistemológica de su teoría y práctica; otros caminos para organizar sus conocimientos serían incompletos. Ya que de esta manera siempre se baraja el presentimiento junto a su aplicación”. Por lo tanto la teoría es su práctica como elementos conectados entre sí permitirán albergar todos los conocimientos del juego motor. (p.41)

Actividad espontánea, libre, está siempre limitado en un espacio y un tiempo con un resultado incierto que genera orden y facilita el desarrollo motor, es parte de la vida misma”. Nivel energético funcional: muy activos o activos, intensidad media o poca intensidad.

Según grado de intervención

Supresión gradual, intervención global, pero limitado las funciones, intervención y cooperación libre.

Según el efecto a conseguir: sensoriales, motores, de desarrollo orgánico, de expresión, socio afectivo, iniciación deportiva, cooperación.

Según la habilidad desarrollada: intertenimiento de correr, intertenimiento de lucha, intertenimiento de saltar, intertenimiento de lanzar, intertenimiento de equilibrio.

En ejercicio de conveniente: se deduce el dominio de un

En función de la dificultad: que suponen el dominio de un objeto que suponen el dominio corporal.

Según la dimensión socio afectiva: cooperativos, populares y tradicionales

Juegos para el desarrollo motor: entre los sensoriales tenemos los auditivos, visuales, táctiles, gustativos, olfativos y de orientación

Entre los motores tenemos los de velocidad de reacción, locomoción osea marcha, carrera y cuadrupedia, además de saltos, equilibrio, lanzamiento y coordinación.

En el de desarrollo anatómico tenemos los musculares y los articulares y entre los gestuales o predeportivos la adquisición de habilidades y el manejo de instrumentos.

## **Variable 2 Motricidad gruesa**

### **2.2.6 Definición de la motricidad gruesa.**

Es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño o niña que con sus movimientos combinaran varias acciones, aunque los resultados no serán logrados con rapidez, esto se ira obteniendo a medida que el niño va creciendo y con él va desarrollando actividades que le permitan dominar poco a poco sus movimientos, estos movimientos motrices gruesos no será aprendido con facilidad, implica varias caídas, golpes que se genere producto a los intentos, pero es indispensable practicarlo e intentar desarrollar cada vez más, por eso en la edad temprana el niño o niña suele ir cayéndose en los lugares que intenta dar sus primeros pasos, como cuando busca sentarse e intenta equilibrarse, entre

otras acciones. En las edades de 4 a 5 años se constituye una edad terminal de la etapa preescolar en la que el niño ya debió aprender a caminar, sentarse, pararse, subir y bajar gradas, desarrollar la agilidad como saltar, para que de esta manera pueda empezar a desarrollar la motricidad fina, el cual implica la toma de un lápiz, escribir, dibujar, pintar, etc. (Ruiz & Ruiz, 2017).

Con lo conceptuado anteriormente, se tiene que las habilidades motoras gruesas son las siguientes: mover la cabeza, el cuerpo, las piernas, los brazos y los músculos grandes. Las habilidades motoras finas son los pequeños movimientos corporales necesarios para armar un rompecabezas, para dibujar o usar las tijeras. Meece, (2000)

### **2.2.7 Teoría de la motricidad gruesa.**

La motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo, esto se va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural el equilibrio y los desplazamientos al nacer el bebé no controla ningún movimiento. Cuando más libertad de movimiento de le demos al niño mayor será la posibilidad que tenga de explorar memorizar observar fortalecer son muscular, musculatura y adquirir experiencias aprender e ir conociendo sus posibilidades de sus limitaciones.(p.96)

Según Tapia 2014, menciona que este término nace en la ciudad de Francia en el año de 1907 por Dupré, por otro lado, Descartes entendía al

individuo por dualidad, dividía al hombre en dos entidades: mente y cuerpo, donde ya era una proposición de usarlo más adelante como la motricidad, años más tarde Madelaine Abbadie en el año 1977 concibe a la psicomotricidad como una técnica que favorece el descubriendo del propio cuerpo, de las capacidades que tiene en sí, descubriendo de sí mismo como de otros en relación al medio. Sin embargo, más tarde se refuta mencionando que no solo se da el descubriendo de su propio cuerpo si no también observando el desarrollo y las habilidades de los otros, donde influyen diversos aspectos como la comunicación, la afectividad, y el apoyo que estos necesitan de sus seres cercanos.

Menciona también que la práctica motriz se encuentra en base a la globalidad y la expresividad motriz, ya que la globalidad se refiere a los vínculos que tiene el ser humano con todo su contexto, entorno, ambiente, etc., conformando su estructura somática, afectiva y cognitiva de la persona, por ello se debe considerar al niño como un ser global que debe expresarse sin temor, con toda la naturalidad posible, de esa manera el niño se expresa con acciones corporales al resto de sus iguales, a niños de su misma edad y con las mismas capacidades, expresando su psicomotricidad.

#### **2.2.7.1 Características de la motricidad gruesa.**

Campo et al. (2011) menciona que la motricidad gruesa tiene específicamente 2 principales características que son desarrolladas por los niños para luego tener el control de sus movimientos, el equilibrio de su cuerpo y entre otras actividades que requieran movimientos corporales voluntarios o involuntarios:

#### **2.2.7.1.1 Control postural.**

Es la capacidad para poder desarrollar un control de la postura y del equilibrio, son puntos importantes para poder caminar y sentarse adecuadamente, ya que él bebe cuando nace es incapaz de controlar su postura de forma voluntaria, tampoco puede sostener correctamente la cabeza, es por ello que a medida que pasa el tiempo y con las estimulaciones realizadas por parte de sus padres y familiares el niño puede realizar desde pequeños movimientos hasta ponerse de pie y caminar con normalidad, pero para ello el apoyo de los padres es un punto muy importante.

#### **2.2.7.1.2 Aprender a caminar.**

Para que el niño pueda caminar de forma erguida es importante ponerse de pie, dar sus primeros pasos, aprender a controlar su equilibrio en cierto grado, por lo que a medida que va intentando ponerse de pie ira adquiriendo fuerza en las piernas y de esta manera dará el siguiente paso que es el de caminar, correr, brincar sin la necesidad de apoyo.

#### **2.2.7.2 Características de la motricidad gruesa.**

La motricidad gruesa es el desarrollo de las capacidades motoras de una persona aquí tenemos grupos musculares que permiten hacer diversos movimientos donde se activa el cuerpo o gran parte de las extremidades en ellas tenemos el gatear, caminar, saltar, escalar, montar en bicicleta, nadar y otros muchos más, se desarrolla desde edad temprana, si se pone en práctica los

ejercicios se logra el objetivo que es mejorar dicha capacidad se desarrolla de manera progresiva si se pone en práctica desde la niñez hasta la edad adulta, poco a poco se va perfeccionando los grupos musculares se desarrolla desde la cabeza hasta los pies, primero se aprende a mover la cabeza y el cuello, para tener control en el tronco y luego las piernas y brazos. Debemos tener en cuenta algunos aspectos como el control de la postura, el equilibrio, estar erguido, caminar o sentarse, luego aprender a caminar siempre erguido teniendo control postural, a medida que pasa el tiempo empieza a bajar la motricidad gruesa por eso en las personas adultas los movimientos son lentos y difíciles de realizar por eso es recomendable es la realización de ejercicio físico a cualquier edad y de forma frecuente (Yarlequé, 2016).

### **2.2.7.3 Importancia de la motricidad gruesa.**

Yarlequé (2016) sustenta que las “dificultades que presentan los niños menciona que este tipo de motricidad es muy importante para un adecuado desarrollo integral, ya que incluye el movimiento adecuado del cuerpo, lo que permite desplazarse para poder explorar y conocer su contexto social”.

Estos movimientos corporales son importantes en el desarrollo infantil del estudiante, porque de esta forma el estudiante desarrollará la psicomotricidad fina que viene a ser como el efecto de la psicomotricidad gruesa, lo cual sirve como cimiento para el mejorar la psicomotricidad fina, la motricidad gruesa nos ayuda a caminar, correr, brincar, dibujar, etc., realizar movimientos corporales de brazos y piernas son muy importantes, como podemos constatar la psicomotricidad gruesa desarrolla los siguientes puntos:

equilibrio y coordinación, agilidad, percepción espacio tiempo, habilidad física, desarrollo de la motricidad gruesa, etc.

#### **2.2.7.3.1 Equilibrio y coordinación.**

(Schuba, 2010) El equilibrio comprende la capacidad de mantener el equilibrio del cuerpo o de recuperarlo y de reacción de forma más o menos adecuado y rápido a los posibles estímulos externos que nos aleja de nuestro centro de gravedad una buena capacidad de equilibrio facilita el control de los movimientos se reduce el riesgo de

Caídas. El órgano vestibular presenta en el oído interno puesto que este registra los movimientos de la cabeza.(p.8)

La coordinación motora contribuye la base de todos los movimientos humanos y es la responsable del aprendizaje La regulación y la adaptación de los movimientos la coordinación también puede ser considerado con el factor central de la capacidad de rendimiento motor.(p.8)

#### **2.2.7.3.2 Agilidad.**

Desarrolla esta capacidad ya que con la motricidad gruesa el niño podrá realizar movimientos más fluidos, precisos y eficaces.

### **2.2.7.3.3 Percepción espacio-tiempo.**

Percepción y movimiento Bruner como otro que han estudiado la bibliografía posterior a Gesell arribo a la conclusión lógica que el niño. La capacidad de percibir y sentir se desarrollan tempranamente de manera mucho más elaborada que su capacidad de moverse con precisión al referirse a los constancias neurológicas se señalan una maduración más temprana de los centros cerebrales de los sentidos. Bruner afirma que el aparato sensorial del Infante suministra información que supera con holgura. La capacidad de su aparato motor para aprovechar, Por otra parte plantear con precisión incógnitas que cuando se ventilen Abraham de contribuir a explicar cómo aparece el control motor en el organismo humano.(p.22). (Cratty, 1979)

### **2.2.7.3.4 Habilidades físicas.**

Evidentemente es uno de los beneficios del desarrollo de la motricidad gruesa.

### **2.2.7.4 Desarrollo de la motricidad gruesa.**

(Campo et al., 2011) menciona que el desarrollo de la motricidad gruesa empieza a desarrollarse desde que el niño nace, cuando él bebe nace su cerebro aún no esté maduro para poder controlar sus movimientos, es por ello que permanecen en reposo, sin poder moverse, se desarrollan a través de 5 fases:

- De 0 a 6 meses: depende de los padres, lo primero en desarrollar es el movimiento del cuello y la cabeza, en seguida va realizar movimientos voluntarios a causa de los estímulos externos que reciba de los padres.

- De 6 meses a 1 año: en esta edad los niños se van integrando con la elaboración del espacio y el tiempo, se encuentra ligado con el tono muscular y la maduración propia del proceso de conocimiento, en esta etapa logran ponerse de pie, intentando dar sus primeros pasos.
- De 1 a 2 años: el niño intenta andar solo pudiendo subir escalones, pero con apoyo de los padres, puede sentarse.
- De 3 a 4 años: en esta edad los niños suelen subir y bajar escaleras sin problemas y sin apoyo o ayuda de los padres, pueden ya caminar de puntillas sin problemas.
- 4 años: el niño ya puede ir solo de un pie, su movimiento motor a lo largo se ira perfeccionando hasta poder saltar, moverse, subir, bajar, grandes obstáculos, con los conocimientos previos.
- De 5 a 7 años: en esta etapa el equilibrio se en cuenta en una fase donde se determinará, es en esta etapa donde adquieren autonomía a lo largo de este periodo, donde se automatizan los conocimientos adquiridos hasta este momento.

#### **2.2.7.5 Dimensiones de la motricidad gruesa.**

Cándales (2012) menciona las siguientes dimensiones:

##### **2.2.7.5.1 Equilibrio.**

Rigal (2006) “conceptualiza que el equilibrio dinámico es el estado mediante el que la persona se mueve y durante este movimiento modifica constantemente su centro de gravedad y su sustentación”.

Es el estado del cuerpo, que constituye una conducta motriz con base a la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, el

cual permite la realización de diversas actividades motoras. Por otro lado, es una reacción básica que se presentan en el mantenimiento de cada esquema motor, el cual proporciona las diferentes posiciones experienciales para poder mantener el peso del cuerpo, el cual es muy importante para poder caminar, correr, brincar, realizar cualquier tipo de movimiento corporal. Esta regulación del equilibrio dura aproximadamente 10 años, para permitir un adecuado y buen control, por ende, un niño en edad escolar se encuentra en el proceso de establecimiento.

#### **2.2.7.5.2 Coordinación de la motricidad gruesa.**

Serrabona (2016) señala que “la motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo, va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc.”

Es una capacidad neuromuscular, que se refiere a la coordinación con criterios de la precisión, la eficiencia y eficacia. Por otro lado, es una capacidad del cuerpo para activar los diferentes músculos, con la finalidad de realizar diferentes actividades y acciones, es un potencial que poseen las personas para poder controlar el movimiento y los estímulos. Esta coordinación se desarrolla a través de los errores, las causas que el niño en un inicio experimenta.

Es el desplazamiento del nuestro propio cuerpo, el caminar de un lado a otro, el realizar actividades cotidianas, como caminar, saltar, correr, el cual se realiza dentro de un determinado tiempo y espacio, teniendo desarrollado el equilibrio y la coordinación, estos movimientos depende de diversos factores

como la articulación y los músculos que se encuentran involucrados con el movimiento que se desea realizar. Estos movimientos se dan de forma voluntaria como involuntaria.

## **2.1. HIPÓTESIS**

### **2.2. Hipótesis general.**

- Existe relación entre juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021.

### **2.3.Hipótesis Específicas.**

- Existe relación del juego y la motricidad gruesa el equilibrio de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

### **3.3 Hipótesis nula**

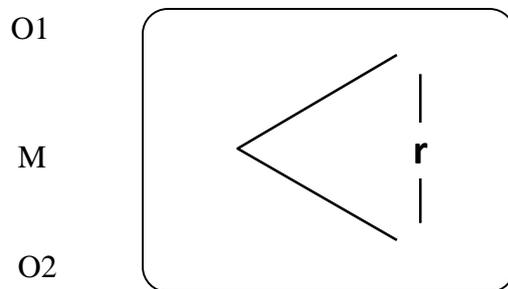
- No existe relación del juego y la motricidad gruesa en la coordinación motora en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 -Ayacucho 2021.

### III. Metodología

#### 3.1. Diseño de la Investigación

##### Correlación

“Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular (Hernández y Mendoza, 2018, p. 109) Por lo tanto, ha de responder al siguiente esquema:



Donde:

- O1 = Observaciones de la variable 1: El juego
- M = Muestra
- O2 = Observaciones de la variable 2: motricidad gruesa
- r = Relación del juego en la motricidad gruesa

#### 3.2. Población y muestra

##### Población

Edad	Hombre	Mujer
5 años	8	10
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	

Para nuestra investigación se ha considerado un total de 18 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Afirma Niño (2019): Cuando se trata de especificar el objeto de estudio, es necesario partir de la identificación de la población que se va a estudiar, constituida por una totalidad de unidades, vale decir, por todos aquellos elementos (personas, animales, objetos, sucesos, fenómenos, etcétera) que pueden conformar el ámbito de una investigación. (p.54)

### **Muestra**

<b>Edad</b>	<b>Hombre</b>	<b>Mujer</b>
<b>5 años</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	

Fuente: Nómina de matrícula del aula 2021.

Los autores Hernandez y Mendoza (2018) expresan que: Una muestra es un subgrupo de la población o universo que te interesa, sobre la cual se recolectarán los datos pertinentes, y deberá ser representativa de dicha población (de manera probabilística, para que puedas generalizar los resultados encontrados en la muestra a la población). (p. 196).

La muestra de estudio estará constituida por 18 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

### 4.3 Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

**Título de la Tesis:** El juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101- Ayacucho 2021.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO, VALORES Y NIVELES
Variable 1 El juego	Según Pérez (2004) define que “es una conducta espontánea que mueve a los pequeños a interactuar con las personas y los objetos por curiosidad innata y por el simple placer de hacerlo”	Los juegos componen por las dimensiones sociales, creativos y motoras.	Social	- Integración - Adaptación - Convivencia	Instrumento: <i>Lista de cotejo</i> Valores: <i>1 = Si</i> <i>2 = No</i> Nivel: <i>- Descriptivo</i>
			Creativo	- imaginación - agilidad - habilidad	
			Motor	- esquema corporal - causa- efecto - reacciones	
Variable 2 motricidad gruesa	Es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño o niña que con sus movimientos combinaran varias acciones, aunque los resultados no serán logrados con rapidez, esto se ira obteniendo a medida que el niño va creciendo y con él va desarrollando actividades que le permitan dominar poco a poco sus movimientos (A. Ruiz & Ruiz, 2017)	La motricidad gruesa se dimensiona por el equilibrio, coordinación y movimiento corporal, Motora gruesa.	Equilibrio	- Caminar - Pararse - Saltar - Golpear	Instrumento: <i>Lista de cotejo</i> Escala: <i>0,1,2,3</i> Nivel: <i>- Motricidad inferior</i> <i>- Motricidad normal inferior</i> <i>- Motricidad normal</i> <i>- Motricidad normal superior</i> <i>- Motricidad superior</i>
			Coordinación motora gruesa	- Tocarse el cuerpo - Mover de manera asociada - Golpear rítmicamente - Alternar rápidamente - Demostrar movimientos rápidos	

Fuente: Elaboración propia

### 3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

#### Técnicas

Expresan Hernandez y Mendoza (2018), “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías” (p. 290).

#### Instrumentos

##### Lista de cotejo

Definen en su libro en el capítulo 5 los autores Sánchez y Martínez (2020), “Si bien las listas de cotejo son instrumentos simples, es necesario dedicar un tiempo a la planeación de su contenido y su diseño para asegurar que sirvan para el propósito por el que fueron creadas” (párr.1).

Variable 1: El juego	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Observación	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lista de cotejo (18 ítems)</li><li>- Ficha de observación.</li><li>- Cuaderno de campo.</li></ul>

---

Variable 2: motricidad gruesa	
TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Análisis del trabajo	- Lista de cotejo (19 ítems) - Trabajos del estudiante

En relación a la validez y confiabilidad del instrumento se realizó por Alonso et. al (2007), a través de varios análisis como: el análisis de contenidos, análisis de ítems, análisis factoriales, de los diecinueve ítems de cada dimensión y de las dos dimensiones a partir de las medias de sus diecinueve ítems. Los valores obtenidos fueron 0.849 para la dimensión equilibrio, 0.821 para la dimensión de coordinación motora gruesa, 0.786.

### 3.5. Plan de Análisis

Con relación al análisis de los resultados, se utilizó la estadística descriptiva para presentar los resultados que tienen que ver con los objetivos de la investigación y la estadística inferencial para obtener resultados de la hipótesis.

Por tanto, la información que se obtuvo a través de las encuestas, y se procesaron por medio de técnicas estadísticas, utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, se utilizó el programa Excel y SPSS se obtuvo los resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Teniendo en cuenta y sin dejar de lado las medidas de

variabilidad las cuales nos permitieron conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

### 3.6. Matriz de Consistencia

**Título de la Tesis:** El juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA	
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿De qué manera el juego se relaciona en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECÍFICO</b> ¿Cómo se relaciona el juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021?</p> <p>¿Cómo se relaciona el juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la relación del juego con la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL:</b> Existe relación entre juego y la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021.</p> <p><b>HIPOTESIS ESPECÍFICAS:</b></p>	<p><b>NIVEL</b> Cuantitativo</p>	
	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Establecer la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 Ayacucho 2021.</p>	<p>Existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.</p>	<p>Existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.</p>	<p><b>TIPO</b> No experimental</p>
	<p>Establecer la relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101- Ayacucho 2021.</p>	<p>No existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.</p>	<p>Existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.</p>	<p><b>DISEÑO</b> Descriptivo Correlacionar</p> <p><b>TECNICAS E INSTRUMENTOS</b> Lista de cotejo</p> <p><b>POBLACIÓN</b> 18 niños</p> <p><b>MUESTRA</b> 18 niños</p> <p><b>PRUEBA ESTADÍSTICA</b> Tau_b de Kendall</p>

Fuente: Elaboración propia.

### 3.7.Principios Éticos

La presente investigación se ajusta al código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

**Protección a las personas**, lo cual consiste en respetar la dignidad del sujeto y sus derechos esenciales.

**Beneficencia y no maleficencia**, lo cual consiste en no afectar de ninguna manera a los sujetos que participan en la investigación.

**Justicia**, lo cual consiste que los sujetos que participan de la investigación tienen derecho a conocer y acceder a la información y a los resultados

**Integridad científica**, Consiste en el ejercicio del trabajo pedagógica y en el ejercicio profesional. Es decir, relación entre decir y hacer.

**Consentimiento informado y expreso.** – Se refiere a la voluntad y libre consentimiento y los sujetos que participan de la investigación deben estar debidamente informadas sobre el desarrollo de la investigación.

En la redacción del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

## IV. Resultados

### 4.1. Nivel Descriptivo

Tabla 1. Niveles en el juego de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

NIVELES EN EL JUEGO	(fi)	(%)
En inicio (C)	0	0%
En proceso (B)	7	39%
Logro esperado (A)	4	22%
Logro destacado (AD)	7	39%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

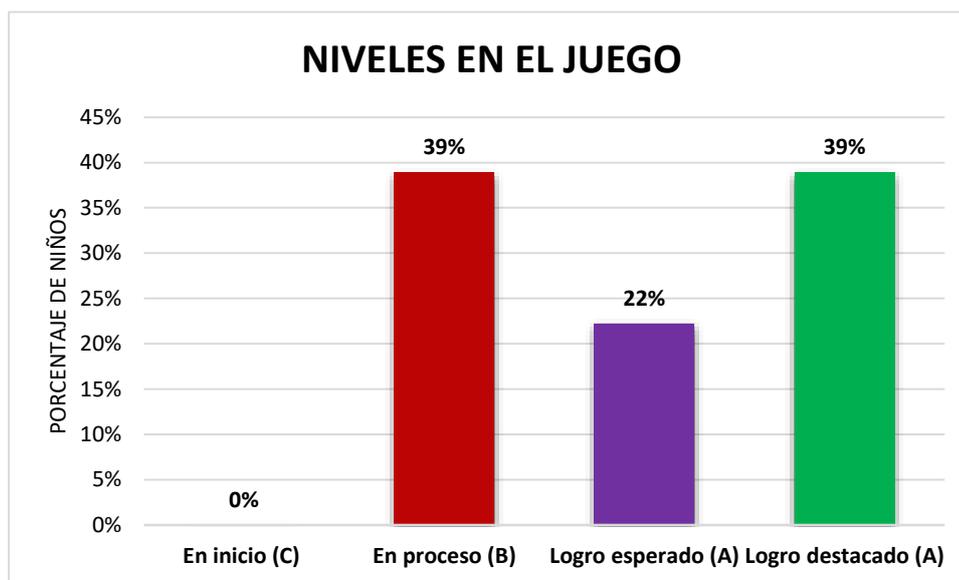


Gráfico 1: Niveles en el juego de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 1.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, de 18 niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el juego, el 0% en encuentran en Inicio, el 39% en Proceso, el 22% en logro esperado, mientras que el 39% logro destacado . Ayacucho 2021.

Tabla 2. Niveles en la motricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 - 101 - Ayacucho 2021.

<b>NIVELES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>(fi)</b>	<b>(%)</b>
En inicio (C)	1	6%
En proceso (B)	5	28%
Logro esperado (A)	3	17%
Logro destacado (AD)	9	50%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

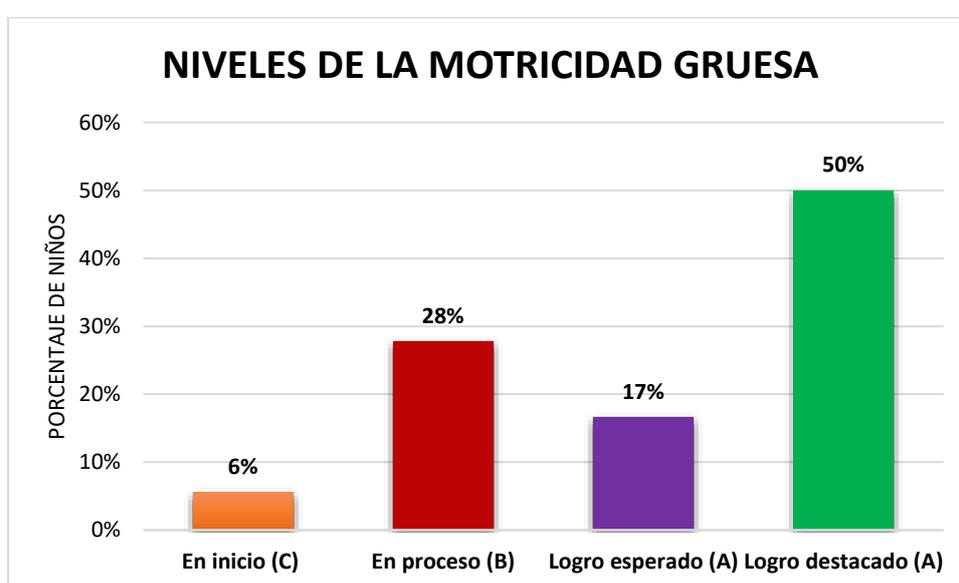


Gráfico 2: Niveles en la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Fuente: Tabla 2.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, de 18 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en la motricidad gruesa, el 6% se encuentran en inicio, el 28% en proceso, el 17% en logro esperado, mientras que el 50% logro destacado. Ayacucho 2021.

Tabla 3. Niveles en el equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021.

NIVELES EN EL EQUILIBRIO	(fi)	(%)
En inicio (C)	0	0%
En proceso (B)	2	11%
Logro esperado (A)	4	22%
Logro destacado (AD)	12	67%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

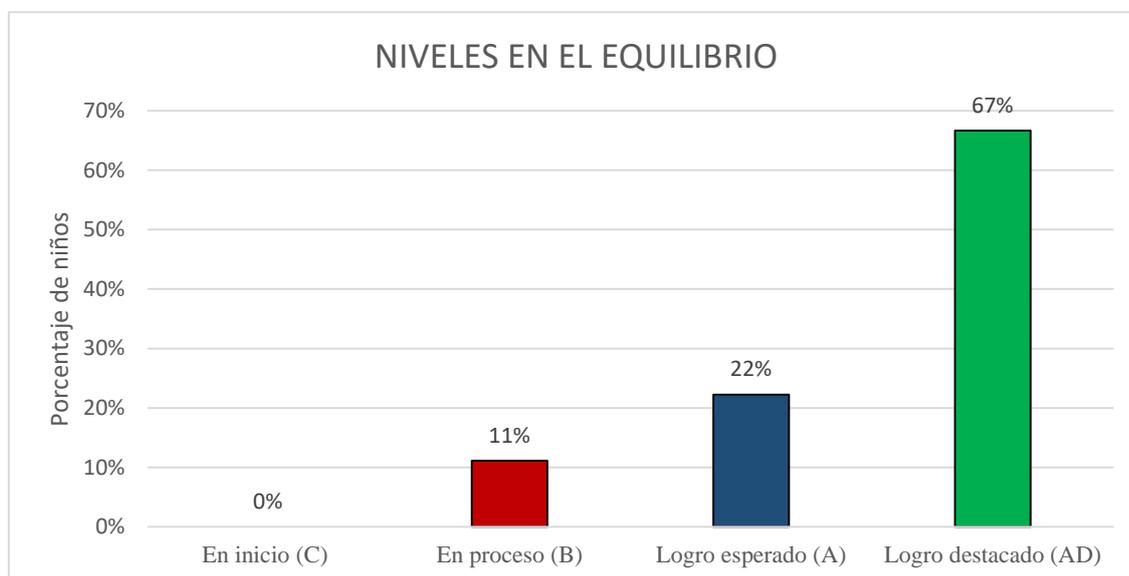


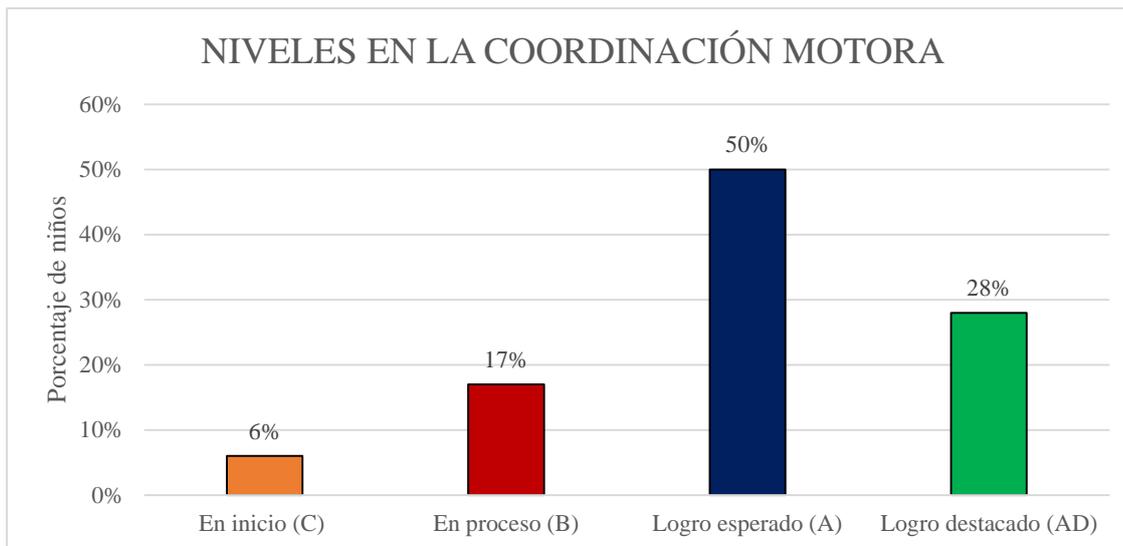
Gráfico 3: Niveles en el equilibrio de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 3.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, de 18 niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101. - Ayacucho 2021, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el equilibrio, el 0% en encuentran en Inicio, el 11% en proceso, el 22% en logro esperado, mientras que el 67% Logro destacado. Ayacucho 2021.

Tabla 4. Niveles en la coordinación motora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Niveles en la coordinación motora	(fi)	(%)
En inicio (C)	1	6%
En proceso (B)	3	17%
Logro esperado (A)	9	50%
Logro destacado (AD)	5	28%
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).



*Gráfico 4:* Niveles de logro en la coordinación motora de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 4.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, de 18 niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en la coordinación motora, el 5% en encuentran en inicio, el 17% en proceso, el 50% en logro esperado, mientras que el 28% logro destacado”. Ayacucho 2021.

*Tabla 5.* Niveles de relación del juego y la motricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

<b>NIVEL DE RELACION DEL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>JUEGO</b>	<b>%</b>	<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	<b>%</b>
<b>Nivel</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
En inicio (C)	0	0%	1	6%
En proceso (B)	7	39%	5	28%
Logro esperado (A)	4	22%	3	17%
Logro destacado (AD)	7	39%	9	50%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

Fuente: Tabla 5.

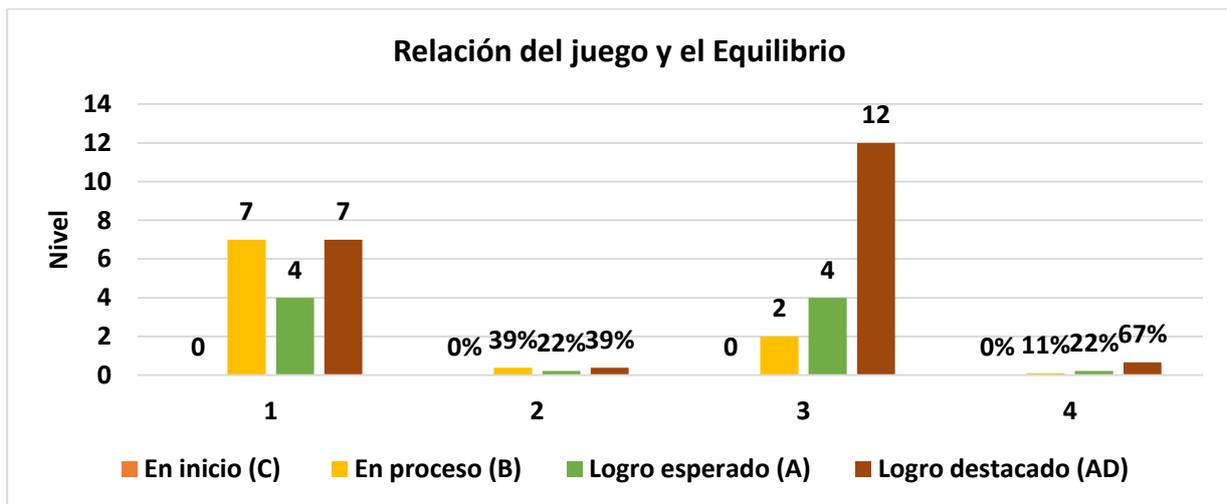
**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 5 que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el juego, el 0% en encuentran en inicio, el 39% en proceso, el 22% en logro esperado, el 39% logro destacado, mientras en los niveles de logro en la motricidad gruesa, el 6% se encuentran en inicio, el 28% en proceso, el 17% en logro esperado, mientras que el 50% logro destacado. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos y la motricidad en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Se puede apreciar que el coeficiente de correlación de rho = 0.878, lo cual se interpreta como una correlación directa y significativa, con una significancia de  $p=0.00 (< 0.05)$ , por lo tanto, se concluye que ambas variables se relacionan de forma alta.

Gráfico 6: Niveles de relación del juego y el equilibrio de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021

### Resultado

NIVEL DE RELACION DEL JUEGO Y EL EQUILIBRIO	JUEGO	%	EQUILIBRIO	%
	fi	%	fi	%
En inicio (C)	0	0%	1	6%
En proceso (B)	7	39%	5	28%
Logro esperado (A)	4	22%	3	17%
Logro destacado (AD)	7	39%	9	50%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).



Fuente: Tabla 6.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 6 y el Gráfico 6, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el juego, el 0% en encuentran en inicio, el 39% en proceso, el 22% en logro esperado, el 39% logro destacado, mientras en los niveles de logro en el equilibrio, el 0% en encuentran en inicio, el 11% en proceso, el 22% en logro esperado, mientras que el 67% logro destacado. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos y la dimensión equilibrio en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 - 101 - Ayacucho 2021. Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es 0.645, por lo que existe relación directa significativa es de una magnitud muy buena.

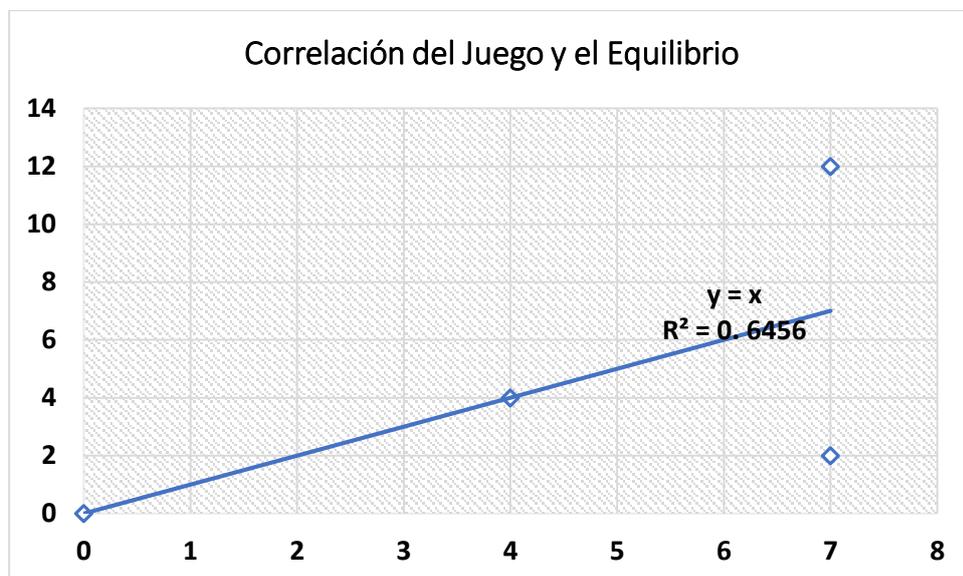


Gráfico 5: Correlación del juego y el equilibrio.

Tabla 7. Niveles de relación del juego y la coordinación motricidad gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

NIVEL DE RELACIÓN DEL JUEGO Y LA CORD. MOTORA GRUESO	JUEGO	%	COORD. MOTORA GRUESA	%
<b>Nivel</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
En inicio (C)	0	0%	1	5%
En proceso (B)	7	39%	3	17%
Logro esperado (A)	4	22%	9	50%
Logro destacado (AD)	7	39%	5	28%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

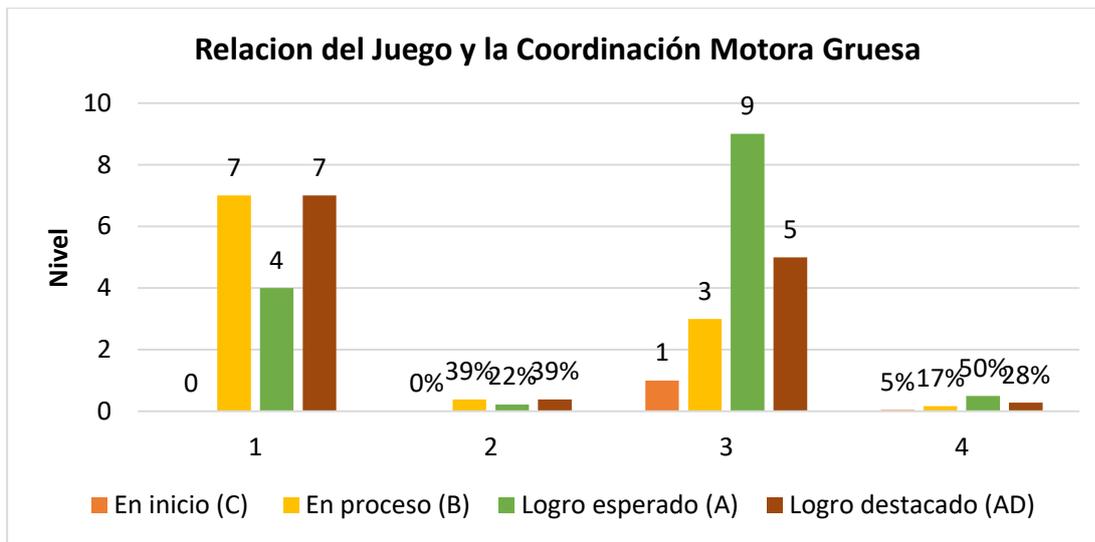


Gráfico 6: Niveles de relación del juego y la coordinación motora gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Fuente: Tabla 7.

**Interpretación:** De acuerdo a la Tabla 7 y el Gráfico 9, que representan el 100% evaluados sobre niveles de logro en el juego, el 0% en encuentran en inicio, el 39% en proceso, el 22% en logro esperado, el 39% logro destacado; mientras sobre niveles de logro en la coordinación motora gruesa, el 5% en encuentran en inicio, el 17% en proceso, el 50% en logro esperado, mientras que el 28% logro destacado. Por lo tanto, se puede evidenciar estadísticamente que existe una relación significativa entre los juegos y la dimensión de coordinación motora gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Se puede apreciar que el coeficiente correlación es 0.703, por lo que existe relación directa significativa, de una magnitud muy buena.

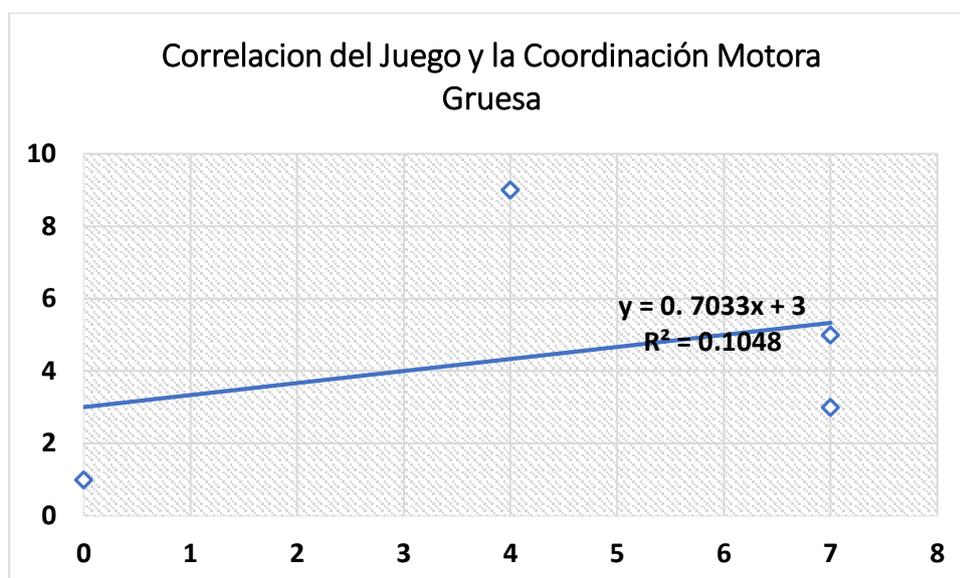


Gráfico 7: Correlación del juego y la coordinación motora gruesa

### Nivel Inferencial

#### Hipótesis general.

**Ho:** El juego no se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en niños y de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

**Ha:** El juego se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en niños y de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Tabla 5. El juego y su relación significativamente en la motricidad gruesa de niños de la Institución Educativa N° 425 -101- Ayacucho 2021.

		Juego	Desarrollo de la motricidad gruesa
Tau_b de Kendall	Juego	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,878**
		N	.
Desarrollo de la motricidad gruesa		Coeficiente de correlación	,878**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,000
		N	18

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

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

**Interpretación:** Según la tabla 5, el coeficiente de correlación es 0.878, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; lo que concluye que el juego se relaciona significativamente en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

### Hipótesis específica 1.

**Ho:** No existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

**Ha:** Existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

**Tabla 6.** El juego y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

			Juego	Equilibrio
Tau_b de Kendall	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,645**
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	18	18
	Equilibrio	Coeficiente de correlación	,645**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	18	18

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

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

**Interpretación:** Según la tabla 6, el coeficiente de correlación es 0.645, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo expuesto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; por

lo que se concluye que existe relación directa del juego con la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

### Hipótesis específica 2.

**Ho:** No existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

**Ha:** Existe relación del juego con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

*Tabla 7.* Juego y su relación con el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

		Juego	Coordinación motora gruesa
Tau_b de Kendall	Juego	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,703**
		N	.
Coordinación motora gruesa		N	18
		Coeficiente de correlación	,703**
		Sig. (bilateral)	,002
	N	18	18

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

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

**Interpretación:** Según la tabla 7, el coeficiente de correlación es 0.703, por lo que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo tanto: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; por lo que se puede concluir que existe relación significativa del juego con la motricidad gruesa en la

dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 - 101 - Ayacucho 2021.

#### **4.2. Análisis de Resultados**

En relación al objetivo general, conforme al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau\_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.878, por lo que se puede afirmar que existe relación directa y significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo mencionado: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis de alternativa de la investigación (Ha), con un nivel de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; por ello se concluye: que el juego se relaciona directa y significativamente en la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

En relación al objetivo específico 1, conforme a los resultados obtenidos mediante el estadígrafo Tau\_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.645, por lo que se puede afirmar que existe relación directa significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por lo mencionado: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis alternativa de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; por ello se concluye: que existe relación del juego con el equilibrio de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101- Ayacucho 2021.

En relación al objetivo específico 2, conforme al resultado obtenido mediante el estadígrafo Tau\_b de Kendall, el coeficiente de correlación es 0.703, por lo que se afirma: que existe relación directa y significativa, con el valor p (significancia bilateral) es 0.000 siendo menor a 0.05. Por ende: se rechaza la Hipótesis Nula (Ho) y se acepta la Hipótesis alternativa de Investigación (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; Por ello se concluye que existe relación del juego con la coordinación motora gruesa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Echaccaya &Valenzuela (2018) en su tesis titulada influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública N° 23/mx-p de vilcas Huamán región Ayacucho en el año académico 2018.Llega a la siguiente conclusiones: afirman que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018 en la medida que el valor de  $W_{+}=-2.940$  y al ser el  $p\_valor = 0,003$  que resulta ser menor al nivel de significancia  $\alpha=0,05$ , se ha asumido la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula.

De la misma forma, Gonzalez (2018) en su tesis: "Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018". Analizar la influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad, para lo cual se ha empleado el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba, con la intención de medir el grado de influencia de la aplicación de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad. La población de estudio consideró a los niños y niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa de Totos. En conclusión, se tuvo los siguientes resultados que en el pre prueba de entrada, el 58.3% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 83.3% de los niños(as) se ubican en la valoración logro destacado, demostrándose la efectividad del uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad.

(Quea Quispe & Quispe, 2019) en su tesis “El juego como herramienta de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín Mi Pequeño Mundo, de la provincia de Tambopata, región Madre de Dios, 2019”; Finalmente Se ha demostrado que el coeficiente de correlación entre las variables material didáctico y aprendizaje, es de 0,675 a un nivel de significancia del 0,05; y que existe una correlación positiva moderada respecto a las variables estudiadas. El coeficiente de determinación R

cuadrado es de 0,456, lo cual indica que el 45.6% de los cambios observados en la variable juego es explicado por la variación de la variable aprendizaje.

## V. Conclusiones

- A partir de los datos obtenidos, se determinó que los juegos se relacionan directa y significativamente con la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101. Ayacucho 2021, con un coeficiente de correlación de  $\rho = 0.878$ , lo cual se interpreta como una correlación directa y significativa, con una significancia de  $p=0.00 (< 0.05)$ , por lo tanto, se concluye que ambas variables se relacionan entre sí.
- se estableció que los juegos se relacionan directa y significativamente con la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Con el nivel de coeficiente de correlación  $\rho= 0.645$ . interpretándose como una correlación directa y significativa, lo que demuestra que los juegos de movimiento favorecen el nivel de equilibrio. por lo tanto, se concluye que ambas variables se relacionan directa y significativa.
- se estableció que los juegos se relacionan directa y significativamente con la motricidad gruesa en la dimensión coordinación motora gruesa en niños de la Institución Educativa N° 425 -101 - Ayacucho 2021. Con el nivel de coeficiente de correlación  $\rho=0.703$ , interpretándose como correlación directa y significativa, lo que demuestra que los juegos de movimiento favorecen el nivel de coordinación motora gruesa; por lo tanto, se concluye que ambas variables se relacionan directa y significativa.

## **Recomendaciones**

- Los docentes de la institución educación inicial N° 425 -101. deberían implementar en sus sesiones de aprendizaje actividades que desarrollen la motricidad gruesa como andar, correr, saltar, arrojar, atrapar algo, ser capaz de darle con algo algún objeto o juegos como el escondite que les permita moverse de diversas formas.
- Todos los niños de la institución educación inicial N° 425 -101. sin excepción deberían participar en actividades de motricidad, ya que el niño para que aprenda debe estar activo. Los juegos y las actividades que refuerzan al niño a perder el tiempo sentado esperando su turno para participar no le permite disfrutar del tiempo necesario para desarrollar las habilidades psicomotrices.
- Fomentar el éxito es primordial en los niños y niñas de 05 años de la institución arriba mencionado, los docentes deben hacer participar en actividades psicomotrices que permitan alcanzar ciertos logros o éxito, es un criterio importante a se debe tener en cuenta. Las actividades difíciles desmotivan a los niños. Se frustran y dejan de querer hacer.
- Se recomienda a los docentes de la UGEL-Huamanga buscar diversas y nuevas estrategias de aprendizaje, para motivar a los niños en todo momento a interesarse en el aprendizaje y, sobre todo, proporcionar actividades de juego relacionado a la motricidad gruesa para que la enseñanza y el aprendizaje sean de calidad.

## Referencias Bibliográficas

- Arzola Uchuya, S. S. (2018). Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/19526>
- Bolaños, D. (2006). Desarrollo motor, movimiento e interacción. Colombia: Kinesis.
- Chirino Gutierrez, P. I. (2017). Repositorio Institucional Universidad Mayor de San Andres. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/10831>
- Echaccaya Valenzuela (2018) en su tesis titulada “influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública n° 23/mx-p de vilcas Huamán región Ayacucho en el año académico 2018”. ULADECH. Católica- Ayacucho 2018
- Gonzalez, W. (2018) tesis: "Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas de la Institución Educativa Pública N° 414-19/Mx-U de Huanupampa, Totos 2018”. ULADECH. Católica- Ayacucho 2018
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa, cualitativo y mixta, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Lozano, A. (2019) el juego infantil y su metodología. [https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=lozano,+2019&hl=es-419&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=lozano%20\(2019\)&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=lozano,+2019&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=lozano%20(2019)&f=false)
- Marsal, A. (2013). Problemas de motricidad. Revista Netmons
- Meece, J. (2000). “Desarrollo del niño y del adolescente.” In México D.F. Compendio para Educadores, SEP.
- Moyles, J. (2016) el juego en la educación infantil y primaria. 2da edición – ciudad universitaria – Madrid.
- Oblitas Guerrero, R., & Merino Pintado, M. (2018). Repositorio Institucional de la Universidad de Trujillo. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/341>
- Pérez, R. (2004). Psicomotricidad. Desarrollo psicomotor. Ideas propias. España.:Vigo

- Piaget, J. (2000). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de Cultura Económica.
- Quea Quispe, D. A., & Quispe, C. P. (10 de 2019). Repositorio institucional Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios. <http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/UNAMAD/496>
- Rigal, R. (2006). Educación Motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Inde Publicaciones. Barcelona España.
- Rodríguez, M. (2013). El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El juego social. Universidad de Valladolid. Obtenido de Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Sanchez Lara, F. L., & Roman Proaño, Z. G. (07 de Febrero de 2017). UNACH Univesidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3451>
- Serrabona, J. (2016). “La intervención psicomotriz en la escuela. Un programa de actuación psicomotor.Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y tácticas coprorales”.
- Vygotski S. L. (1993). El estudio del desarrollo de los conceptos científicos en la edad infantil. En A. Alvarez y Del Río (Ed.). Lev Semiónovich Vygotski. Obras Escogidas, T. II. P Conferencias sobre Psicología. España: Aprendizaje Visor.
- Wallon, H. (2000). La evolución psicológica del niño. España: Biblioteca de bolsillo.

# **ANEXOS**

## Anexo 1: Inventario Lista de cotejo del juego

Edad: ..... Aula: ..... Sexo: (F) (M)

N°	ÍTEMS	Nunca	Aveces	Casi Siempre	siempre
	<b>juego social</b>				
1	Juega con tus compañeros compartiendo juguetes				
2	Se integra fácilmente al grupo de juego				
3	Presta interés al momento de jugar con sus compañeros				
	<b>Creativo</b>				
4	Crea cualquier juego rápidamente				
5	Puedes realizar Movimientos asociados de pie y cuerpo				
6	Sube las escaleras rápidamente sin apoyo				
	<b>Motor</b>				
7	Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)				
8	Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano				
9	Embolilla papel crepe				
10	Rasga papel lustre y pega en una hoja				

Lista de cotejo de la motricidad gruesa

**Edad: 5 años Aula: ..... Sexo: (F) (M)**

Nº	ÍTEMS	Nunca	Aveces	Casi Siempre	siempre
<b>Dimensión: Equilibrio</b>					
1	Se para sobre el pie derecho por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)				
2	Se para sobre el pie izquierdo por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)				
3	Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)				
4	Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)				
5	Salta sobre el lugar con el pie derecho por cinco segundos (Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para)				
6	Salta sobre el lugar con el pie izquierdo por cinco segundos (Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para)				
7	Se para poniendo un pie delante de otro por cinco segundos (párate sobre esta línea, un pie delante del otro)				
8	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro, ojos abiertos por cinco segundos (camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro)				
9	Camina por la línea con los ojos cerrados por cinco segundos, regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados				
<b>Dimensión: Coordinación motora gruesa</b>					
10	Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
11	Movimientos asociados de pie y cuerpo				
12	Golpea rítmicamente con el pie y el dedo derecho por cinco segundos (Golpea con este dedo y este pie como haciendo música)				
13	Golpea rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo por cinco segundos (Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música)				
14	Toca la nariz 3 veces (dedo derecho), demostrar tres veces. (tócame este dedo y luego tu nariz)				

15	Toca la nariz 3 veces (dedo izquierdo), demostrar 3 veces. (Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz)				
16	Toca la yema de los dedos (derecho) (tócate cada dedo de esta mano y luego regresa)				
17	Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) (tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa)				
18	Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)				
19	Mueve la lengua a los costados (lateral de la lengua). Demostrar el movimiento rápido de la lengua. (Ahora haz esto)				

#### 4. LISTA DE COTEJO

### EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°425-101- AYACUCHO 2021.

**OBJETIVO:** Determinar la relación del juego con la motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Opción de respuesta	
		SI	NO
Di mención 1: <b>Coordinación motora gruesa</b>		SI	NO
1	¿Realiza Movimientos asociados de mano y cuerpo?		

## CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### LISTA DE COTEJO EVALUAR EL JUEGO Y MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES.

N° de preguntas : 29

N° de sujetos de la muestra piloto: 11

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 4, 3, 2 y 1 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde

$S_i^2$  K = Numero de ítems  
= Varianza de los puntajes por cada ítem

$S_T^2$  = Varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Welch & Comer (1988) cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es  $> 0.89$  es alta.

Encuestados	ITEMS										ITEMS										SUMA									
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10		p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19
1	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	92	
2	4	3	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	4	2	91	
3	2	2	1	2	1	1	2	4	1	2	2	2	1	2	1	1	2	4	1	2	2	2	1	2	1	1	2	4	1	52
4	1	2	2	3	4	3	2	4	2	2	1	2	2	3	4	3	2	4	2	2	1	2	2	3	4	3	2	4	2	73
5	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	95
6	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	96
7	2	4	2	2	4	2	4	2	3	2	2	4	2	2	4	2	4	2	3	2	2	4	2	2	4	2	4	2	3	79
8	1	2	2	4	2	2	2	4	2	3	1	2	2	4	2	2	2	4	2	3	1	2	2	4	2	2	2	4	2	69
9	2	4	2	4	3	4	3	2	4	3	2	4	2	4	3	4	3	2	4	3	2	4	2	4	3	4	3	2	4	90
10	3	4	3	4	2	2	2	4	3	4	3	4	3	4	2	2	2	4	3	4	3	4	3	4	2	2	2	4	3	89
11	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	1	1	94
VARIANZA	1.073	0.764	0.6727	0.818	0.890909	0.818	0.8	0.964	0.818	0.691	1.073	0.764	0.673	0.818	0.891	0.818	0.8	0.964	0.818	0.691	1.073	0.763636	0.673	0.818	0.891	0.818	0.8	1.291	1.073	
SUMATORIA DE VARIANZAS	24.818182																													
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS	175.6859504																													

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Donde:

- $k$  = número de ítems
- $s_i^2$  = varianza de los puntajes por cada ítem
- $s_t^2$  = varianza de los puntajes totales

$\alpha$ :	Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	→	<b>0.89</b>
$k$ :	Número de ítems del instrumento	→	29
$\sum s_i^2$ :	Sumatoria de las varianzas de los ítems	→	24.82
$s_t^2$ :	Varianza total del instrumento	→	175.69

$$\alpha = (29/29 - 1) * [1 - (24.82/175.69)] \quad \alpha = 0,89$$

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS  
(Ciencias Sociales)**

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula. El juego y la motricidad gruesa en niños de la institución educativa N°425-101- Ayacucho 2021.Y es dirigido por Dr. Amadeo Amaya Rosas Saucedo, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la relación del juego con la motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N° 425 -101 - Ayacucho 2021.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de \_\_\_\_\_ . Si desea, también podrá escribir al correo \_\_\_\_\_ para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

\_\_\_\_\_

Fecha:

\_\_\_\_\_

Correo electrónico:

\_\_\_\_\_

Firma del participante:

\_\_\_\_\_

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

\_\_\_\_\_

CIEI-V1

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres: ROBLES CARRIÓN, ELOY

1.2. Grado Académico: MAESTRO EN EDUCACIÓN

1.3. Profesión: FILOSOFÍA, PSICOLOGÍA Y CIENCIAS SOCIALES

1.4. Institución donde labora: Universidad

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°425-101 – AYACUCHO 2021.

1.7. Autor del instrumento:

1.8. Carrera: Educación Inicial

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1 el juego

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 2 Creativo</b>							
Juega con tus compañeros compartiendo juguetes	X		X		X		
Se integra fácilmente al grupo de juego	X		X		X		
Presta interés al momento de jugar con sus compañeros	X		X		X		
<b>Dimensión 2 Creativo</b>							
Crea cualquier juego rápidamente	X		X		X		
Puedes realizar Movimientos asociados de pie y cuerpo	X		X		X		
Sube las escaleras rápidamente sin apoyo	X		X		X		
<b>Dimensión 3 Motor</b>							
Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)	X		X		X		

Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano	X		X		X		
Embolilla papel crepe	X		X		X		
Rasga papel lustre y pega en una hoja	X		X		X		



**Ítems correspondientes al Instrumento 2 motricidad gruesa.**

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Equilibrio</b>							
Se para sobre el pie derecho por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Se para sobre el pie izquierdo por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie derecho por cinco segundos (Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie izquierdo por cinco segundos (Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Se para poniendo un pie delante de otro por cinco segundos (párate sobre esta línea, un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro, ojos abiertos por cinco segundos (camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina por la línea con los ojos cerrados por cinco segundos, regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados	x		x		x		
<b>Dimensión: Coordinación motora gruesa</b>							
Movimientos asociados de mano y cuerpo.	x		x		x		
Movimientos asociados de pie y cuerpo	x		x		x		
Golpea rítmicamente con el pie y el dedo derecho por cinco segundos (Golpea con este dedo y este pie como haciendo música)	x		x		x		
Golpea rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo por cinco segundos (Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música)	x		x		x		
Toca la nariz 3 veces (dedo derecho), demostrar tres veces. (tócame este dedo y luego tu nariz)	x		x		x		

Toca la nariz 3 veces (dedo izquierdo), demostrar 3 veces. (Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz)	X		X		X		
Toca la yema de los dedos (derecho) (tócate cada dedo de esta mano y luego regresa)	X		X		X		
Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) (tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa)	X		X		X		
Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)	X		X		X		
Mueve la lengua a los costados (lateral de la lengua). Demostrar el movimiento rápido de la lengua. (Ahora haz esto)	X		X		X		



# INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

## I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres:** García Yupanqui, Miguel Ángel
- 1.2. **Grado Académico:** LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA
- 1.3. **Profesión:** DOCTOR EN EDUCACIÓN
- 1.4. **Institución donde labora:** Universidad
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°425-101 – AYACUCHO 2021.
- 1.7. **Autor del instrumento:**
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

## II. VALIDACIÓN:

### Ítems correspondientes al Instrumento 1 el juego

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 2 Creativo</b>							
Juega con tus compañeros compartiendo juguetes	X		X		X		
Se integra fácilmente al grupo de juego	X		X		X		
Presta interés al momento de jugar con sus compañeros	X		X		X		
<b>Dimensión 2 Creativo</b>							
Crea cualquier juego rápidamente	X		X		X		
Puedes realizar Movimientos asociados de pie y cuerpo	X		X		X		
Sube las escaleras rápidamente sin apoyo	X		X		X		
<b>Dimensión 3 Motor</b>							
Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)	X		X		X		
Rueda la pelota en todas las direcciones con una y otra mano	X		X		X		

Embolilla papel crepe	X		X		X		
Rasga papel lustre y pega en una hoja	X		X		X		



Dr. Miguel Angel Garcia Yupanqui  
DOCENTE TUTOR INVESTIGADOR  
DNI 41860277

**Ítems correspondientes al Instrumento 2 motricidad gruesa.**

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión: Equilibrio</b>							
Se para sobre el pie derecho por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Se para sobre el pie izquierdo por 5 minutos o más (haz como yo hago, párate sobre un pie)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Golpea un objeto con la punta del pie derecho por cinco segundos o más (Haz como yo sigue golpeando hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie derecho por cinco segundos (Saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Salta sobre el lugar con el pie izquierdo por cinco segundos (Ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para)	x		x		x		
Se para poniendo un pie delante de otro por cinco segundos (párate sobre esta línea, un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro, ojos abiertos por cinco segundos (camina sobre esta línea poniendo un pie delante del otro)	x		x		x		
Camina por la línea con los ojos cerrados por cinco segundos, regresa y haz lo mismo con los ojos cerrados	x		x		x		
<b>Dimensión: Coordinación motora gruesa</b>							
Movimientos asociados de mano y cuerpo.	x		x		x		
Movimientos asociados de pie y cuerpo	x		x		x		
Golpea rítmicamente con el pie y el dedo derecho por cinco segundos (Golpea con este dedo y este pie como haciendo música)	x		x		x		
Golpea rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo por cinco segundos (Ahora golpea con el otro dedo y el otro pie como haciendo música)	x		x		x		
Toca la nariz 3 veces (dedo derecho), demostrar tres veces. (tócame este dedo y luego tu nariz)	x		x		x		

Toca la nariz 3 veces (dedo izquierdo), demostrar 3 veces. (Ahora tócame el otro dedo y luego tu nariz)	X		X		X		
Toca la yema de los dedos (derecho) (tócate cada dedo de esta mano y luego regresa)	X		X		X		
Alternando rápidamente tocarse la yema de los dedos (izquierdo) (tócate cada dedo de la otra mano y luego regresa)	X		X		X		
Mueve los labios. Demostrar el movimiento rápido de labios. (Haz esto con tu boca)	X		X		X		
Mueve la lengua a los costados (lateral de la lengua). Demostrar el movimiento rápido de la lengua. (Ahora haz esto)	X		X		X		



Dr. Miguel Ángel García Yupanqui  
DOCENTE TUTOR INVESTIGADOR  
DNI 41680277