



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 006 “SANTA
ROSA DE LIMA” DISTRITO DE LA CRUZ – REGIÓN
TUMBES, 2021.**

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

AUTORA

MARIÑAS RUIZ, YESENIA JACQUELINE

ORCID: 0000-0003-0048-0625

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

CHIMBOTE – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Mariñas Ruiz Yesenia Jacqueline

ORCID: 0000-0003-1986-8371

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

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de
Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial,
Chimbote, Perú.

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marín, Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

AGRADECIMIENTO

A la Universidad A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por las facilidades brindadas, por su desprendimiento y compromiso con la actividad investigativa.

A mi asesor por ser la guía en esta labor científica.

A la Institución Educativa Inicial N° 006 “Santa Rosa de Lima” distrito de La Cruz – región Tumbes, 2021 y a la directora por su disposición y apoyo para el desarrollo de la investigación en el campo de la educación.

DEDICATORIA

A mis padres por ser mi apoyo
incondicional en mi vida profesional.

A mis amistades por su constante
aporte en mi vida académica.

INDICE DE CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
INDICE DE CONTENIDO.....	vi
GRAFICOS.....	ix
TABLAS.....	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT.....	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	17
2.1 Antecedentes.....	17
2.1.1. Internacional	17
2.1.2. Nacional	18
2.1.3. Regional	20
2.1.4. Local	21
2.2. Bases teóricas de la investigación	23
2.2.1. Variable Juegos didácticos.....	23
2.2.1.1. Definición	23
2.2.1.2. Enfoque de los juegos didácticos.....	23

2.2.1.3. Teorías	24
2.2.1.4. Características	27
2.2.1.5. Clasificación de los juegos didácticos	28
2.2.1.6. Importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad	30
2.2.1.7. Funciones de los juegos didácticos	30
2.2.1.8. Dimensiones de los juegos didácticos	31
2.2.2. Variable Motricidad gruesa	32
2.2.2.1. Definición	32
2.2.2.2. Enfoques	32
2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa	33
2.2.2.4. Características	35
2.2.2.5. Clasificación Motricidad gruesa	35
2.2.2.6. Estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa	37
2.2.2.7. Importancia de la motricidad gruesa	37
2.2.2.8. Funciones de la motricidad gruesa	38
2.2.2.9. Dimensiones de la variable motricidad gruesa	39
2.2.2. 10 Relación entre estrategias lúdicas y motricidad gruesa	40
2.3. Definición de términos	40
2.4. Variables	42
III. HIPÓTESIS	43
IV. METODOLOGÍA	44

4.1. Diseño de la investigación.	44
4.2. Población y muestra	44
4.3. Operacionalización de variables.....	43
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
4.5. Plan de análisis.....	47
4.6. Matriz de consistencia	49
4.7. Principios éticos	50
V. RESULTADOS	51
5.1. Resultados	51
5.2. Análisis de resultados	62
VI. CONCLUSIONES	69
VII. RECOMENDACIONES.....	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
ANEXOS	78
Anexo 1: Instrumento de evaluación de la motricidad gruesa.....	79
Anexo 2: Ficha técnica.....	80
Anexo 3: Evidencias de validación de Instrumento	81
Anexo 4: Evidencias de trámite de recolección de datos: solisitud en la I.E.....	84
Anexo 5: Formatos de consentimiento informado, (autorización de los padres de familia).....	85
Anexo. 06: Sesiones realizadas en la institución.....	86

ÍNDICE DE GRAFICOS Y TABLAS

GRAFICOS

Grafico1. Niveles de Pre test y post test del nivel de motricidad gruesa.....	51
Gráfico 2. Desarrollo de equilibrio durante el Pre test.....	53
Grafico 3. Desarrollo dimensión equilibrio de la motricidad gruesa pos test.....	54
Grafico 4. Sesiones de juegos lúdicos.....	55
Grafico 5. Dimensión coordinación pre prueba.....	57
Grafico 6. Dimensión coordinación pos prueba.....	59

TABLAS

Tabla 1. Población.....	42
Tabla 2. Muestra.....	43
Tabla 3. Operacionalización de variables.....	44
Tabla 4. Puntuación para la medición.....	47
Tabla 5. Fiabilidad del estadístico.....	47
Tabla 6. Matriz de consistencia.....	49
Tabla 7. Niveles de Pre test y post test del nivel de motricidad gruesa.....	51
Tabla 8. Nivel de desarrollo de dimensión equilibrio pre prueba.....	53
Tabla 9. Nivel de desarrollo dimensión equilibrio pos prueba.....	54
Tabla 10. Aplicación de sesiones de juegos didácticos	55
Tabla 11. Nivel de desarrollo de dimensión coordinación pre prueba.....	57
Tabla 12. Nivel de desarrollo dimensión coordinación pos prueba.....	59
Tabla 13. Resultados de la prueba de normalidad de datos.....	61
Tabla 14. Prueba de contraste	62

RESUMEN

La investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima distrito de La Cruz – Región Tumbes, 20201. Surge ante la evidente deficiencia que los niños presentaron a nivel del desarrollo de su motricidad gruesa, en ese sentido propuse como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos aplicados en niños y niñas mejoran su motricidad gruesa. La metodología fue de diseño pre experimental con un solo grupo con pre test y pos test, en un solo grupo se trabajó con una muestra de población conformada por 20 niños y niñas de 4 años. La técnica que se usó para recolección de datos fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, así como la estadística se usó Excel 2016 y SPSS v 25.0. Dentro de los principios éticos se aplicó el de protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, validación del instrumento con la técnica juicio de expertos. Como principales resultados obtenidos tenemos el 85%, es decir (17) estudiantes se encuentran en logro. Conclusiones, convencida de los logros, señalo que los juegos didácticos, influyen significativamente, como una estrategia eficaz para el desarrollo motriz grueso.

Palabras claves: Juegos didácticos, motricidad gruesa, nivel de desarrollo.

ABSTRACT

The research entitled: Didactic games to improve gross motor skills in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 006 Santa Rosa de Lima district of La Cruz - Tumbes Region, 20201. It arises from the evident deficiency that the children presented to level of the development of their gross motor skills, in that sense I proposed as an objective to determine how the didactic games applied in boys and girls improve their gross motor skills. The work has an applied type methodology with a pre-experimental, pre-test and post-test design, we worked with a population sample made up of 20 4-year-old boys and girls, as a data collection technique it was observation and implement the checklist. Excel 2016 and SPSS v 25.0 were used. The ethical principles of protection of the person, free participation and right to be informed, validation of the instrument with the expert judgment technique were applied. As main results obtained we have 85%, that is to say (17) students are in achievement. Therefore, the conclusions were that educational games have a significant influence, presenting themselves as an effective strategy for gross motor development.

Keywords: Didactic games, gross motor skills, level of development

I. INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como título “Juegos Didácticos para Mejorar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021”.

En la actualidad tenemos un inmenso compromiso ante el problema presentado en relación a las dificultades que presentan niños y niñas con problemas a nivel de la motricidad gruesa, no solo a en nuestro país, lo es también en Latinoamérica y a nivel mundial, al mismo tiempo que dentro de mi planteamiento es contribuir a solucionar mediante esta investigación mejorar la actividad motriz, para ello se desarrollan talleres planificados de juegos didácticos orientados a superar las dificultades motrices de niños y niñas. Por ello debemos tener en cuenta que el ser humano desde los primeros años de vida, conoce todo lo que le rodea a través de reflejos, que luego se convierten en movimientos controlados. La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas de la infancia.

A nivel internacional, consideramos el trabajo de Berruazo (2013), España, quien señala que muchos países aún no han apostado por el juego didáctico como impulso para el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, llegando al punto que, en algunos países se desconoce, ocasionando con ello una desigual evolución de esta disciplina tan importante en el desarrollo y crecimiento de los niños, toda vez que se observa que la motricidad gruesa es la base principal para el desarrollo intelectual del

niño en la educación inicial, es por ello que en algunos países las consecuencias son nefastas, ya que se observa en los infantes la falta de coordinación motora gruesa.

Así mismo, a nivel nacional, El MINEDU (2014) ante la necesidad de mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, planteó un conjunto de acciones estratégicas para mejorar su implementación a favor de los menores de 3 a 5 años que son formados en los centros de Educación Inicial del país Módulo de Psicomotricidad especialmente elaborado para brindar a los menores una orientación de la mejor calidad. Considerando importante el presente estudio, es que mediante la observación objetivamente se vio la problemática presentada a nivel de la institución, lo mismo que me motivó a realizar este estudio, toda vez que observé dificultades en los movimientos motrices de los infantes, como la falta de equilibrio, así mismo la falta de coordinación del brazo y pierna al lanzar o encestar un balón, existen ambientes inadecuados que no facilitan un buen desarrollo integral. Todas estas dificultades se enmarcaron en que si se desarrolla adecuadamente la coordinación motora gruesa del niño, entonces se logrará una mejor coordinación de las partes gruesas de su cuerpo en tal sentido y en conversación con directivos de la I.E. les planté que hay problemas evidentes en la formación integral, sobre todo a nivel de la motricidad gruesa, luego tuve el respectivo apoyo para realizar mi trabajo de investigación, y como resultado, para dar solución a dicho problema, me realicé la siguiente pregunta: ¿De qué manera los Juegos Didácticos influyen para Mejorar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021?

Con la finalidad de solucionar el problema planteado, nuestro objetivo general fue el Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen para mejorar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021. Así mismo como objetivos específicos, tenemos Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen para Mejorar la Motricidad Gruesa en la dimensión equilibrio, en la pre y pos prueba. Determinar los juegos didácticos en sesiones para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021. Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en la dimensión coordinación, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021. Mediante la pre y pos prueba. En la hipótesis general, demuestra que Si los Juegos Didácticos influyen positivamente el desarrollo de la Motricidad Gruesa.

La presente investigación se justifica en lo teórico, ya que su desarrollo cuenta con los mejores referentes sobre la motricidad gruesa, lo que sirve para otros investigadores como fuente de consulta, así mismo tiene justificación práctica, ya que las dimensiones y sus indicadores son cuantificables y adaptados para ponerlos en práctica mediante sesiones, tiene justificación metodológica, toda vez que es entendible, se sustenta en serie de métodos y estrategias que ayudará desarrollar el proceso investigativo, ejecutando sesiones de taller de juego para el desarrollo de la motricidad gruesa. Se trabajó con una muestra de 20 estudiantes, se utilizó la técnica de observación.

Metodología, la investigación está enmarcada dentro de la metodología de tipo aplicada, de diseño pre experimental, de nivel descriptivo. Se utilizó como técnica la

observación y como instrumento la lista de cotejo. Con relación a los resultados obtenidos de 20 estudiantes, el porcentaje de inicio disminuyó de (80%) a (0%), el nivel de proceso disminuyó de (20%) a (15%) y el nivel de logrado aumentó de (0%) a (85%).

Conclusiones, se logró después de la aplicación del programa de sesiones mejorar la motricidad gruesa, en un 85%, es decir 17 escolares. Se recomienda, a los directivos de la institución educativa aplicar este tipo de trabajos aplicación de planes debidamente programados de juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas. Para una mejor explicación, se ha dividido en capítulos: 1. Introducción, 2. Revisión de la literatura, 3. Hipótesis, 4. Metodología, 5. Resultados, 6. Conclusiones.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Campaña (2020) realizó su investigación en Colombia, titulada Estrategias juegos didácticos para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos, en el municipio Valle del Guamuez, Facultad de Educación Licenciatura en Educación Preescolar Universidad Santo Tomás – Educación a Distancia Putumayo. El objetivo general fue determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años. La metodología planteada se orienta con los principios de la Investigación-Acción dentro de un enfoque cualitativo aplicado a una población de 22 niños y niñas con edades entre los 3 y 4 años. Los resultados esperados apuntan a decir que con la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la primera infancia se logra un mejor resultado, máxime si se trabaja el desarrollo de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio.

Rodríguez (2019) realizó su investigación en Ecuador, titulada Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Educación Inicial Facultad de Ciencias de la Educación Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo realizar actividades innovadoras con los niños y niñas para su desarrollo de la motricidad gruesa. Con una muestra de 65 infantes. Los docentes tienen la posibilidad de que los niños y niñas jueguen, exploren, descubran libremente con sus compañeros dentro o fuera del aula de clase y los movimientos

que pueden realizar con su cuerpo como correr, saltar, brincar, escalar, etc. La guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa consta de 20 actividades que son de fácil acceso para los docentes tanto en el uso de material como en su realización y que pueden aplicarlo dentro y fuera del aula de clase. De metodología cualitativa, y descriptiva. Como resultados principales, tenemos el logro de haber desarrollado en niños y niñas el área motriz, área cognitiva, área del lenguaje y el área afectivo-social ya que la motricidad gruesa estimula todas esas áreas en el desarrollo integral de los niños y niñas. Como resultados, es que si hay una significancia positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.1.2. Nacional

Berdiales (2019) realizó su investigación en Huacho, Perú, titulada Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría, para optar el grado académico de maestro en ciencias de la gestión educativa, con mención en estimulación temprana Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Tiene por objetivo Demostrar que los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2, es una investigación con un enfoque descriptivo correlacional, crítico propositivo que busca permanentemente la relación entre variable dependiente e independiente. El marco teórico del trabajo investigativo es una compilación bibliográfica y consultas de documentos de internet, de varios autores enfocados a desarrollar conceptualmente a la variable independiente: los juegos didácticos, así como también de la variable dependiente: psicomotricidad gruesa. Para la presente investigación se ha planteado la hipótesis: los juegos didácticos inciden en el proceso de la psicomotricidad gruesa; para comprobar esta hipótesis se aplicó encuestas a docentes y estudiantes, y

utilizando el método del Coeficiente de correlación de Spearman se comprobó la hipótesis planteada. Dentro de los resultados, se comprobó su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Martínez (2019) realizó su investigación en Chiclayo, Perú, titulada Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 051 San Gabriel Pomalca. Para obtener el grado de titulación, Universidad Uladech. Se planteó como objetivo: Determinar la influencia de actividades lúdicas para incrementar la motricidad gruesa, y un diagnóstico del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través de sus dimensiones: correr, saltar, gatear, caminar, subir – bajar, atrapar, y aplicar las actividades lúdicas para el incremento de la motricidad gruesa. La metodología experimental descriptiva cuya población fue de 300 estudiantes de 3 a 5 años, se tomó muestra de una sección de niños de 4 años de 23 estudiantes; se aplicó la técnica de la observación y se identificó el problema, se aplicaron las actividades lúdicas y luego las actividades lúdicas programadas, obteniéndose resultados positivos; conclusión, los niños presentaron problemas de psicomotricidad gruesa, con la aplicación de las actividades lúdicas mejoró en un 63 % en la realización de las habilidades y se vio reflejado en el incremento de la motricidad gruesa en las diferentes actividades; se propone la aplicación del programa “Actividades Lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa” en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 051 “San Gabriel”, distrito de Pomalca.

2.1.3. Regional

Bernal (2021) realizó su investigación en Chiclayo, Perú, titulada Propuesta de actividades lúdicas en las dificultades de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años. Tesis para optar el título de licenciado en educación inicial, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. Visualizamos problemas notorios en la armonización de su cuerpo. Como objetivo, es proponer actividades lúdicas en las dificultades de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años. Utilizando un diseño descriptivo – propositivo no experimental con un enfoque cualitativo, estudio que comprende una muestra de ocho investigaciones, que han sido seleccionadas por criterios de inclusión y exclusión para analizar las causas y efectos de las dificultades de la psicomotricidad gruesa, además determinando las dimensiones en las que muestran mayor dificultad para realizar movimientos corporales. Como resultado se obtuvo que las investigaciones concuerdan en causas y efectos que generan las falencias psicomotoras gruesas dificultando la armonización de los movimientos respecto a su lateralidad, coordinación y equilibrio, que serán irreversibles si no se atienden y detectan a tiempo por los padres de familia y docentes por lo tanto se diseñó un programa denominado moviendo mi cuerpo basado en la teoría de Piaget considerando a la actividad lúdica como principal recurso para el desarrollo de las actividades. Como conclusión se detallan las causas principales de las dificultades de la psicomotricidad gruesa son la despreocupación y falta de participación de los padres de familia y docentes al no crear espacios que conciban el desarrollo de destrezas motoras gruesas, que no cuentan con materiales adecuadas para potencializar la psicomotricidad gruesa con el fin de evitar problemas en los movimientos al realizar actividades físicas y en sus aprendizajes.

Rosa (2019) realizó su investigación en Piura, Perú, Estrategias del juego didáctico para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I “Santa María Iluminada” AA.HH. Mónica Zapata - Piura, 2018. Facultad Ciencias de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura. Tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la I.E.P. “Santa María Iluminada”- AA. HH Mónica Zapata – Piura, 2018. Su metodología se centró en un análisis descriptivo y explicativo. Asimismo, se utilizó una muestra de 15 de niños y niñas de inicial de 5 años para evaluar la motricidad gruesa y mediante las estrategias lúdicas. Los principales resultados de la investigación concluyeron en el pre test un nivel en proceso con respecto a la motricidad gruesa. Asimismo, en el post test se evidencia un nivel de logro positivo con respecto a la motricidad gruesa; gracias a la implementación de las estrategias lúdicas didácticas. Conclusiones, que las estrategias lúdicas son herramientas que mejoran la motricidad gruesa y por tanto son viables y eficientes.

2.1.4. Local

Sarango (2021) realizó su investigación en Tumbes Perú, titulada Desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E. inicial el Milagro Tumbes, 2020. Para obtener el título de docente. Facultad de Ciencias Sociales Escuela Profesional de Educación, Universidad Nacional de Tumbes, el estudio, propone, conocer en qué condiciones de desarrollo psicomotor, se encuentran los niños. Como objetivo principal fue determinar el nivel de Desarrollo Psicomotor en los niños de 5 años de la I. E. I. 042 El Milagro. Tumbes, 2020, la metodología empleada fue bajo el enfoque cuantitativo descriptivo, de estudio no experimental; la muestra estuvo

compuesta por 44 estudiantes; el instrumento aplicado, fue una guía de observación validada por expertos el mismo que tiene 52 ítems en el que se evalúan las características que deben cumplirse para conocer en qué nivel se encuentran, los resultados indicaron que el nivel que alcanzaron los estudiantes fue de normal; se concluye, que el nivel de desarrollo psicomotor de los estudiantes de la I.E.I042 El Milagro Tumbes, 2020 es de normal.

Vilela (2018) realizó su investigación en Tumbes Perú, titulada Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047, Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. Facultad de Ciencias Sociales Escuela Profesional de Educación de la Universidad Nacional de Tumbes. La presente investigación tuvo como objetivo fortalecer la motricidad fina, aplicando un programa de actividades lúdicas adecuadas, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 Tacural, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. Para la obtención de los datos, se utilizó un cuestionario, que fue elaborado y adaptado a la realidad de la Institución Educativa, el instrumento de evaluación es una elaboración de la autora, está orientada a la aplicación del programa de actividades lúdicas verificando, si influyen significativamente en el fortalecimiento de la motricidad fina, una muestra de 15 estudiantes. El estudio tiene un enfoque cuantitativo experimental, de carácter descriptivo. Resultados, permitió describir las variables de estudio: Actividades lúdicas y motricidad fina en los estudiantes El cuestionario fue aplicado a; la elección de la muestra del aula fue a través del muestreo incidental; para el análisis de los resultados se trabajó con método estadístico T de Student.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable Juegos didácticos

2.2.1.1. Definición

Higueras-Rodríguez y Enriqueta Molina Ruíz (2022) Universidad de Almería y Universidad de Granada. El juego pedagógico es una táctica cuyo método se aplica a distintos ámbitos y procesos educativos.

Así mismo Amaya (2022), España. Señala que el juego didáctico es una habilidad interactiva de la enseñanza enfocada a desarrollar en escolares metodologías de dirección y procedimientos correctos, incitando así la disciplina con un conveniente nivel de decisión y autodeterminación.

Otro investigador como Chacón (2008), señala que la lúdica como estrategia se comprende como una pericia la cual puede ser usada en cualquier fase del proceso educativo, teniendo en cuenta, lo menciona que casi siempre los docentes lo usan pocas veces ya que hay desconocimiento sobre sus variadas ventajas.

Las acciones del juego como tácticas educativas para lograr el fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje de los infantes en un centro educativo niño Jesús de Praga, Ibagué. Gómez Rodríguez O. Molano P. Rodríguez Calderón S. Colombia.

2.2.1.2. Enfoque de los juegos didácticos

Es esencial conocer bien cuál es la finalidad de enfocar metodológicamente los

juegos didácticos como táctica pedagógica, ya que estos los procesos y

herramientas como recursos que todo docente al utilizarlos va a originar

aprendizajes significativos, proporcionando la facilidad de entender para el estudiantado los procesos de enseñanza de la materia y que se presenta como una novedad dentro del conocimiento y de manera intencionada más profunda, reflexiva y sensata, ya que se garantiza en el desarrollo educativo a través de la aplicación de lúdicas didácticos y estratégicos, esto implica que el docente tiene en consideración que independiente de la amplia variada de habilidades existentes, el proceso de escoger aquellas que sean las más pertinentes, de acuerdo al contexto educativo en el cual se desempeñe a nivel didáctico. (Díaz, 1998, p.26)

2.2.1.3. Teorías

Bryan Montero Herrera (2018) Revista de investigación Universidad de Costa Rica, señala que según Rubin, Fein y Vandenberg (1983) en su libro, tenía presente considerando referente teóricos que establecen la utilización del juego didáctico:

a. El excedente de energía

Montero (2018) Revista de investigación Universidad de Costa Rica. Se refiere en el momento que los escolares al tomar posturas en los asientos y permanecer sentados los perjudican toda vez que no desarrollan, porque necesitan estar en actividad y movilidad lo que permite liberar toda esa energía que tienen acumulada, la misma va a provocar que en salón der clase se hallen entretenidos o impacientes, pero precisamente al jugar se libera, lo que va a permitir que la concentración otra vez esté presente en el aula y además es una acción deleitable para todos y todas.

b. Teoría de la practica

Montero (2018) Revista de investigación Universidad de Costa Rica. Aquí toma como partida la tercera teoría de la práctica, la mismo que tiene por finalidad el permitir un descanso relajante que tiene por sí mismo otros beneficios que son la adquisición o el estudio de saberes, el desarrollo de destrezas o el aprendizaje de las mismas, y por su parte la cuarta teoría tiene relación directa con las dos anteriores porque permiten el semblante socio-cultural, en otras palabras, una enseñanza y su aprendizaje será muy fuerte en el momento que exista interacción entre los distintos infantes y se consiguen atender sus ponencias y componer una idea general para que todos y todas alcancen la comprensión necesaria de mejor manera y sientan que aportaron algo para el aprendizaje.

c. Teoría del juego como ejercicio complementario

Pacheco (2005), este autor se refiere a que “el juego es necesario en la conservación y renovación del conocimiento y saberes, así como las habilidades, desde esta perspectiva la lúdica nos da la posibilidad de ilustrarse y asimilar nuevas cosas al mismo tiempo que se perfecciona el conocimiento previo, a tal punto que pueden llevarse a cabo por automatismo” (p. 263).

Esta cita da la explicación de buena forma el motivo por el cual debe hacerse una utilización de la lúdica didáctica en el salón de clase, cada uno de docentes puede encontrar en esta forma metodológica una manera de aprender que sea divertida y eficaz para la población estudiantil,

además de que también puede funcionar como un medio para repasar contenidos que no quedaron muy claros o sólo para reforzarlos.

d. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento

Revista Educativa Hekademos, (2018) Para Piaget, las distintas maneras adoptadas mediante el juego en el tiempo que desarrollan los infantes, es como el resultado directo de las transformaciones que padecen sus organizaciones intelectuales. El modo de juego es, en parte, un reflejo de estas organizaciones estructurales. A la vez, en la medida en que es acción de la infancia por antonomasia, la lúdica favorece a establecer y desarrollo de otras estructuras intelectuales (Linaza, 1991).

Así mismo Linaza, menciona que el juego reside en una preponderancia del aprovechamiento sobre la compostura. Cualquiera sea el acomodo al medio admite, teóricamente, una proporción equilibrada entre ambos polos. Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales,

Linaza y Maldonado. Es el modelo del acomodo, es cuando hay una distorsión de la realidad externa mediante el juego y la adapta favoreciendo a la integridad de las propias formaciones estructurales, será el paradigma de la asimilación. (p. 42). 1987.

e. Teoría del juego como instrumento de afirmación del yo (Chateau, 1958)

Pedro Gallardo Vázquez. Universidad de Sevilla (España). En su teoría del juego Chateau (1958) señala que el infante tiene su desarrollo mediante el juego, el momento del juego le permite gozar y se vincula directamente con los

valores, es como en las personas adultas las labores que desempeñan juegan un papel de dotarles moral que el jugar tiene su finalidad en sí mismo, en la aseveración del Yo, piensan que ser serios es una propiedad fundamental del juego infantil y confirma que en el juego de los infantes demuestra su conocimiento, su talento, son voluntariosos, su carácter dominador; en una palabra: su personalidad.

Comenta, que el jugar es la manera en la cual los infantes personifican el contexto real, y su manera como actúa en ella. En otras palabras, la lúdica es una manera de prepararse para los retos de la vida en la adultez, que se logra al final de la infancia, el cual obedece de la cualidad y actuación del organismo ante la realidad, que se desarrolla a mediante de la función simbólica del juego. (Martínez,2008, p.28).

Esencialmente, consideraba que una de sus ideas fundamentales dentro de su visión teórica es “que el infante no sueña con ninguna cosa tanto como con ser una persona adulta. El juego del infante, como toda su actividad, está manejado por la gran sombra de la persona adulta” (Chateau, 1958, p. 33); señala así mismo, la búsqueda de afirmación del Yo se muestra en el juego en dos maneras: la simpatía de la persona adulta mayor y el gusto por ser ordenado, por la regla (Debesse, 1958).

2.2.1.4. Características

El juego va a permitir que el niño emplee sus habilidades motrices y psicomotrices a medida que llega a la madurez, también el juego tiene un valor

de anticipación de preparación. Los juegos podrían ser la prefiguración y el aprendizaje de las actividades que se impondrán más tarde.

García Martínez, Verónica Izquierdo, Jesús Aquino Zúñiga, Silvia Patricia Silva Payró, Martha Patricia. Revaloración del juego como estrategia de enseñanza Vol. 25 Núm. 1 Pág. 251-270.

El niño trabaja con sus funciones y anticipa sobre el porvenir de dichas funciones. El juego ayuda al desarrollo global de la persona contribuyendo de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual y socio afectivo.

- Desde un punto de vista biológico, es un agente de crecimiento del cerebro, ya que potencia la evolución del sistema nervioso.
- Desde el punto de vista motriz, potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos.
- Desde el punto de vista cognitivo o intelectual, estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y de la creatividad infantil.
- Desde el punto de vista afectivo, es una actividad que proporciona placer, le permite expresarse libremente y descargar sus tensiones.
- Desde el punto de vista social, favorece la adaptación social, ya que estimula la comunicación y la cooperación con los iguales, le permite conocer el mundo social y fomenta el desarrollo moral.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos didácticos

Hay distintos tipos de juegos didácticos está vinculada a la formación.

Los juegos didácticos intelectuales-cognitivos: favorecen el desarrollo de la atención, la capacidad de observación y las capacidades lógicas.

Los juegos didácticos volitivos-conductuales: promueven la iniciativa, la disciplina, el respeto y la perseverancia.

Los juegos afectivo-motivacional: que suscita el desarrollo de la solidaridad y la camaradería.

Los juegos de memoria: aumentan distintas capacidades cognitivas. Por ejemplo, mientras los niños se esfuerzan en recordar en qué posición estaban unas imágenes repetidas por parejas, practican de forma natural la percepción, la atención y la memoria, que constituyen procesos cognitivos básicos.

Juegos de comunicación: Los juegos de mesa, como el dominó, la participación y preparan a los niños para el éxito y el fracaso, potencian la comunicación. Como no siempre se gana, los niños trabajan la tolerancia a la frustración y esto les permite enfrentarse de forma positiva a las distintas situaciones de la vida.

Los juegos de Coordinación y equilibrio: El juego de las huellas es una opción con la que los niños estimularán su equilibrio. Para crearlo, simplemente necesitas unas cartulinas de colores con las que hacer las huellas o pisadas. De esta forma, aprenderán conceptos espaciales como la izquierda y la derecha, al tiempo que mejoran su coordinación y equilibrio.

Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño.

Juegos de desarrollo anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.

2.2.1.6. Importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad

Bryan Montero Herrera Revista de investigación Como se mencionó, el juego tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor para poder formar parte del aprendizaje que se lleva a cabo dentro de las aulas, además los y las docentes aman jugar y este mismo tipo de metodología permite un desarrollo en diversas áreas como la cognitiva, social, física y la emocional, además de otras que agregan.

Ramos, Montes, Hernández y López (2011) que serían las actitudes sociales que incluyen “iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad, entre otros” (p. 63).

Los juegos didácticos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica. Tenemos un gran abanico de juegos didácticos, que suelen ser utilizados tanto en casa como en el colegio.

Cada uno de los y las profesoras que se encargan del proceso de enseñanza, pueden notar o han notado que cuando se obliga a sus estudiantes a realizar alguna acción o tarea en contra de su voluntad esta no se va a efectuar de la misma manera que si se hiciera con gusto, es a partir de esta idea en donde se utiliza el juego para buscar ese gusto hacia la materia por parte de la población estudiantil ya que “el niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral” (Gavilánez et al, 2010, p. 18).

2.2.1.7. Funciones de los juegos didácticos

Por lo general, la principal finalidad de un juego es permitir la diversión y el entretenimiento de los participantes (jugadores). Ciertos juegos, sin embargo,

tienen otros objetivos adicionales, como favorecer el desarrollo físico o instruir, de alguna forma, a los jugadores.

- Normas las cuales los niños llegan a asumir y estos lo hacen porque desean ganar o ser los mejores en el juego.
- Desarrollo de una progresiva fortaleza y estabilidad emocional.
- La estimulación de las distintas facultades cognitivas y psicomotrices de los pequeños.
- El descubrimiento de su propio cuerpo y las sensaciones placenteras que se pueden experimentar a través de él.
- La interacción entre los pequeños incrementando la posibilidad de compartir momentos de actividad lúdica.
- La integración entre pares y el sentimiento de pertenencia a un grupo.

2.2.1.8. Dimensiones de los juegos didácticos

a) Dimensión Funcional

Es la primera etapa de la evolución del juego durante el desarrollo del niño, son propios del estadio sensorio motor en la que consiste en repetir una y otra vez una acción por el placer de obtener un resultado inmediato. (Piaget, 1956).

b) Dimensión Simbólica

Es propio del estadio pre operacional que consiste en simular situaciones reales, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. (Piaget, 1956).

2.2.2. Variable Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Pinargote Zambrano (2019). Revista Académica de Investigación España (2019) es el dominio y control del propio cuerpo, hasta lograr desarrollar todas sus posibilidades de acción. La motricidad gruesa también se relación con las implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad corporal en la relación que existe entre el organismo humano y el medio en el que se desenvuelve. Para alcanzar el pleno desarrollo motor hay que lograr el control del propio cuerpo, es decir, explorar y obtener de él, todas las posibilidades de acción y expresión. La motricidad gruesa son todas aquellas acciones que podemos realizar gracias a nuestra capacidad de coordinar el sistema nervioso central y su función sobre la contracción muscular de nuestro cuerpo. Estas habilidades son perfeccionables y se pueden mejorar con práctica o mediante la experiencia.

Conde (2007) dice. La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño y niña especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies. (p. 2).

2.2.2.2. Enfoques

La motricidad gruesa forma parte de la psicomotricidad infantil, que se enfoca al desarrollo de habilidades motoras que implican varios movimientos de los músculos del cuerpo y la agilidad con la que se realizan los mismos. Estos movimientos considerados globales y amplios del cuerpo se catalogan como motricidad gruesa y están directamente relacionados con la capacidad de mantener el

equilibrio y realizar cambios de posición del cuerpo con destreza. La motricidad gruesa obedece a dos principios fundamentales psicofisiológicos:

- Céfalo-caudal: se refiere a los movimientos que sigue el eje longitudinal del cuerpo desde la cabeza hasta el coxis.
- Próximo-distal: son las respuestas motrices realizadas desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades.

2.2.2.3. Teorías de la motricidad gruesa

a. Euro innova internacional educación (2022), teoría sobre el desarrollo de la motricidad gruesa.

Desde nuestra infancia y en etapa preescolar hemos venido desarrollando mediante juegos u otras actividades, habilidades que nos permiten tener un mayor control y equilibrio sobre nuestro cuerpo, tanto en coordinación, como en resistencia y con ello poder expresar apropiadamente lo que queremos decir y hacer con nuestro cuerpo, son muchas las actividades que fomentan el desarrollo de la motricidad gruesa.

La **motricidad gruesa** forma parte de la **psicomotricidad** infantil, por lo tanto, se define como; la capacidad que el ser humano va adquiriendo desde su nacimiento, para mover armoniosamente todos y cada uno de los músculos de su cuerpo, de esta manera va adquiriendo el **equilibrio**, fuerza y velocidad en sus movimientos tales como mover un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere del funcionamiento apropiado de los huesos, músculos y nervios.

La motricidad gruesa obedece a dos principios psicofisiológicos fundamentales

- **Céfalo-caudal:** que hace referencia a los movimientos que sigue el eje longitudinal del cuerpo, desde la cabeza hasta el coxis.
- **Próximo-distal:** que son las respuestas motrices realizadas desde el eje central del cuerpo, hacia las extremidades.

Piaget (1956), manifiesta que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (p .11)

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

El juego es simple ejercicio (parecido al anima)

El juego simbólico (abstracto, ficticio) y

El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)

b. Teoría del esquema corporal:

Es fundamental, señalar que el esquema corporal tiene su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro –afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. Su conocimiento se basa en las partes del cuerpo y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo. Gastia gurú (2010).

Preyer (1888) y Shin (1900), ambos citados por Gastiagurú (2010)

El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por ellos, que realizaron descripciones del desarrollo motor.

2.2.2.4. Características

- Desarrollo motor grueso en los niños de 4 a 5 años de edad es de vital importancia.
- La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general.
- Hay una conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas” determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo.

2.2.2.5. Clasificación Motricidad gruesa

Con motricidad gruesa se hace referencia a las capacidades motoras de una persona en las que se implican grupos musculares grandes, la intervención de este tipo de músculos permite hacer movimientos en los que se activa todo el cuerpo o gran parte de una extremidad, como por ejemplo gatear, caminar, saltar, escalar, montar en bicicleta, nadar y otros muchos más.

a) Control postural

Llegar a desarrollar la capacidad suficiente como para controlar la postura y el equilibrio son cuestiones fundamentales para poder realizar acciones en las que se está erguido, como son caminar o sentarse.

Cuando acaba de nacer, el bebé no es capaz de controlar su postura de forma voluntaria, ni tampoco sostener en correcto equilibrio su cabeza. Es por ello que, en las primeras semanas de vida, lo recomendable es que la criatura se encuentre tumbada.

Pasados los dos meses el bebé ya ha adquirido la suficiente capacidad como para mantenerse con cierto equilibrio, pudiendo sentarse erguidos con ayuda de sus cuidadores.

b) Aprender a caminar

Relacionado con el punto anterior, para poder lograr caminar erguido primero debe tener el suficiente control postural para poder mantenerse erguido.

Además de ello, requerirá fuerza en las piernas, la cual habrá adquirido tras varios meses gateando y poniendo encima de ellas parte del peso del tronco, con la ayuda de los brazos.

Es en torno al primer año de vida que los bebés logran poder caminar, no obstante, de acuerdo con la investigación realizada en este campo, se ha visto que ya se poseen desde antes del nacimiento las vías neurales para ello. Un hecho que daría fuerza a esto es el de que, si se coloca a un bebé de dos meses en posición erguida, pero siendo sujetado por alguien, el bebé alternará las piernas como si estuviera caminando Independientemente de lo innata que pudiera ser esta capacidad, es muy importante que el bebé vea a otros, tanto de su misma edad como mayores, caminar para poder desarrollar esta capacidad.

2.2.2.6. Estrategias para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Beitía y Rauseo (2015) sugieren las siguientes estrategias didácticas: Existen muchas actividades que motivan el desarrollo de los músculos de la motricidad gruesa. Estos ejercicios se pueden realizar mediante juegos intencionados y divertidos dependiendo de las edades y el desarrollo psicomotor. (P.34)

Algunas actividades para realizar son: circuitos con formas o aros, recorridos con obstáculos, túneles de reptación, recoger objetos del suelo sin perder el equilibrio, mover objetos de un lado al otro, lanzar objetos apuntando a un objetivo, saltar con uno o ambos pies con o sin obstáculos, caminar sobre una línea tratando de mantener el equilibrio en la trayectoria, pasar por encima y por debajo de una cuerda o saltar a la comba. Varios psicomotricistas indican que el desarrollo de las habilidades motoras integra, además de habilidades físicas o sensorio-motrices, también interacciones cognitivas, emocionales y psicosociales. El desarrollo psicomotor grueso en la etapa infantil es fundamental para el neuro-aprendizaje, adquisición de capacidades como la integración bilateral, orientación, lateralidad, equilibrio y coordinación necesarias para la exploración y reconocimiento del medio. Además, aumenta la confianza en sí mismo, su nivel de autoestima y la autonomía para desenvolverse en su entorno.

2.2.2.7. Importancia de la motricidad gruesa

Todas estas habilidades motoras de la motricidad gruesa las utilizamos para realizar actividades cotidianas y con el tiempo muchas las ejecutamos de manera automática, ya que el cuerpo está entrenado para realizarlas sin mayor

esfuerzo. Eso se debe a que nuestro cuerpo ya está acostumbrado a ciertas acciones necesarias para vivir. La motricidad gruesa permite desarrollar una conciencia corporal a partir de movimientos segmentados, lo que significa con el tiempo mayor autonomía en acciones corporales necesarias para tener una vida funcional. El niño necesita poseer desarrollada su motricidad gruesa para:

- Realizar acciones de exploración.
- Que descubra su entorno.
- Tenga autoestima.
- La confianza en sí mismo.

2.2.2.8. Funciones de la motricidad gruesa

- Las habilidades motoras permiten controlar el cuerpo del niño, aumenta su seguridad y autoestima, y le permite participar en actividades más complejas como el baile o el deporte.
- Desarrollo viso motor y perceptual.
- Las actividades sensomotoras son todas aquellas que envuelven la coordinación de los ojos con manos.
- Las actividades de percepción visual son aquellas que requieren las habilidades para ver las diferencias entre los objetos.
- Todas estas habilidades son necesarias para las actividades escolares como la lectura, la escritura, realizar seguimiento a lo escrito en el tablero, socializar y hacer con amigos.
- El área de la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Se ha definido motricidad

gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

2.2.2.9. Dimensiones de la variable motricidad gruesa

- a) Equilibrio:** Es el estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente. Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor, proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio. La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.
- b) Coordinación:** La coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. Coordinación hace

referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía. Es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones, entonces la coordinación es el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores

2.2.2. 10 Relación entre estrategias lúdicas y motricidad gruesa

Las estrategias lúdicas se relacionan directamente con el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes, porque ejerce en los niños una formación corporal, que, a la vez en parte de la formación integral, dentro de los aspectos, social, psicológico, verbal, desarrollo motor, etc. es admitida en forma universal. Como señalara Jean Piaget, que la lúdica es fundamental también en el desarrollo cognitivo del niño, y este debe ir con el desarrollo de la motricidad gruesa, es por ello que podemos afirmar que el juego es una actividad de suma importancia en todo el transcurso de la vida de la persona, el juego como estrategia debe ir acompañado de una debida planificación y programación, tener instrucciones, guías, facilidades que acrecienta su interés, contribuyendo su formación integral, como estrategias de gran valía para el desarrollo de su formación corporal y anatómico muscular.

2.3. Definición de términos

Juego, el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su

historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos. (Moreno, 2002).

Lúdica, quienes definen la lúdica como una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. (Palmett y Rico, 2004).

Motricidad, es considerada como la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones. (Cobos, 2006).

Sensorio motriz, la etapa sensorio motriz, es aquel periodo donde los niños muestran una intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos. (Pérez, 2012).

Esquema corporal, es la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo. (Arango, 2000).

Lateralidad, está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro. (Arango, 2000).

2.4. Variables

Variable independiente: Juegos didácticos

Amaya (2022), Blog educativo. España. Aprendamos por medio del juego

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Variable dependiente: Motricidad gruesa

Pinargote Zambrano (2019). Revista Académica de Investigación España (2019), menciona que la motricidad gruesa es el dominio y control del propio cuerpo, hasta lograr desarrollar todas sus posibilidades de acción. La motricidad gruesa también se relación con las implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad corporal en la relación que existe entre el organismo humano y el medio en el que se desenvuelve. La motricidad gruesa son todas aquellas acciones que podemos realizar gracias a nuestra capacidad de coordinar el sistema nervioso central y su función sobre la contracción muscular de nuestro cuerpo. Estas habilidades son perfeccionables y se pueden mejorar con práctica o mediante la experiencia.

III. HIPÓTESIS

Ha: Los juegos didácticos mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

Ho: Los juegos didácticos no mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

H1: Los juegos didácticos mejoran significativamente el nivel de equilibrio motriz gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

Ho: Los juegos didácticos no mejoran significativamente el nivel de equilibrio motriz gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

H2: Las sesiones de los juegos didácticos mejoran significativamente el nivel de equilibrio motriz gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

H0: Las sesiones de los juegos didácticos no mejoran significativamente el nivel de equilibrio motriz gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

H3: Los juegos didácticos mejoran significativamente el nivel de coordinación motriz gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

H0: Los juegos didácticos no mejoran significativamente el nivel de coordinación motriz gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.

de ambos sexos de inicial de 4 años y matriculados en la I.E.I. 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz- Tumbes 2021. (p.12)

Tabla 1

Distribución Población todos los estudiantes de inicial

Edad	Varones	Mujeres	Total
3 años	10	10	20
4 años	7	9	16
5 años	8	7	16
Total			52

Nota. Esta tabla muestra el número de estudiantes matriculados Institución Educativa de inicial N° 006 “Santa Rosa de Lima” distrito de La Cruz – Tumbes.

Los criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

- Los niños y niñas de 4 años cumplidos.
- Niños y niñas que participan en el desarrollo de la investigación
- Los niños matriculados.

Exclusión

- Los niños que no asisten con regularidad a clases.
- Los estudiantes que presentan faltas durante la investigación.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

Muestra

Es relevante, saber que la muestra es un subgrupo de la población. (Hernández et al. 2006) La muestra del presente trabajo estuvo conformada por 8 niños y 12 mujeres.

Tabla 2

Muestra

Aula	Varones	Mujeres
Única	8	12
Total		20

Nota. Esta tabla muestra el número de estudiantes matriculados de ambos sexos de inicial de 4 años de la I.E.I. 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

V.D.	<p>Pinargote Zambrano (2019). Revista Académica de Investigación España (2019) es el dominio y control del propio cuerpo, hasta lograr desarrollar todas sus posibilidades de acción. La motricidad gruesa también se relaciona con las implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad corporal</p>	<p>Es la capacidad que tenemos las personas para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso. Se midió a través de niveles: equilibrio y coordinación motriz.</p>	EQUILIBRIO	<p>Demuestra equilibrio al momento de sostenerse con su cuerpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mueve de manera asociada la mano derecha junto con su cuerpo - Camina sobre un taburete teniendo equilibrio de su cuerpo. - Intenta sostenerse sobre un pie. - Saltar sobre el lugar, con un pie. - Demuestra equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida.
			COORDINACIÓN	<p>Demuestra agilidad en sus movimientos como: saltar, correr, caminar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recibe la pelota caminando con las dos manos - Corre y salta obstáculos. - Realiza marchas imitando a los animales - Realiza ejercicios cogiéndose las piernas, llevarse los pies a la boca, mover las piernas arriba y abajo.

Nota. Esta tabla muestra el desarrollo de la investigación

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas: La observación

Es importante señalar que la observación se realiza por medio de la percepción, la cual se afina no solo por el hecho de vivir, sino también influye el conocimiento que el científico obtiene con las teorías y prácticas en las cuales se ve inmerso. Nos refiere a la manera de observar en la materia según nuestra percepción para describir los problemas que tenga la materia. (Díaz, 2011).

Instrumentos: Lista de cotejo

Instrumento para recolectar datos donde se coloca los criterios e indicadores que se van a utilizar para la observación donde al final se tendrá un resultado ya sea favorable o no. Permite enfocarse en el comportamiento o la característica que está indicada de antemano en el objeto a evaluar. Nos da entender que la lista de cotejo es para rescatar las características de los indicadores donde se evalúa sus desempeños. (Duran, 2018).

Validez del Instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2014) consideran que, la validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes. (p. 200).

Se realizó mediante el Juicio de expertos. Para tal propósito se eligió a 03 profesionales de la especialidad de Educación inicial, con formación profesional, del ámbito de la Región Tumbes.

Tabla 4.

Puntuación para la medición

NIVELES	INTERVALOS
<i>Logrado</i>	18 - 26
<i>Proceso</i>	09 a 17
<i>Inicio</i>	00 a 08

Nota. Esta tabla muestra la puntuación para la medición

Confiabilidad del Instrumento

Hernández (2014) señala que la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales, en ese sentido utilizamos el coeficiente de confiabilidad de alfa de Cronbach, el mismo que oscila entre 0 y 1, donde un coeficiente 0 significa nula confiabilidad y 1 representa un máximo de confiabilidad. (p.439).

Tabla 5

Fiabilidad del estadístico

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,8	20

Nota. Coeficiente de confiabilidad para medir el instrumento

El valor del Alpha de Cronbach cuanto más se aproxime a su valor máximo, 1, mayor es la fiabilidad de la escala.

4.5. Plan de análisis

Para el análisis de los resultados se utiliza la hoja de Excel

Para la tabulación de las frecuencias y porcentajes se utilizan tablas y figuras

Pruebas estadísticas para probar hipótesis

Procedimiento

El procedimiento, tuvo las siguientes secuencias: Se presentó la solicitud de permiso respectivo ante la dirección de la I.E. de inicial de 4 años de la I.E.I. 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021, una vez aprobada la solicitud por parte de la directora de la I.E. para la aprobación del trabajo de investigación y de la aplicación de los instrumentos como estrategias a los niños y niñas de 4 años. Una vez aprobada se procedió a analizar los datos usando el programa Excel 2016, con lo cual se elaboró las tablas de datos, los porcentajes y sus respectivos gráficos. En lo que concierne a la interpretación de los datos se usó las técnicas tanto de la estadística descriptiva básica como inferencial y en relación a la prueba de hipótesis se utilizó el programa SPSS, versión 25.0 mediante la t de Student.

Samanamud (2001), sostiene que se deben usar herramientas como las estadísticas, entre la más utilizadas tenemos la media aritmética y la desviación estándar ya que nos permite la medición resultados tanto de los pretest y postest de la valoración del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial. Así mismo se utilizó la prueba t-Student, para comparar el rendimiento promedio de ambos grupos de estudio, tomando los siguientes criterios de significación: Sí $p > 0.05$ diferencia no significativa. $P < 0.05$ diferencia significativa. $P < 0.01$ diferencia altamente significativa.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 6.

Matriz de consistencia

TITULO	ANUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 006 “Santa Rosa de LIMA” distrito de La Cruz – Región Tumbes, 20201.	¿De qué manera los Juegos Didácticos influyen para mejorar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021?	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen para Mejorar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen para Mejorar la Motricidad Gruesa en la dimensión equilibrio en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.</p> <p>Determinar de qué manera las sesiones de Juegos Didácticos influyen para Mejorar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.</p> <p>Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen para Mejorar la Motricidad Gruesa en la dimensión coordinación motriz en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.</p>	<p>H1:</p> <p>Los juegos didácticos mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.</p> <p>Ho:</p> <p>Los juegos didácticos no mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes, 2021.</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Descriptiva</p> <p>Diseño: Pre- Experimental</p> <p>La población: 52 niños y niñas de la I.E N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz</p> <p>Muestra: es de 20 niños de la I.E N° 006 Santa Rosa de Lima</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

Nota. Tabla que demuestra la consistencia del estudio de investigación.

4.7. Principios éticos

Describir como se protegió y cuidó cada principio

Lo que garantizó realizar el presente trabajo de investigación, tomé como necesario la realización de pedir la autorización a las autoridades de la institución educativa donde llevé a cabo el trabajo, en la que propuse mantener la reserva de la información acopiada. Para garantizar la autoría y la propiedad intelectual de los autores citados se ha registrado formalmente las referencias bibliográficas. La autenticidad y originalidad del informe final de investigación ha sido asegurada a través del uso de la plataforma Turnitin.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Objetivo general: Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen para Mejorar la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

Tabla 7

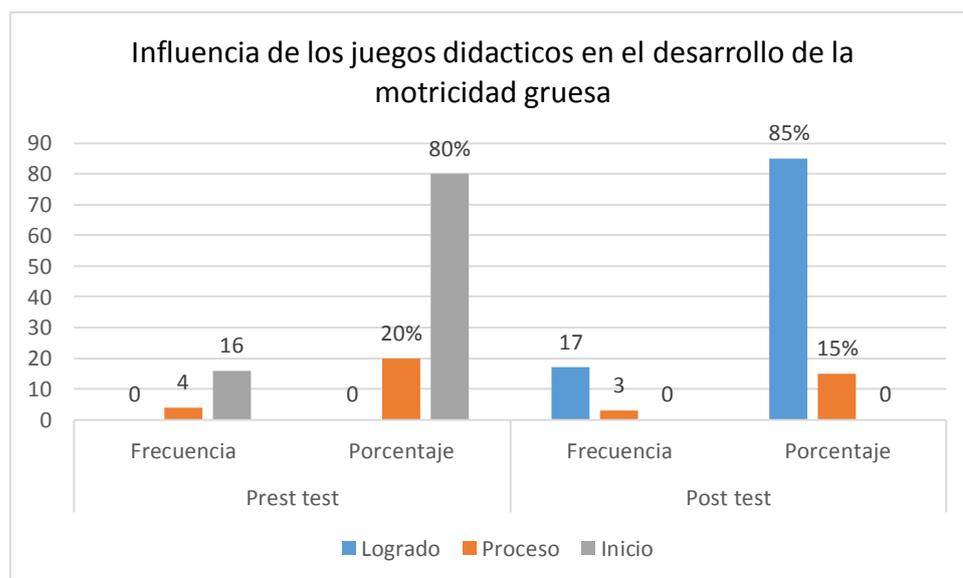
Niveles de Pre test y post test del nivel de motricidad gruesa.

Nivel	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Logrado	0	0%	17	85%
Proceso	4	20%	3	15%
Inicio	16	80%	0	0%
Total	20	100%	20	100%

Nota: Esta tabla demuestra el nivel de desarrollo motriz grueso, antes y después de aplicar los juegos didácticos.

Figura 1

Influencia de juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa.



Nota. El gráfico representa el nivel de desarrollo motriz grueso pre y pos

La tabla 7 y gráfico 1, obtenida la información de la aplicación del pre test, nos demuestra que no había ningún logro en relación a la motricidad gruesa en los infantes de 4 0 años, en proceso 4 estudiantes que representa el 20%, y en inicio un 80%, como objetivo general que significa si era significativo en cuanto el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa.

Es entonces que comparamos con la aplicación del post test, el mismo que mejoró significativamente el mejoramiento de la actividad y por lo tanto el desarrollo de la motricidad gruesa, toda vez que tenemos un 85% de logrado. Esto como conclusión y aporte de la investigación es importante mantener siempre las distantitas formas que nos da la pedagogía para asumirlas y ponerlas en práctica, ya que los talleres o sesiones dieron resultados esperados sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

5.1.2. Objetivo específico 1:

Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en la dimensión equilibrio, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021 Mediante la pre y pos prueba.

Tabla 8

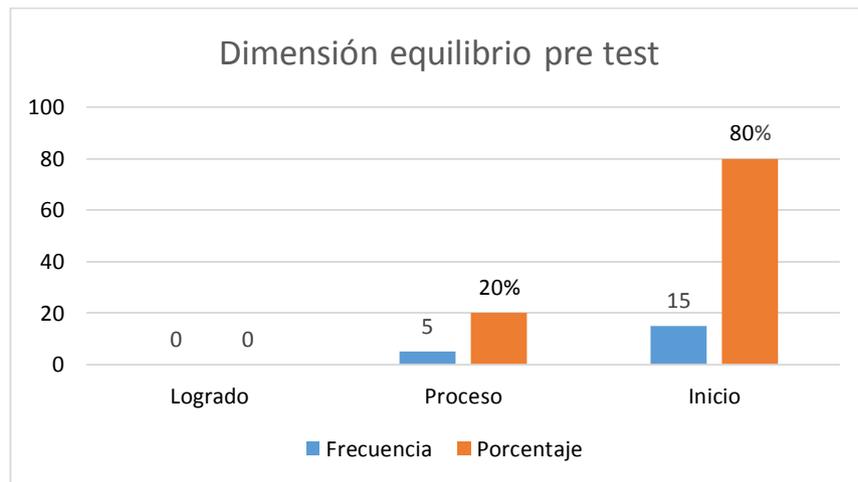
Nivel de desarrollo dimensión equilibrio pre prueba

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
Logrado	0	0%
Proceso	5	20%
Inicio	15	80%
Total	20	100%

Nota: Esta tabla muestra como desde un inicio los estudiantes muestran dificultades en su equilibrio motriz.

Figura 2.

Desarrollo de equilibrio durante el Pre test.



Nota. El gráfico representa el nivel del desarrollo de la dimensión equilibrio pre test

De acuerdo a la tabla 8, figura 2, el pre test nos demuestra los siguientes resultados, el 80% se encuentra en el nivel inicio y el 20% en el nivel proceso. De acuerdo a los resultados, se nota que presentan dificultades a nivel de su equilibrio. En conclusión, se justifica la investigación ya que partimos de un nivel bajo en relación al desarrollo del equilibrio de la motricidad gruesa, así como lo evidenciamos en la presente tabla y figura

Post prueba dimensión equilibrio

Tabla 9

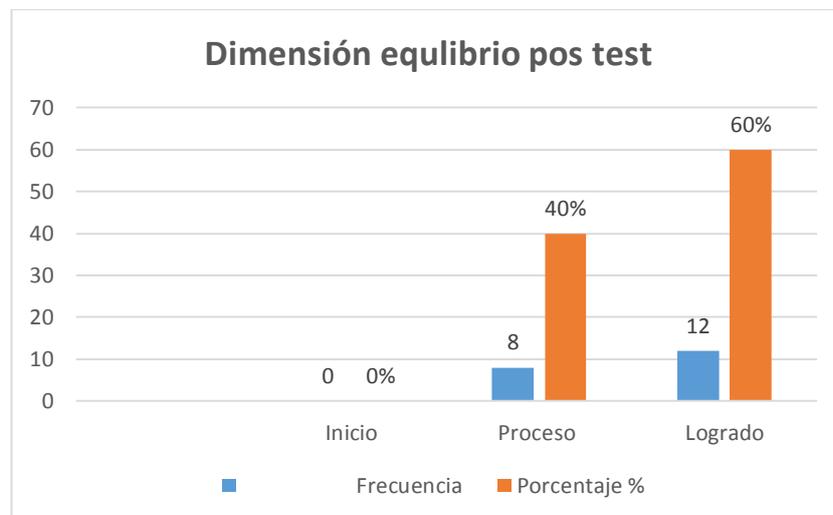
Nivel de desarrollo dimensión equilibrio pos prueba

Nivel	Frecuencia	Porcentaje %
Inicio	0	0%
Proceso	8	40%
Logrado	12	60%
Total	20	100%

Nota. La presente tabla muestra la influencia significativa de los juegos didácticos

Figura 3.

Desarrollo dimensión equilibrio de la motricidad gruesa pos test



Nota. El gráfico representa el nivel del desarrollo de la dimensión equilibrio pos test.

De acuerdo a la tabla 9 y figura 3, el pos test demuestra que el 60% se encuentra en el nivel logrado, y el 40% en el nivel proceso. Es notorio entonces, que se ha logrado superar las dificultades a nivel del equilibrio, ya que mueve de

manera asociada la mano derecha junto con su cuerpo, camina demostrando equilibrio sobre un taburete y se sostiene y salta sobre un pie.

En conclusión, se justifica la investigación, toda vez que una vez aplicada las sesiones de juegos se nota satisfactoriamente que la motricidad gruesa ha desarrollado en su dimensión equilibrio en los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

5.1.3. Objetivo específico 2:

Sesiones para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

Tabla 10

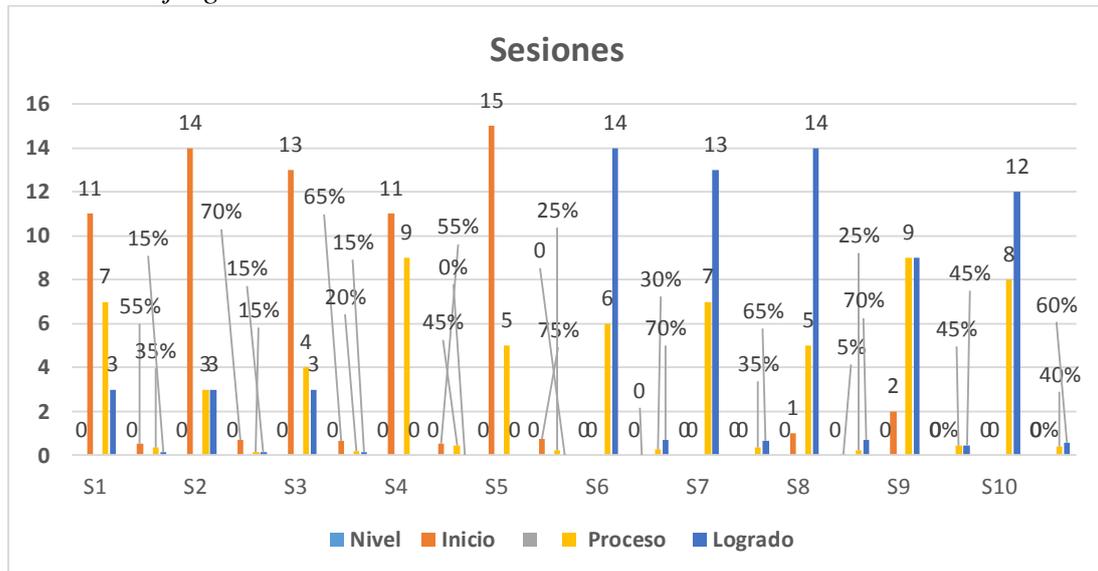
Aplicación de sesiones de juegos didácticos

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
Nivel	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	11	55%	14	70%	13	65%	11	55%	15	75%	0	0%	0	0%	1	5%	2	0%	0	0%
Proceso	7	35%	3	15%	4	20%	9	45%	5	25%	6	30%	7	35%	5	25%	9	45%	8	40%
Logrado	3	15%	3	15%	3	15%	0	0%	0	0%	14	70%	13	65%	14	70%	9	45%	12	60%
Total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Nota. La tabla muestra el desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de las sesiones.

Figura 4

Sesiones de juegos lúdicos.



Nota. El gráfico representa las sesiones de juegos lúdicos aplicados a los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

En la tabla 10 y figura 4, con la información recogida al aplicar las primeras 5 sesiones encontramos que los estudiantes tenían poco o casi nada en algunos casos desarrollo en su motricidad gruesa, después de saber en qué condiciones se encontraban los estudiantes en la pre prueba, se dio la post prueba de la aplicación de 5 sesiones restantes para comprobar si fue significativo, lo cual se evidencia que en la mayoría de niños y niñas habían logrado mejorar considerablemente su desarrollo motriz grueso mediante las sesiones de juego, es decir en proceso y logrado. En conclusión, las secciones son en realidad la concreción de un trabajo de investigación y que nos dará la significancia de dicha actividad. Por tal motivo se recomienda aplicar este tipo de aplicaciones complementarias en el proceso educativo para mejorar la educación integral.

5.1.4. Objetivo específico 3:

Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en la dimensión coordinación, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021. Mediante la pre y pos prueba.

Tabla 11

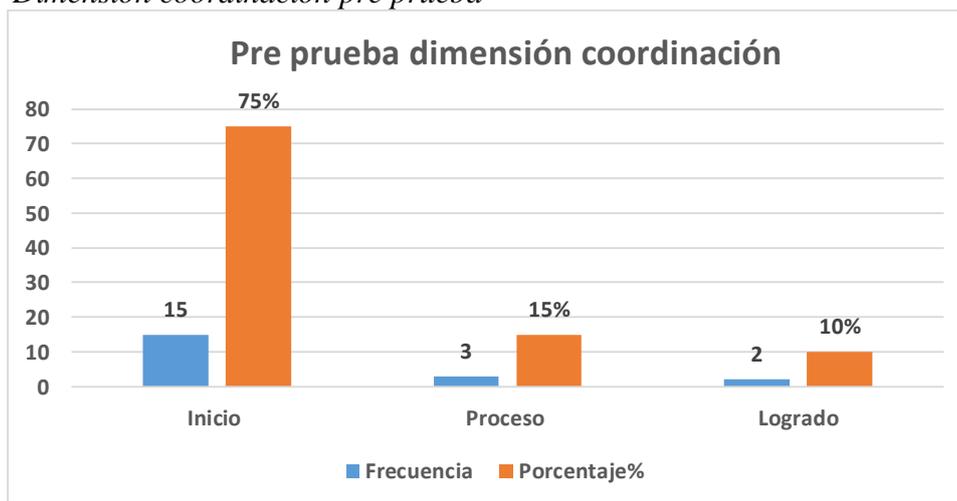
Nivel de desarrollo de coordinación motriz mediante pre prueba

Nivel	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	15	75%
Proceso	3	15%
Logrado	2	10%
Total	20	100%

Nota. La tabla muestra el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación, antes de la prueba.

Figura 5

Dimensión coordinación pre prueba



Nota. El gráfico representa el desarrollo de la dimensión coordinación pre juegos lúdicos aplicados a los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

La tabla 11 y figura 4, nos señala, que el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión coordinación antes de la aplicación prueba de los juegos didácticos, dieron los siguientes resultados, el 75% se situó en el nivel de inicio y un alto 15% en el nivel de proceso. Lo cual justifica el desarrollo de la investigación para resolver la problemática de los estudiantes con relación a su poco desarrollo motriz grueso en su dimensión coordinación.

Post prueba dimensión coordinación

Tabla 12

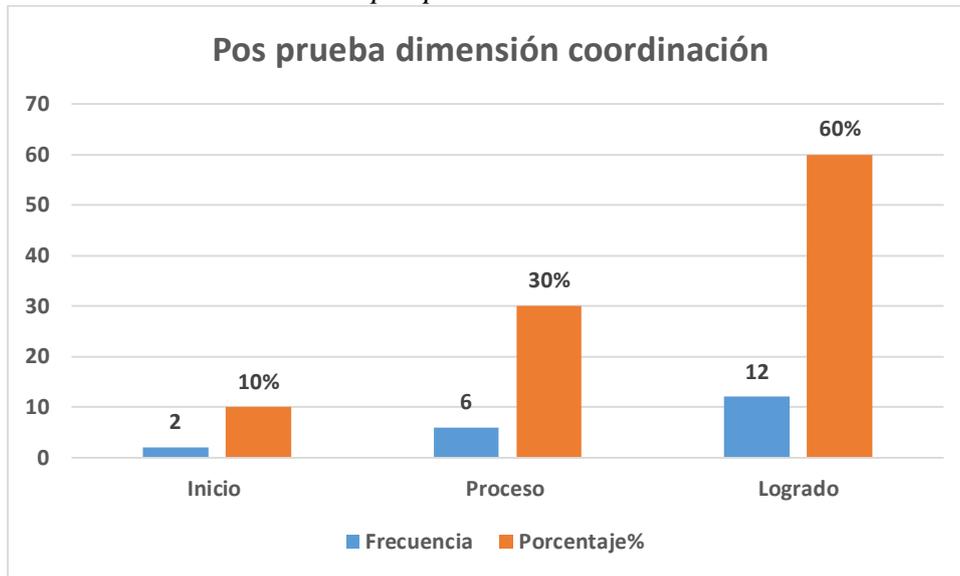
Nivel de desarrollo de coordinación motriz mediante pos prueba

Nivel	Frecuencia	Porcentaje%
Inicio	02	10 %
Proceso	06	30%
Logrado	12	60%
Total	20	100%

Nota. La tabla muestra el desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación, después de la prueba.

Figura 6

Dimensión coordinación pos prueba



Nota. El gráfico representa el desarrollo de la dimensión coordinación pos juegos didácticos aplicados a los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

La tabla 12 y figura 6, nos señala, que el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión coordinación después de la aplicación prueba de los juegos didácticos, dieron los siguientes resultados, el 60% se situó en el nivel de logrado y el 30% en el nivel de proceso.

Lo cual indica el rol determinante y significativo de los juegos didácticos para el desarrollo motriz grueso en su dimensión coordinación.

Objetivo general

Prueba de normalidad de shapiro

Tabla 13.

Resultados de la prueba de normalidad de datos

Variables/dimensiones	Shapiro		
	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad gruesa	,821	20	,017
Equilibrio	,812	20	,014
Coordinación	,702	20	,001

Nota. Lista de cotejo de los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

La tabla 13 nos permite observar que para todos los casos el p valor es mayor al nivel de significancia $\alpha=0,05$, lo que significa que los datos no configuran distribución normal por lo que fue necesario elegir un estadígrafo no paramétrico para determinar la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, y al tener como escala de medición el tipo ordinal se ha elegido al estadígrafo denominado Rangos de Wilcoxon, por las razones expuestas.

Contraste de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis general y tres específicos para contrastar los resultados antes (Pre Test) y después (Post Test) de la aplicación de juegos didácticos a los niños de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021. Se presentan la contrastación de hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión.

Hipótesis alterna (Ha) El uso del juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

Hipótesis nula (Ho) El uso del juego no influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

Tabla 14.

Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Valores	Motricidad gruesa
W+	-2,939 ^b
Sig. bilateral	,003

Nota. Lista de cotejo de los estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

La tabla 14 nos permite observar que el valor $W+ = -2,939$, mientras que el $p_valor = 0,03$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar que, el uso del juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

5.2. Análisis de resultados

Objetivo general:

Determinar la comparación con los resultados del pos test y pre test del nivel de las pre estrategias del juego didáctico en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

Con relación al objetivo general, y teniendo a los resultados como siguen, de 20 estudiantes de 4 años de la I.E N° 006 Santa Rosa de Lima, el porcentaje de inicio disminuyó de 80% a 0%, el nivel de proceso disminuyó de 20% a 15% y el nivel de logrado aumentó de 0% a 85%. Concluyendo que se lograron diferencias significativas debido a la aplicación de planes debidamente programados como son juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas.

Establecer una comparación entre los resultados obtenidos durante la evaluación del antes y después de la aplicación de los juegos didácticos. Si existen diferencias notables antes y después de aplicar el juego didáctico, así quedo comprobado según la comparación de los resultados iniciales (pre test) y los resultados finales (pos test), esto se puede corroborar con lo que expresado por: Armijos (2012) Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad.

La presente investigación, tiene resultados que guardan relación a lo indicado por Farfán (2018), en la tabla y figura 19, dimensión coordinación general de la variable motricidad gruesa, se puede observar que, del total de niños de inicial 3

años de la institución educativa 40124 María Auxiliadora, durante el pre test, el 43% se encuentra en un nivel deficiente de coordinación general, el 38% en un nivel eficiente y el 19% restante en un nivel regular. Durante el post test, el 85% se encuentra en un nivel eficiente de coordinación general, el 10% en un nivel deficiente y el 5% restante en un nivel regular. En conclusión, sobre la dimensión coordinación general de los niños de inicial 3 años de la institución educativa 40124 María Auxiliadora, que se refiere a que el niño es capaz de hacer movimientos generales donde intervienen todas las partes del cuerpo, entre ellas el poder sentarse, la realización de desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes del cuerpo, mejoró luego de la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, encontrándose predominantemente en un nivel eficiente

Objetivo específico 1: Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en la dimensión equilibrio, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021. Mediante la pre y pos prueba.

Análisis de los resultados pre prueba dimensión equilibrio

Para medir el nivel de motricidad gruesa en los niños se aplicó una guía de observación

antes de la aplicación de juegos didácticos, los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima antes de la aplicación de la estrategia de los juegos didácticos, de

los cuales se observa que el 80% se encuentra en el nivel Inicio y el 20% en el nivel de proceso.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Estela (2018), en lo que se refiere al resultado general del nivel de desarrollo motora gruesa; el mayor porcentaje de niños y niñas se encuentran en un nivel inicio con el 71% y el 28.5% en un nivel de proceso y ningún niño logró un nivel logro. Lo que implica el desarrollo de un programa del juego didáctico para mejorar la motricidad gruesa, donde los docentes debemos implementar estrategias y juegos que permitan mejorar las dimensiones coordinación, equilibrio y movimiento, de esta manera demostrarán que saben lanzar una pelota, subir gradas, ritmo al momento de bailar, etc. Se concluye que la mayoría de estudiantes se encuentran en nivel de inicio tal como lo muestra en pre test aplicado a niños de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima.

Así, mismo Velasco (2016), en su investigación Aplicación de un programa de juegos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años del nivel inicial de la I.E. N° 885 del caserío de Tapal medio del distrito y provincia de Ayabaca, que los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular “4 de enero” del distrito de Piura, 2016, presentan limitaciones de coordinación y ritmo, lo que determina que el nivel de desarrollo de su motricidad gruesa es bajo.

Análisis de los resultados post prueba dimensión equilibrio

De acuerdo a la tabla 9 y figura 3, el pos test demuestra que el 60% se encuentra en el nivel logrado, y el 40% en el nivel proceso. Es notorio entonces, que se ha logrado superar las dificultades a nivel del equilibrio, ya que mueve de

manera asociada la mano derecha junto con su cuerpo, camina demostrando equilibrio sobre un taburete y se sostiene y salta sobre un pie. Investigación que coincide con el de Flores (2020) toda vez que conforme indica la tabla 11 y figura 8, en los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, después de la aplicación de juegos didácticos en la dimensión de equilibrio se tiene como resultados que el 76.50% si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 23.50% aún sigue en proceso.

Objetivo específico 2: Sesiones para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

Carhuapoma (2017), en su investigación “El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote, en el año 2015”. (Tesis de pregrado) de la Universidad los Ángeles de Chimbote, el objetivo general fue determinar si la aplicación del juego lúdico basadas en el enfoque colaborativo, mejoraran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial. Según los resultados obtenidos se presenta el resultado de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje, donde se evidencia que en las primeras 5 sesiones la mayoría de niños se encontró en el nivel de inicio y proceso y en las últimas cinco sesiones la mayoría de estudiantes se encuentran en el nivel de proceso y logrado.

En relación Tamayo (2016). Se llegó a la conclusión de que los niños tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual

demuestra que los niños no desarrollaron las capacidades de expresión individual a través de las diferentes sesiones con variedad de materiales requeridos.

Así, mismo contamos con el trabajo de Rodríguez (2019), el cual señala que se han realizado actividades innovadoras que facilitarán el dominio y manejo en el progreso de la ejecución de las actividades, para que los docentes tengan la posibilidad de realizar actividades con los niños y niñas desarrollando la motricidad gruesa. Los docentes tienen la posibilidad de que los niños y niñas jueguen, exploren, descubran libremente con sus compañeros mediante una guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa consta de 20 actividades que son de fácil acceso para los docentes tanto en el uso de material como en su realización y que pueden aplicarlo dentro y fuera del aula de clase. Por medio de la utilización de la guía, los docentes lograrán desarrollar en los niños y niñas el área motriz, área cognitiva, área del lenguaje y el área afectivo-social ya que la motricidad gruesa estimula todas esas áreas en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Según nuestros resultados podemos concluir que las estrategias lúdicas como tales, si son aceptadas satisfactoriamente por los estudiantes, y que coincido con lo que señala el autor Crisólogo (2015) que el método lúdico no solo es la simbolización de darle principio al juego, con la intención de dar alegría, al contrario, se trata de preferir tener juegos educativos que compongan de modo concurrente con los valores morales de la educación.

Objetivo específico 3: Determinar de qué manera los Juegos Didácticos influyen en el desarrollo de la Motricidad Gruesa en la dimensión coordinación, en estudiantes de 4 años de edad de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021. Mediante la pre y pos prueba.

Los resultados muestran el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa después de recoger la información pertinente de la aplicación del juego didáctico en el post test a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 006 Santa Rosa de Lima, y los resultados, son el (15%) se situó en el nivel de proceso y un alto (85%) en el nivel de logrado. Lo cual nos indica que existe una gran relación y significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Como en relación de lo hallado por Fonseca (2016) en su estudio: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa "Federico González Suárez", cantón Alausí provincia de Chimborazo, donde manifiesta que el desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integra de los niños y niñas es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales.

Dentro de la muestra de estudio o dentro de diferentes estudios sería importante realizar y aplicar programas de estimulación temprana basados en los juegos

tradicionales, realizando un trabajo de tipo comparativo, además tomando otras variables en cuenta como podría ser el desarrollo socio-afectivo de los niños.

Post prueba coordinación

La tabla 12 y figura 6, nos señala, que el desarrollo de la motricidad gruesa en su dimensión coordinación después de la aplicación prueba de los juegos didácticos, dieron los siguientes resultados, el 60% se situó en el nivel de logrado y el 30% en el nivel de proceso. Lo cual indica el rol determinante y significativo de los juegos didácticos para el desarrollo motriz grueso en su dimensión coordinación. Trabajo que coincide con el de Flores (2020), quien señala conforme a la tabla 15 y figura 12, en los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, después de la aplicación de juegos didácticos en la dimensión de coordinación se tiene como resultados que el 82.40% si lograron un nivel satisfactorio.

Aporte como investigadora: Como aporte dentro del presente trabajo de investigación he desarrollado un programa de juegos didácticos, que al obtener más del 80% de logro en el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los escolares, ya que las sesiones han sido clasificadas e innovadoras con juegos didácticos y educación física a la vez, lo cual ha tenido un efecto en el desarrollo de habilidades motrices en niños y niñas de la institución educativa en mención. En conclusión, diré que mi investigación se obtuvieron diferencias significativas, en el logro, por lo tanto, es mi aporte que mediante talleres o secciones de juegos didácticos aumenta el desarrollo motriz grueso.

VI. CONCLUSIONES

Con respecto a la prueba del pre test, los resultados señalaron que el 80% de estudiantes tenían deficiencias del desarrollo de la motricidad gruesa. Ello preocupó como docente investigadora, lo que evidenció que algo se tenía que hacer para mejorar su estado motriz, por lo tanto, mi aporte fue primero en asumir que las estrategias didácticas mediante los juegos didácticos iban a superar estas dificultades motrices, en niños y niñas de 4 años I.E.I 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz-Tumbes 2021.

En relación al desarrollo de la motricidad gruesa después que se les aplicó la estrategia del juego didáctico en su dimensión equilibrio, es pertinente manifestar que mejoraron notablemente, pues ha subido su nivel de motricidad gruesa, ya que el 60% se encuentra en el nivel logrado, y el 40% en el nivel proceso. En ese sentido mi aporte en la mejora específica de la motricidad gruesa tiene gran significancia como sustento pedagógico.

Con respecto a la aplicación de metodología de sesiones, en la práctica lo realicé con la finalidad de comprobar la influencia del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa, una vez terminada la evaluación se determinó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, el 15% se situó en el nivel de proceso y un alto 85% en el nivel de logrado. Por lo tanto, mi propuesta dio mejores resultados en el progreso del fortalecimiento de la motricidad gruesa.

En relación a la dimensión coordinación después de la aplicación del juego didáctico como estrategia pedagógica, me quedó claro que mejoraron los

movimientos corporales de manera coordinada. Lo asumo como gran aporte en la investigación.

La prueba de hipótesis me dio la conclusión de que existen diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar juegos didácticos.

La conclusión general de esta tesis, nos dice claramente que dentro de sus objetivos como es mejorar su formación motriz, es que se justifica la presente investigación, ya que aplicando el uso de juegos didácticos, que además ha sido ampliamente difundido por otros referentes dentro del contexto de la formación integral de los estudiantes, he contribuido con el presente estudio, fundamentalmente en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en sus dimensiones, toda vez que contribuye a elevar su autoestima personal y grupal, desarrollan mejor su postura corporal, mejoran su conducta, se integran mejor a la participación dentro de la aula, en cuestiones generales diré que el resultado más relevante fue que se creció un (85%) de nivel logrado.

VII.RECOMENDACIONES

Se recomienda, a los directivos de la institución educativa de inicial que apliquen este tipo de trabajos que son significativos para mejorar la motricidad gruesa, como parte del desarrollo integral. Además del desarrollo de capacitaciones pedagógicas de los docentes, quienes a la vez les corresponderán afrontar temas centrales de la formación integral de los niños y niñas.

Académicamente, sugiero que los centros de inicial tomen en cuenta las distintas estrategias de estudio para mejorar la motricidad gruesa, es fundamental sugerir que al terminar el presente estudio se disponga coordinar con la facultad de educación, de las universidades de nuestra región, y a la comunidad educativa, con la finalidad de seguir con este tipo de investigaciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero (2018) implementación de un programa de actividades lúdicas didácticas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, en niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del cantón Cañar. Ecuador.
- Ángeles (2020) los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz de los niños de educación inicial, trabajo académico presentado para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional de Educación Inicial, Facultad de Ciencias Sociales Escuela Profesional de Educación Universidad Nacional de Tumbes.
- Bañeres (2008) en los juegos de representación, que los niños realizan desde una temprana edad y en que los representan el mundo social que los rodea, descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones.
- Beitía y Rauseo (2015) existen muchas actividades que motivan el desarrollo de los músculos de la motricidad gruesa. Estos ejercicios se pueden realizar mediante juegos intencionados y divertidos dependiendo de las edades y el desarrollo psicomotor. (P.34).
- Berdiales (2019) los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I N° 658 Fe y Alegría Huacho para optar el grado académico de maestro en ciencias de la gestión educativa, con mención en estimulación temprana Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Bernal (2021) propuesta de actividades lúdicas en las dificultades de la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años. Tesis para optar el título de licenciado en educación inicial, Facultad de Humanidades Escuela de Educación Inicial. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.

- Carhuapoma (2017) el juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de una institución educativa. Tesis de pregrado, Universidad Los Ángeles de Chimbote.
- Campana (2020) estrategias juegos didácticos para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Facultad de Educación Licenciatura en Educación Preescolar Universidad Santo Tomás – Educación a Distancia Putumayo. Colombia.
- Claparède (1934) citado por Martínez (2008, p.28), en base a la teoría evolutiva (Charles Darwin), refiere, que el juego es la forma en la que los niños representan la realidad.
- Crisólogo (2015) preferir el método lúdico como los juegos educativos que compongan de modo concurrente con los valores morales de la educación. Lima.
- Cocidos (2016) programa de estrategias lúdicas didácticas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 013 del distrito de las Lomas – Piura.
- Conde (2007) la motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño y niña especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies. (p. 2).
- Díaz y Hernández (2004), la lúdica son procedimientos que el docente aplica con aptitud y actitud reflexiva y dinámica para lograr de aprendizajes significativos en los estudiantes.
- Flores (2020) los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. –Piura.

Gallardo López (2018) Universidad Pablo de Olavide Revista Educativa Hekademos (España) jagallop@upo.es

Gastiagurú (2010) el esquema corporal tiene su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas.

Hernández (2014) este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables.

Higuera-Rodríguez y Enriqueta Molina Ruíz 2022 Universidad de Almería y Universidad de Granada. E-mail:mlinahr@ual.es;emolina@ugr.es VOL.24,Nº1(Febrero,2020)ISSN 1138-414X, ISSNe 1989-6395DOI: 10.30827/profesorado.v24i1.8677. España.

Huaychani (2019) relación entre las actividades lúdicas y las habilidades de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad de la cuna jardín municipal de ciudad Nueva-Tacna. Universidad Nacional San Agustín., Arequipa.

Leni (2015) señala que el juego didáctico es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso, utilizando para ello un conjunto de materiales.

Martínez (2019) la investigación titulada Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 051 “San Gabriel” Pomalca - Chiclayo Perú. Universidad Uladech.

Martínez (2008) el juego es una forma de preparación para la vida adulta, que se alcanza al final de la niñez, el cual depende de la actitud y actuar del organismo ante la realidad, que se desarrolla a través de la función simbólica del juego. (p.28).

- MINEDU (2014) para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, planteó un conjunto de acciones estratégicas para mejorar su implementación a favor de los menores de 3 a 5 años. Lima.
- Montero Herrera (2018) Importancia del juego didáctico, Volumen VII, Número 1, pp. 075–092, ISSN 2174-0410 Recepción: 10 Abr'16; Aceptación: 1 Mar'17. Costa Rica.
- Moreno (2002) el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano. El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra.
- Palmett y Rico (2004) la lúdica como una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.
- Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
- Pinargote Zambrano (2019). Revista Académica de Investigación, la motricidad gruesa, España. TLATEMOANI, No 30, abril 2019 <https://www.eumed.net/rev/tlatemoani/index.html>
- Preyer (1888) y Shin (1900) ambos citados por Gastiagurú (2010). El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por ellos, que realizaron descripciones del desarrollo motor. Revista Educativa Hekademos, 24, Año XI, junio 2018. [41-51].
- Ramos, Montes, Hernández y López (2011) que serían las actitudes sociales que incluyen “iniciativa, responsabilidad, respeto, creatividad, comunicabilidad, entre otros” (p. 63).

- Rodríguez (2019) estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Facultad de Ciencias de la Educación Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Rojas (2018) el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo.
- Rosa (2019) estrategias juego didáctico para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P.I “Santa María Iluminada” AA.HH. Mónica Zapata - Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura.
- Samanamud (2001) sostiene que se deben usar herramientas como las estadísticas, entre la más utilizadas tenemos la media aritmética y la desviación estándar ya que nos permite la medición resultados tanto de los pretest y postest.
- Sarango (2021) desarrollo psicomotor en los niños de 5 años de la I.E. inicial el Milagro Facultad de Ciencias Sociales Escuela Profesional de Educación, Universidad Nacional de Tumbes.
- Velasco (2018) los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador.
- Vygotsky (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.
- Vilela (2018) actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Facultad de Ciencias Sociales Escuela Profesional de Educación Universidad Nacional de Tumbes.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de evaluación de la motricidad gruesa

Orden	Ítems	Inicio	Proceso	Logrado
D1	EQUILIBRIO			
1	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho e izquierdo durante 10 segundos o más			x
2	Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso, en 10 segundos.			x
3	Golpeando con la punta del pie derecho 10 segundos segundos			x
4	Se traslada por todo el campo deportivo conduciendo la pelota con los pies.			x
5	saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.			x
6	ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.			x
7	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)		x	
8	Se mantiene en puntillas 10 segundos a más			x
D2	COORDINACIÓN			
9	Movimientos asociados de mano y cuerpo			x
10	Correr con distintos materiales (balón, ula ula) entre y por encima de obstáculos distribuidos por el espacio.			
11	Rodar el balón realizando "zigzag" entre varios conos sin perder el control del balón.			
12	Lanzar y recibir un balón con un compañero a distintas distancias.			
13	Mejorar los lanzamientos y las recepciones.			
14	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua.			

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre del Instrumento	Los juegos didácticos, para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas.
Tipo de Instrumento	Inventario
Dimensiones que mide	Equilibrio Coordinación
Autora de adaptación	Mariñas Ruiz Yesenia Jacqueline
Tipo de medición	Escala tipo Likert
Validación del Instrumento	Para ver la objetividad, coherencia, precisión, veracidad, autenticidad de los datos; se utiliza la -Validez de contenido o técnica, mediante la coherencia entre variables, aspectos indicadores -Validez de la relación del instrumento con teorías. - Juicio de Expertos: El instrumento utilizado para la investigación será validado por 02 expertos especialistas de la Región de Tumbes.
Muestra	20 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 006 Santa Rosa de Lima, La Cruz, Tumbes.
Administración	Individual
Aplicación	Niños y niñas de 4 años de edad
Lugar de Aplicación	Institución Educativa
Duración:	35 minutos.
Indicadores	De Participación, equilibrio, de coordinación, de autonomía, de conocimientos
Materiales por Utilizar	-Bolas. - Bloques. -escaleras. -Figuras.
Objeto de Evaluación	Juegos didácticos orientados al desarrollo de la motricidad gruesa
Aspectos por Evaluar.	Integración social, coordinaciones motoras: manos, pies, espalda, Actitudes, conducta, memoria, otros
Significancia	Este instrumento, cuenta con un total de 20 proposiciones que tiene como propósito obtener informaciones, análisis, discusiones sobre los juegos de didácticos, como método pedagógico para mejorar la motricidad gruesa.

Anexo 3: Evidencias de validación de Instrumento

	ítems	Inicio	Proceso	Logrado
D1	EQUILIBRIO			
1	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho e izquierdo durante 10 segundos o más			x
2	Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso, en 10 segundos.			x
3	Golpeando con la punta del pie derecho 10 segundos segundos			x
4	Se traslada por todo el campo deportivo conduciendo la pelota con los pies.			x
5	saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.			x
6	ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.			x
7	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)		x	
8	Se mantiene en puntillas 10 segundos a más			x
D2	COORDINACIÓN			
9	Movimientos asociados de mano y cuerpo			x
10	Correr con distintos materiales (balón, ula ula) entre y por encima de obstáculos distribuidos por el espacio.			
11	Rodar el balón realizando "zigzag" entre varios conos sin perder el control del balón.			
12	Lanzar y recibir un balón con un compañero a distintas distancias.			
13	Mejorar los lanzamientos y las recepciones.			
14	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua.			

Nombres y Apellidos del validador	CLORINDA REYES RUEDA		
DNI N°	00234389	Teléfono / Celular	972853682
Título profesional / Especialidad	- Profesora especialista en: educación inicial y arte		
Grado Académico	Magister		
Mención	Docencia y gestión universitaria		

REGIONAL TUMBES
 Dirección Regional de Educación
 Instituto de Educ. Sup. y Tecnológica Pública
 "JOSÉ A. DEL ROS"

Lic. Clorinda Reyes Rueda
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

Orden	Ítems	Inicio	Proceso	Logrado
D1	EQUILIBRIO			
1	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho e izquierdo durante 10 segundos o más			x
2	Camina sin perder el equilibrio sobre una línea trazada en el piso, en 10 segundos.			x
3	Golpeando con la punta del pie derecho 10 segundos segundos			x
4	Se traslada por todo el campo deportivo conduciendo la pelota con los pies.			x
5	saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.			x
6	ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.			x
7	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)		x	
8	Se mantiene en puntillas 10 segundos a más			x
D2	COORDINACIÓN			
9	Movimientos asociados de mano y cuerpo			x
10	Correr con distintos materiales (balón, ula ula) entre y por encima de obstáculos distribuidos por el espacio.			
11	Rodar el balón realizando "zigzag" entre varios conos sin perder el control del balón.			
12	Lanzar y recibir un balón con un compañero a distintas distancias.			
13	Mejorar los lanzamientos y las recepciones.			
14	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua.			

Nombres y Apellidos del validador	Sandra Consuelo Amaro Quincho		
DNI N°	00322803	Teléfono / Celular	953950955
Título profesional / Especialidad	-Profesora de educación inicial.		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología educativa		



Orden	Items	Inicio	Proceso	Logrado
	Nombres y Apellidos Sarela Campaña Preciado			
	del validador			
D1	EQUILIBRIO			
	DNI N° 00223846	Teléfono / Celular	972606096	
1	Mantiene el equilibrio sobre el pie derecho e izquierdo durante 10 segundos o más			x
2	Título profesional: Termina sin perder el equilibrio sobre una línea para en 10 segundos.	-Profesora especialista en Lengua y Literatura		
3	Especialidad: Segunda especialidad profesional en Educación		Inicial	x
	Grado Académico Magister			x
	Mención Administración de la Educación			x
4	Se traslada por todo el campo deportivo con su cuerpo y la pelota con los pies.			
5	saltando dentro del cuadrado con este pie hasta que te diga para.			x
6	ahora salta dentro del cuadrado con el otro pie hasta que te diga para.			x
7	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos. (5 segundos)		x	
8	Se mantiene en puntillas 10 segundos a más			x
D2	COORDINACIÓN			
9	Movimientos asociados de mano y cuerpo			x
10	Correr con distintos materiales (balón, ula ula) entre y por encima de obstáculos distribuidos por el espacio.			
11	Rodar el balón realizando "zigzag" entre varios conos sin perder el control del balón.			
12	Lanzar y recibir un balón con un compañero a distintas distancias.			
13	Mejorar los lanzamientos y las recepciones.			
14	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua.			



Anexo 4: Evidencias de trámite de recolección de datos: solisitud en la I.E



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación Tumbes

Unidad de Gestión Educativa Local Contralmirante Villar

Institución Educativa Inicial N° 006 "Santa Rosa de Lima"

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

La Cruz '31 de marzo del 2022.

OF.N° 017 -2022-GRT-DRET-UGEL-CV-UE1402-IEI-N° 006.SRL-D

SEÑOR : DR. VELASQUEZ CASTILLO NILO ALBERT
DIRECTOR DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
DE CHIMBOTE.

ASUNTO : ACEPTACIÓN DE PRÁCTICA DEL CURSO TALLER
PEDAGÓGICO PARA INICIAL

REFERNC : CARTA N° 0076.

Es grato saludarle e informarle la aceptación de la estudiante MARIÑAS RUIZ YESENIA JACQUELINE con código N°. 2107181002 de la escuela Profesional de EDUCACIÓN INICIAL del IX ciclo, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote para la realización de su Práctica del CURSO TALLER PEDAGÓGICO PARA INICIAL en nuestra institución educativa a partir del 01 de abril.

La docente responsable del aula y grado, encargada de evaluar a la practicante es la docente Aguirre Crespo Merci Anabel.

Sin otro particular hago propicia la ocasión para testimoniarle las muestras de mi especial estima.

Atentamente.

SCP/D.

Jr. Alfonso Ugarte N°. 115, Distrito: La Cruz, Región: Tumbes.

Anexo 5: Formatos de consentimiento informado, (autorización de los padres de familia)

Tumbes 05 de Junio de 2021

OFICIO No 001-2020 UGEL-nueva esperanza – I. E.º º



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Juegos didácticos motricidad fina)

La finalidad de este protocolo en juegos didácticos motricidad fina, 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, **JUEGOS DIDÁCTICOS DESARROLLAN LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 006 "SANTA ROSA DE LIMA" DISTRITO DE LA CRUZ – REGIÓN TUMBES, 2021** y es dirigido por, Yesenia Mariñas Ruiz investigador de la universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar el nivel Desarrollo de la Motricidad gruesa en los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa "Ciudadela del Maestro, San Juan de la Virgen Tumbes. Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomara 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir la interrumpir 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 WhatsApp. Si desea, también podrá escribir al correo de yeseniamarinasruiz@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote.

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

Nombre Ego Ricardo Vínces Oviedo

Fecha: 06 de junio 2021

Correo electrónico: Egorvin70@gmail.com

Firma del Participante:

DNI: 00227735

Firma del investigador (o encargado de recoger información) Yesenia Mariñas Ruiz

Anexo. 06: Sesiones realizadas en la institución

SESION DE APRENDIZAJE DE PSICOMOTRIZ

1.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : Contralmirante Villar Zorritos
 1.2. I.E.I. : 006 Santa Rosa de Lima
 1.3. DIRECTORA : Sarela Campaña Preciado
 1.4. PROFESORA : Merci Aguirre Crespo
 1.5. SECCION : 4 ANOS SECCION

1. Nombre de la actividad: "Me divierto en mi jardín."
 2. fecha: 21/04/2022
 3. sección de competencia y capacidad:

ÁREA	COMPETENCIA / CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACION
PSI.	<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	<ul style="list-style-type: none"> Baila y realiza movimientos con sus pies con equilibrio.

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio Transporte mos conos;	Asamblea	<ul style="list-style-type: none"> Las maestras junto a los niños entonan una canción: súbete al tren de la alegría <p>https://www.youtube.com/watch?v=iFceQRSO87g</p> 	Diálogo	5 min

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Desarrollo	Calentamiento	 <ul style="list-style-type: none"> La maestra invita los niños a Salir al patio para que puedan caminar alrededor de él. 		10 min
	Expresividad Motriz	<ul style="list-style-type: none"> Delimitamos el espacio en donde trabajaremos, colocamos conos por todo el patio de nuestro jardincito. La maestra les comunica que jugaremos a llevar conos sobre bastones. Para lo cual tienen que formarse en parejas y cada pareja tendrá 2 bastones y 5 conos. Explicamos que deberán trasladar los conos al otro extremo del patio, y luego regresarán con él aumentando uno más, hasta terminar de llevarlos todos. Pero si los dejan caer tendrán que regresar al inicio. Los niños/ñas juegan a trasladar los conos sobre los bastones haciendo equilibrio y control del cuerpo. 	Conos Patio Diálogo	25 min
	Relajación	<ul style="list-style-type: none"> La maestra invita a los niños y niñas a traer una colchoneta se colocan un cono sobre la cabeza y realizan ejercicios de flexión del cuerpo sin hacer caer el cono. Después pueden recostarse y cerrar los ojos respirando profundamente mientras la maestra pone música clásica para relajarse y les va contando un cuento: "el flautista." 	Colchoneta Radio	5 min
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad. Al finalizar los niños/ñas dibujan lo que hicieron en el taller y exponen sus trabajos. 	Diálogo	5 min
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida <ul style="list-style-type: none"> Acciones de rutina 		



Leemos juntos
Adivinanzas:
Opción 1

DIA 02/MARTES 26 OCTUBRE

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD

“LECTURA Y MOVIMIENTO”

COMPETENCIA/ESTANDAR/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	PROPÓSITO	EVIDENCIA A.	CRITERIO DE E.
<p>COMPETENCIA LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA</p> <p>ESTÁNDAR Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginario que les os cotidianas en los que predomina palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p> <p>CAPACIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa, la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de la observación en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él que aparecen frecuentemente en los cuentos, rimas, trabalenguas, etc.</p>	<p>PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que las niñas y los niños jueguen realizando diversas acciones motrices y sonidos onomatopéyicos además que se acerquen a diversos textos escritos en este caso a través de adivinanzas.</p>	<p>Envía un audio sobre algunos sonidos onomatopéyicos que realizo y la adivinanza que aprendió y lo comparten con su familia</p>	<p>Identific a informac ion en textos escrito a partir de algunos indicios e interpret a informac ión relevant e para resolver adivinan zas.</p>

NOMBRE Y APELLIDO	REGISTRO DE LA EVIDENCIA	ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA A LA LUZ DEL CRITERIO DE EVALUACIÓN	ASPECTOS PARA RETROALIMENTAR CON EL ESTUDIANTE	ORIENTACIONES A LA FAMILIA
	Envía un audio sobre algunos sonidos onomatopéyicos que realizo y la adivinanza que aprendió y lo comparten con su familia		<p>Valorar: Clarificar: Expresar inquietudes: Brindar Sugerencias:</p>	
			Valorar:	

			Clarificar: Expresar inquietudes: Brindar Sugerencias:	
ACOMPañAMIENTO A LOS PADRES DE FAMILIA				
INICIO <ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa a través de los medios de comunicación. Papitos mamitas canten, jueguen y respondan las preguntas acompañando a sus hijos. ▪ Niños y niñas, antes de comenzar con nuestra sesión, vamos a recordar las recomendaciones que el Ministerio de Salud nos ha dado y que debemos practicar durante todos estos días para no contagiarnos del Coronavirus.... ¿Recuerdan? ¿A qué recomendaciones me estoy refiriendo? ▪ Esta semana nuestra experiencia de aprendizaje es ¿A qué suena el Perú?, En esta experiencia de aprendizaje, se plantea que las niñas y los niños descubran los sonidos del mundo que los rodea y aquellos que son propios de nuestro país. Se promoverá la exploración sonora y musical que les permita percibir y crear nuevas formas de expresión, comunicar sus ideas, opiniones y emociones sobre las historias, sonidos y música que escuchan; sobre sus descubrimientos y lo que pueden hacer con los sonidos desde su iniciativa. De igual manera, se promoverá el respeto y valoración de nuestra diversidad cultural. Durante esta experiencia de aprendizaje, las niñas y los niños tendrán la oportunidad de coleccionar los sonidos que descubren y colocarlos en una “caja de sonidos”, que usarán para jugar, crear y compartir con su familia. El tema del día de hoy es: “LECTURA Y MOVIMIENTO” <p>PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que las niñas y los niños jueguen realizando diversas acciones motrices y sonidos onomatopéyicos además que se acerquen a diversos textos escritos en este caso a través de adivinanzas.</p>				
DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observan el programa APRENDO EN CASA por TV Perú. Se le invita a los niños y las niñas a jugar realizando diversas acciones motrices y sonidos onomatopéyicos se le presenta el video en el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=FubHJR3cpJw&t=133s ▪ Luego de escuchar el video, les preguntamos ¿Podemos hacer sonidos con nuestro cuerpo? ¿Con que parte de nuestro cuerpo podemos hacer algún sonido? ¿Cómo? ¿A quién le gustaría hacerlo? ▪ Damos la oportunidad al niño o niña para que pueda hacer algún sonido con su cuerpo ▪ Luego mostramos a los niños y niñas una bolsa sorpresa que contenga diversos objetos sonoros que hay en casa como maracas, sonajas, pitos, cucharas y otros, los invitamos a cerrar los ojos para escuchar los sonidos que emitirán cada uno de los objetos y les pedimos que lo identifiquen planteando las siguientes preguntas ¿Qué están escuchando? ¿Qué será? ¿Cómo será? ¿Cómo suena? “VAMOS A REPETIRLO” permitiendo que los niños y niñas expresen lo percibido. 				

- Luego jugamos a reconocer voces, pedimos a los niños que permanezcan con los ojos cerrados mientras un familiar habla o canta y de esta manera puedan identificar voces con los ojos cerrados preguntándoles ¿Quién hablo?
- Elijan un lugar libre de ruidos, dentro o fuera de la casa, siéntense juntos y lean una adivinanza generando expectativa en los niños.

EL ROER ES MI TRABAJO,
EL QUESO MI APERITIVO
Y EL GATO HA SIDO SIEMPRE
MI MÁS TEMIDO ENEMIGO.



TIENE DOS PATITAS
Y NO TIENE PIES,
PLUMAS DE COLORES
Y PICO TAMBIÉN.
CUANDO TIENE HAMBRE
DICE PÍO,

ZUMBA QUE ZUMBA,
VUELA QUE VUELA,
FABRICA MIEL
EN LA COLMENA.



▪ Luego, invítela o invítenlo a dar su respuesta y explicar cómo llegó a ella. Si no logra acertar con la respuesta, lean nuevamente la adivinanza haciendo énfasis en algunas pistas. Hagan lo mismo con las otras dos adivinanzas.

- Después de leer las adivinanzas, pueden invitar a su niña o niño a compartir lo que más disfrutaron y animarlos a crear sus propias adivinanzas de esta manera:
- Elegir un objeto de casa conocido por ella o él.
- Observar el objeto con mucha atención y ver las características que tiene. Por ejemplo, el color, tamaño, la forma o para qué sirve.
- Elegir las características más importantes que les den pistas para que la otra persona pueda descubrir a qué objeto se refiere. También pueden plantear relaciones de similitud con otros objetos.

CIERRE

RETO

- Repite las adivinanzas aprendidas y las comparte con su familia.

RETROALIMENTACIÓN

¿Qué son las adivinanzas?

¿Te gustaría aprender alguna adivinanza?

¿Conoces alguna adivinanza?

¿Te gustaría crear adivinanza?

¿Qué crees que deberíamos tener en cuenta para crearlas?

¿Te gustaría jugar con tu familia a repetir las adivinanzas?

¿Qué adivinanza te gusto más? ¿Por qué?

BASE DE DATOS DE POS TEST JUEGOS DIDÁCTICOS

	Coordinación brazos y pies	Juego funcional					Juegos simbólicos			
		Camina sobre un cuadro	Salta alternando brazos y pies	Salta con los pies	Experimenta sensaciones táctiles	Reconoce el sonido al escuchar	Imita sonidos de animales	Imita gestos	Juega con objetos imaginarios	Imita con su cuerpo
1	1	3	1	2	2	3	3	3	3	2
2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3
3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2
4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
5	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2
6	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
7	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3
8	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3
9	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
1	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3
1	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2
1	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1
1	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3
1	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3
1	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3
1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3

Equilibrio				Coordinación				
Mueve de manera mano derecha con su cuerpo	Camina sobre un taburete	Intenta sostenerse sobre un pie	Salta sobre el mismo lugar con un pie	Demuestra equilibrio sobre un pie	Recibe la pelota caminando	Corre y salta obstáculos	Realizan marchas imitando animales	Realizan ejercicios y se cogen las piernas
2	2	3	3	3	3	2	3	2
1	2	3	2	2	2	3	2	3
2	2	3	2	3	2	3	3	2
2	3	3	3	2	3	2	3	3
3	3	3	2	3	2	2	3	3
3	3	3	3	3	2	2	2	3
2	2	3	2	2	3	2	2	3
2	3	2	3	3	2	3	3	2
2	2	3	2	3	2	2	3	3
2	3	3	2	3	2	3	3	3
3	3	3	2	3	2	3	3	3
2	3	2	1	2	3	2	2	3
2	3	2	2	3	2	3	3	2
2	2	3	3	3	2	2	3	2
2	3	3	3	2	2	3	3	3

MARIÑAS RUIZ

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

13%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo