



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN  
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
N° 1629 EL MILAGRO - TRUJILLO, 2022**

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

**AUTORA**

**CABALLERO ABANTO, GENOVEVA ELSA**

**ORCID: 0000-0002-0080-9016**

**ASESOR**

**DIAZ FLORES, SEGUNDO ARTIDORO**

**ORCID: 0000-0001-9423-5975**

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## **Equipo de trabajo**

### **AUTORA:**

Caballero Abanto, Genoveva Elsa

ORCID: 0000-0002-0080-9016

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

### **ASESOR:**

Diaz Flores Segundo Artidoro

Orcid: 0000-0001-9423-5975

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

### **JURADO**

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

Orcid Id: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin Hilda Milagros

Orcid Id: 0000- 0002-0509-9914

Palomino Infante Jeaneth Magali

Orcid Id: 0000-0002-0304-2244

## Firma de jurado y asesor

---

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

**PRESIDENTE**

---

Taboada Marin Hilda Milagros

**MIEMBRO**

---

Palomino Infante Jeaneth Magali

**MIEMBRO**

---

Diaz Flores Segundo Artidoro

**ASESOR**

## **Dedicatoria y agradecimiento**

### **Dedicatoria**

Primeramente, quiero agradecer a Dios, por darme la fortaleza, sabiduría y perseverancia para cumplir con éxito esta meta tan anhelada.

A mis hijos Nikkolas, Lukas e Iker mis tesoritos, gracias por su amor, su comprensión, sus sonrisas de aliento y por su paciencia, ustedes fueron mi inspiración.

A mis padres Andrés y Olga porque a través de ellos Dios me concedió la vida y a mi madre que es ejemplo de perseverancia y trabajo, gracias por el apoyo moral, cariño y comprensión.

A mi esposo Ronnie por ser pilar fundamental, gracias por todo tu apoyo, tú amor, tú comprensión, tus palabras y por la oportunidad que diste para continuar con mis estudios, porque a pesar de nuestros aciertos y desaciertos siempre has estado a mi lado apoyándome incondicionalmente en los malos y buenos momentos de mi vida.

A mi hermana Eugenia por su cariño y consejos.

A mi tía Agripina por hacer el papel de madre cuando era niña y hasta ahora sigue allí presente.

A toda mi familia por su amor, apoyo, por ser mi soporte emocional en los momentos difíciles que me tocó vivir y me ayudó hacerme fuerte emocionalmente.

¡Agradecimiento profundo!

## **Agradecimiento**

En primer lugar, agradezco a Dios por dejar lograr una de mis metas, a mis padres Andrés y Olga por ser parte fundamental de mi vida, sin ellos no hubiese llegado hasta ahora donde estoy.

A mis hijos Nikkolas, Lukas e Iker por ser mi motivación para seguir creciendo en mi carrera profesional; a mi esposo por ser el soporte a todo aquello que me aflige.

En especial a mi abuela Genoveva, que me cuida desde el cielo en forma de estrella, a toda mi familia que está siempre presente con su apoyo, consejos, sonrisas y su energía positiva para seguir con mis estudios y mi buena amiga Mercedes.

## Resumen y abstract

### Resumen

Se observó en los estudiantes de 4 años limitaciones en la motricidad gruesa, en el mantenimiento del equilibrio, pararse en puntillas, ejercicios con los pies juntos o usando un solo pie; el objetivo fue determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022, el tipo de estudio fue cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental, la población fue de 117 niños y una muestra de 30 niños de 4 años, como técnica de recojo de datos fue la observación y como instrumento la guía de observación, la que fue validado por tres expertos y la confiabilidad por el alfa de Cronbach 0.870 y 0.874 respectivamente, se tomó en cuenta el principio ético consentimiento informado. Los resultados descriptivos mostraron una mayor concentración de 36.7% en nivel proceso y logrado de juegos motores y 40% en nivel proceso de motricidad gruesa, los resultados inferenciales mostraron una correlación positiva R de Pearson de 0,837 entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa; una correlación positiva 0,824 entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa; una correlación positiva 0,919 entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa; finalmente se concluyó que existe una relación significativa y directa con un valor alto de correlación R de Pearson de 0,945 y un sig. bilateral de  $P < 0.05$  entre los juegos motores y la motricidad gruesa.

**Palabras clave:** Desplazamiento, Juegos, Motricidad, Movimiento.

## **Abstract**

Limitations in gross motor skills, in maintaining balance, standing on tiptoes, exercises with feet together or using only one foot were observed in 4-year-old students; the objective was to determine the relationship between motor games and gross motor skills of 4-year-old children of the Educational Institution No. 1629 El Milagro - Trujillo 2022, the type of study was quantitative, descriptive level and correlational design, the population was of 117 children and a sample of 30 4-year-old children, as a data collection technique was observation and as an instrument the observation guide, which was validated by three experts and reliability by Cronbach's alpha 0.870 and 0.874 respectively, was taken into account the ethical principle of informed consent. The descriptive results showed a higher concentration of 36.7% at the process and achievement level of motor games and 40% at the process level of gross motor skills. The inferential results showed a positive Pearson's R correlation of 0.837 between the constructive game dimension and gross motor skills; a positive correlation 0.824 between the movement game dimension and gross motor skills; a positive correlation 0.919 between the displacement game dimension and gross motor skills; Finally, it was concluded that there is a significant and direct relationship with a high Pearson R correlation value of 0.945 and a sig. bilateral of  $P < 0.05$  between motor games and gross motor skills.

**Keywords:** Displacement, Games, Motricity, Movement.

## Contenido

1. Título de tesis .....	i
2. Equipo de trabajo .....	ii
3. Firma de jurado y asesor .....	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento .....	iv
5. Resumen y abstrac .....	iv
6. contenido .....	vi
7. Índice de figuras y tablas.....	viii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.1.1. Internacionales .....	6
2.1.2. Nacionales .....	7
2.1.3. Locales .....	10
2.2. Bases teóricas de investigación .....	11
2.2.1. Juegos motores .....	11
2.2.1.1. Teorías de juego .....	13
2.2.1.2. Utilidad de los juegos motores .....	14
2.2.1.3. Importancia de los juegos motores .....	16
2.2.1.4. Dimensiones de los juegos motores .....	17
2.2.2. Motricidad gruesa.....	17
2.2.2.1. Teorías de motricidad gruesa .....	19
2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa .....	20
2.2.2.3. Clasificación de la motricidad gruesa.....	21



2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	23
2.2.2.5. Relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa .....	24
2.3. Variables.....	25
III. Hipótesis.....	26
3.1. Hipótesis general .....	26
3.2. Hipótesis específicas .....	26
IV. Metodología .....	27
4.1. Diseño de la investigación.....	27
4.1.1. Tipo de investigación .....	27
4.1.2. Nivel de investigación .....	27
4.1.3. Diseño de investigación.....	27
4.2. Población y muestra .....	28
4.2.1. Población.....	28
4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión .....	29
4.2.3. Muestra.....	29
4.2.4. Técnicas de muestreo .....	30
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores .....	31
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	32
4.4.1. Técnica de recolección de datos .....	32
4.4.2. Instrumento de recolección de datos .....	32
4.4.2.1. Validez del instrumento.....	34
4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento .....	34

4.5. Plan de Análisis .....	35
4.5.1. Procedimiento.....	35
4.6. Matriz de consistencia.....	37
4.7. Principios éticos .....	38
V. Resultados .....	39
5.1. Resultados .....	39
VI. Conclusiones .....	57
Aspectos Complementarios.....	59
Referencias Bibliográficas .....	60
Anexos.....	64

## Índice de figuras y tablas

### Figuras

Figura 1 .....	39
<i>Nivel de juegos motores</i> .....	39
Figura 2 .....	40
<i>Nivel de motricidad gruesa</i> .....	40
Figura 3 .....	43
<i>Diagrama de dispersión de la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa</i> .....	43
Figura 4 .....	45
<i>Diagrama de dispersión de la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa</i> .....	45
Figura 5 .....	47
<i>Diagrama de dispersión de la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa</i> .....	47
Figura 6 .....	49
<i>Diagrama de dispersión de los juegos motores y la motricidad gruesa</i> .....	49

### Tablas

Tabla 1.....	29
<i>Población niños y niñas de cuatro años</i> .....	29
Tabla 2.....	30
<i>Muestra niños y niñas de 4 años sección lila de la I.E. El Milagro</i> .....	30
Tabla 3.....	31
<i>Matriz de operacionalización de variables</i> .....	31
Tabla 4.....	33
<i>Baremo de la variable juegos motores</i> .....	33
Tabla 5.....	33
<i>Baremo de la variable motricidad gruesa</i> .....	33
Tabla 6.....	37
<i>Matriz de consistencia</i> .....	37
Tabla 7.....	39

<i>Nivel de juegos motores de los niños de 4 años</i> .....	39
Tabla 8.....	40
<i>Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años</i> .....	40
Tabla 9.....	41
<i>Prueba de normalidad</i> .....	41
Tabla 10.....	42
<i>Relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa</i> .....	42
Tabla 11 .....	44
<i>Relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa</i> .....	44
Tabla 12.....	46
<i>Relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa</i> .....	46
Tabla 13.....	48
<i>Relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa</i> .....	48

## **I. Introducción**

El desarrollo motor en la educación inicial se propone afianzar los logros de maduración referente al control del cuerpo, desde el mantenimiento de la postura y los movimientos amplios y locomotrices, hasta los movimientos previos que permiten diversas modalidades de acción, por ello realizamos este estudio denominado juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N° 1629 El milagro - Trujillo, 2021

Cobos (2007) refiriéndose al desarrollo psicomotor indica que “se encuentra entre lo estrictamente físico madurativo y lo relacional, por ende, se relaciona con leyes biológicas y con aspectos interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje, la cual tiene como meta el control del cuerpo e implica un componente externo y uno interno”.

En el contexto internacional, como lo indica la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2016) actualmente “son muchos los niños que fuera del horario de clases no realizan ningún tipo de actividad física, al menos un 60% de la población mundial no realiza la actividad física necesaria para obtener beneficios para la salud. Debido a este nivel de sedentarismo, el sobrepeso infantil se ha visto incrementado en los últimos años. Cabe mencionar que la persona sedentaria es aquella con una actividad física baja, es decir, con un estilo de vida que carece de movilidad y de la práctica de ejercicio”.

Dragu, Dobrota y Ploesteanu (como se citó en Chiva, Gil y Salvador 2015) el juego motor “es una actividad en la que el movimiento adquiere una considerable trascendencia. Por lo tanto, uno de los principales objetivos de los juegos motrices es desarrollar las habilidades motoras. Pero además también persiguen otras finalidades

como son favorecer un desarrollo físico en armonía, contribuir al desarrollo de la conciencia moral y social, mejorar el intelecto o favorecer la integración social”.

En el contexto nacional, uno de los factores que más contribuye al desarrollo de enfermedades es la falta de ejercicio, por esa razón, se busca fomentar la actividad física en las instituciones educativas del nivel inicial, reduciendo de esta manera el sobrepeso y ayudando a la prevención de posibles enfermedades que se puedan ocasionar, mediante la propuesta de un cambio metodológico. La práctica de ejercicio no solo ayuda de manera positiva a la salud, sino que, como veremos más adelante, también tiene grandes beneficios sobre los aprendizajes de los niños.

Por otro lado, MINEDU (2015) indica que “el desarrollo psicomotor y el aprender a cuidarse para mantener una buena salud física y emocional son aspectos importantes en la formación integral de los niños, el movimiento humano, es decir la motricidad, no solo es moverse y desplazarse, es explorar, experimentar, comunicar y aprender”. (p.15)

En el contexto regional, las instituciones educativas de educación inicial, afrontan la misma problemática que a nivel nacional, cada vez se acentúa el sedentarismo, los celulares cada día absorben más a los niños en sus juegos y aplicaciones que lo entretienen y evitan realicen juegos que implique el movimiento, los padres desde que sus niños tienen poca edad prefieren darle un celular u otros aparatos para que se distraigan y los dejen tranquilos, todas estas situaciones trae consigo un sobrepeso en los niños debido a la poca actividad física, siendo el primer paso a las enfermedades propias de la obesidad.

En los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro se observó que algunos niños presentan dificultades en los juegos que impliquen

mantenimiento del equilibrio como pararse en puntillas, ejercicios con los pies juntos o haciendo uso de un solo pie. Además de ello, la carencia de recursos didácticos que ayuden al oportuno desarrollo motor es notoria, más aún, si no existen zonas de juegos adecuados.

Por lo anteriormente planteado, se formula como problema de investigación:  
¿Cuál es la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022?

Ante este problema se planteó como objetivo general: Determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022. Para el cumplimiento del objetivo general se formularon como objetivos específicos: Identificar el nivel de juegos motores de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; Identificar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; Establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; Establecer la relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; Establecer la relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

En base a los objetivos planteados en este estudio se propone como hipótesis:  
Existe relación significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

Este estudio tiene relevancia pedagógica, teórica, metodológica y práctica: En lo pedagógico, porque es un aporte a la docente de aula y a la institución educativa ya que fortaleció las estrategias metodológicas en las sesiones de aprendizaje de las profesoras del nivel inicial. En lo teórico, porque el estudio se fundamentó en fuentes confiables, en teorías de vanguardia que abordan el tema de los juegos motores y la motricidad gruesa. En lo metodológico, porque puso a disposición de la institución educativa una guía de observación validada por tres expertos y cuenta con un nivel de confiabilidad alto. En lo práctico, porque las prácticas pedagógicas se vieron fortalecidas con intervenciones diferentes, innovadoras, creativas que lograron la adquisición de competencias de los niños.

En la metodología de investigación el tipo de investigación es cuantitativo, el nivel correlacional y diseño no experimental, la población fue de 117 niños de 4 años y una muestra de 30 niños de cuatro años. La técnica empleada para recolectar los datos fue la observación y el instrumento la guía de observación, la cual fue validada por tres expertos. En los resultados se estableció la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa con un valor de correlación de Pearson de 0,837; se estableció la relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa con un valor alto de correlación de Pearson 0,824; se estableció la relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa con un valor de correlación alto de Pearson de 0,919 en todos los casos con una sig. Bilateral de  $P < 0.05$ .

Finalmente se concluye que existe una correlación significativa y directa entre los juegos motores y la motricidad gruesa con un valor alto de correlación de Pearson de 0,945 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$



Se consideró como recomendación a las docentes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro, mejorar su metodología de enseñanza empleando la guía de observación de juegos motores y motricidad gruesa, tales instrumentos fueron validados por expertos y la confiabilidad por el Alfa de Cronbach, de manera que aptos para medir los juegos motores y la motricidad gruesa.

Este estudio estuvo estructurado en introducción, que contiene un resumen del informe, el planteamiento del problema de estudio, los objetivos de la investigación considerando las dimensiones y por último se presenta la justificación del estudio.

Asimismo en la revisión de literaria, donde se consignan los trabajos previos a esta investigación y las bases teóricas en las que se sustenta el estudio, en la Hipótesis, donde se redactaron la hipótesis general y las hipótesis específicas , en la metodología, en la que se describe el tipo, el nivel y el diseño de investigación, se identifica la población y se extrae la muestra, se señalan la técnica y el instrumento de investigación, así como el plan de análisis de datos y finalmente los principios éticos del estudio, en aspectos complementarios, en la que se exponen, analizan e interpretan los datos obtenidos, se elaboran tablas y gráficos de barras, luego se discuten los resultados. Finalmente, encontramos a las conclusiones y recomendaciones.

## II. Revisión de la literatura

### 2.1. Antecedentes.

#### 2.1.1. Internacionales

López (2018) realizó un estudio de licenciatura en Ecuador, Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Su objetivo fue determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. La investigación fue del nivel descriptiva y del tipo aplicada, tuvo una población muestral de 20 estudiantes. Sus conclusiones fueron: La motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas. El uso de las actividades para el desarrollo motor de niños de 3 a 4 años, dentro de las rutinas diarias de la escuela, facilitando con ello un aprendizaje integral.

Al momento de diagnosticar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad a través de la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz se obtuvo un parámetro de medio en al Área Motora Gruesa, evidenciando un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Mamani (2017) realizó un estudio de licenciatura en Bolivia, significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial. Tuvo por objetivo analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de la Unidad Educativa General José de San Martín de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo. La investigación fue de tipo descriptivo con carácter cualitativo, el diseño de investigación fue de tipo

fenomenológico, la población fue de 227 niños entre 4 a 6 años, utilizó tres técnicas, la observación directa y participante, la entrevista profunda y cotejo para relacionar a las dos anteriores, como instrumentos fueron el registro de observación, formato de entrevista a profundidad y la lista de cotejo. Entre sus conclusiones afirma que la psicomotricidad no puede vivir sin el juego, están ligadas íntimamente, con el juego se desarrollan de manera natural y gratuita, por otro lado, los resultados que arrojaron los instrumentos indican que los juegos son importantísimos para desarrollar la psicomotricidad gruesa, tienen un impacto trascendente en el desarrollo del niño tanto en lo motor como en lo psicológico y social.

### **2.1.2. Nacionales**

Ganoza (2019) realizó un estudio de licenciatura en Chimbote, Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la Institución Educativa PNP Santa Rosa de Lima, distrito de Nuevo Chimbote, 2016. Su objetivo fue Determinar si la aplicación de los juegos motrices mejora notablemente el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de Educación Inicial de la Institución Educativa “PNP Santa Rosa de Lima”, distrito de Nuevo Chimbote en el año 2016. El nivel de investigación fue explicativo, como diseño pre experimental, la población de estudio fue de 80 niños y una muestra de 18 niños. Sus conclusiones fueron: Los resultados del pre test demostraron que el 61% de alumnos de 4 años de inicial, obtuvieron, de un bajo rendimiento obteniendo una nota mínima de C. Los resultados del post test nos muestran que el 83% de los alumnos de 4 años de inicial, lograron un puntaje esperado, obteniendo así la nota alta de A. Se verificó la hipótesis planteada, que la aplicación de juegos motrices mejoró significativamente tal como se aprecia que  $p = 0,05$ , es decir que hay una diferencia

significativa entre el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el pre y post test. En resumen, se acepta la hipótesis.

Huanca (2018) realizó un estudio de segunda especialidad en Piura, Psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial. Su objetivo fue comprender la importancia de la psicomotricidad gruesa en los niños de educación inicial. La tesis no cuenta con metodología de investigación. Sus conclusiones fueron: La psicomotricidad gruesa se desarrolla a través de los juegos infantiles mejorando el dominio corporal dinámico en estudiantes de 05 años.

La Psicomotricidad se desarrolla con los juegos infantiles donde los niños de cinco años del nivel inicial muestran el dominio el dominio corporal estático. el equilibrio (Coordinación estática). Control segmentario, Organización del espacio (Orientación). Y la Estructuración espacio temporal.

La Psicomotricidad gruesa se desarrolla con los juegos infantiles donde los niños de cinco años del nivel inicial mejoran el esquema corporal. Los juegos infantiles como elemento básico del bienestar físico y desarrollo psicomotriz contribuyen al crecimiento y fortalecimiento de capacidades en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial.

Arzola (2018) realizó un estudio de maestría en Lima, Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Su objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. La investigación correspondió al enfoque cuantitativo de tipo aplicada y diseño experimental, tuvo una población muestral de 30 niños. Sus conclusiones fueron: La aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la

institución educativa 2051-carabayllo con el valor de  $p=0,020 > \alpha = 0,05$ . Esto confirma la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

La aplicación de los juegos motores muestra efectividad en la coordinación global obteniendo un 90% con un valor de  $p= 0,020 > \alpha = 0,05$  y  $z (-4,619 < -1,96)$  para fortalecer esta dimensión en los niños de cinco años

La aplicación de los juegos motores desarrollo un 93%  $p= 0,020 > \alpha = 0,05$  y  $z (-4,469 < -1,96)$  en la organización espacio temporal en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo.

De La Cruz (2017) realizó un estudio de maestría en Huancayo, Juegos motrices y desarrollo de habilidades intelectuales en niños de 4 años de las instituciones educativas estatales de la zona urbana marginal del Distrito de El Tambo. Su objetivo fue determinar si influyen los juegos motrices en el desarrollo de las habilidades intelectuales en niños de 4 años de las Instituciones Educativas Estatales de la zona urbana marginal del Distrito de El Tambo. El tipo de investigación fue aplicada, el nivel de investigación fue tecnológico, su diseño fue cuasi experimental. Sus conclusiones fueron: Los juegos motrices desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico del niño, como la rapidez, la resistencia, los niños al jugar reciben grandes emociones satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor.

El desarrollo de los juegos motrices ayuda al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, vivir sus sueños, asumir sus roles, disfrutar de los juegos en grupo y expresarse con libertad.

Después de los análisis estadísticos del post test se observa en los cuadros que hay un nivel de confianza del 95% que si influyen los juegos motrices en el desarrollo de las habilidades intelectuales en los niños de 4 años del nivel inicial del distrito de El Tambo.

### **2.1.3. Locales**

Acero (2019) realizó un estudio de licenciatura en Satipo, Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019. Su objetivo fue determinar la relación que existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3000154 de la Provincia de Satipo – 2019. Su diseño de investigación fue correlacional, la población de estudio fue de 118 estudiantes y la muestra fue de 20 estudiantes. Sus conclusiones fueron: Teniendo como guía objetivo general: después de haber hecho el trabajo estadístico el trabajo ha concluido que El coeficiente hallado  $r= 0,715$  que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%.

Dando cumplimiento al primer objetivo específico: después del trabajo estadístico ha concluido en que el coeficiente hallado  $r= 0.817$  que cuantificó la relación entre la dimensión pelotitas de espuma y el equilibrio, se determinó que ambas dimensiones se relacionaron de manera positiva con una intensidad perfecta habiéndose notado claramente que los estudiantes que practicaron el juego con la pelotita de espuma tuvieron mejor equilibrio en un 66.7%.

Solórzano (2018) realizó un estudio de licenciatura en Trujillo, El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018. Su objetivo fue determinar qué la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de la I.E N° 81015 Uceda Mesa, Trujillo, 2018. Su diseño de investigación fue pre experimental, contó con una población muestral de 22 estudiantes de tres años, la técnica de recojo de información fue la observación y la evaluación, los instrumentos fueron el test y la guía de observación. Entre sus conclusiones afirma que: Antes de la aplicación del programa de juegos lúdicos los niños de tres años en psicomotricidad gruesa en las dimensiones coordinación, marcha y correr se localizaron en el nivel deficiente con el 50% en las dos primeras dimensiones y 73% en la última. Después de la aplicación del programa los niños/as en psicomotricidad gruesa, en las dimensiones coordinación, marcha y correr se situaron en nivel bueno con el 82 %, 59 % y 64 %.

## **2.2. Bases teóricas de investigación**

### **2.2.1. Juegos motores**

Navarro (2009) precisa que el juego motor “constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje. Diversos han sido los autores que han contribuido a ampliar la definición de juego, explicar características, teorías y aplicaciones útiles a lo largo de la historia hasta llegar a la actualidad. Así mismo los juegos se caracterizan también por ser acciones espontáneas y voluntarias, es decir que no implican obligaciones. A partir de esta idea no parece complicado

comprender que un juego motriz es una actividad en la que el movimiento adquiere una considerable trascendencia”.

Díaz (2006) afirma que “el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz”.

Tineo (2006) indica que “es una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad. Llamados también juegos de movimiento, además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños en edades tempranas, constituye un excelente medio educativo que influye en las formas más diversas y complejas de la evolución del niño. Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrar, reptar, tener destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia, entre otros; las cualidades morales y volitivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, la ayuda mutua, la disciplina y el colectivismo, etc.; la correcta preparación y dirección del adulto en esta actividad dependerá el éxito del mismo”.

Para Chiva, Gil y Salvador (2015) el juego motor es definido como “una herramienta pedagógica para fomentar un estilo de vida saludable mejorando los procesos metabólicos y motores de niños con esta deficiencia biológica pero que deben ser adaptados de acuerdo a sus características y capacidad motora; proporcionan el derecho a la igualdad, la convivencia con una adecuación al juego con pautas cortas y sencillas que permitan la comprensión del infante”.



### 2.2.1.1. Teorías de juego

#### Teoría piagetiana

Piaget (1985), indica que el juego “forma parte de la inteligencia de todo niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del hombre. Señala que, aquellas capacidades sensorio motrices, las simbólicas o de razonamiento, como los aspectos esenciales del desarrollo del hombre, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Además, Piaget une tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: Primero, que el juego es un simple ejercicio; Segundo, que el juego es simbólico; y Tercero, el juego reglado que viene a ser un resultado de un acuerdo del grupo”.

“Piaget se centró primordialmente en la cognición sin prestar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. Su trabajo tiene como tema central una inteligencia o una lógica que va adoptando diferentes formas a medida que la persona se va desarrollando. Además, presenta una teoría del desarrollo por etapas, en donde cada etapa va a suponer la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. Pero también va a implicar discontinuidad, lo que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden ir construyendo e incorporando elementos de la etapa anterior”.

### **2.2.1.2. Utilidad de los juegos motores**

La utilidad de los juegos motores lo explica Schoning (1997):

#### **a) Utilidad fundamental**

*Para la conservación:* El juego sirve para convertir en hábitos ciertas actividades instintivas que desaparecerían si no se les ejercita. “El niño no jugara en su infancia, si no cazara, no pescara, no nadara, etc., viviría una vida sedentaria todo el resto de su vida, porque no habría adquirido el hábito de la actividad física.

*Para el desarrollo:* Los juegos adecuados proporcionan ejercicios convenientes para estimular el desarrollo de los distintos órganos y aparatos del cuerpo, el crecimiento integral del organismo, el desarrollo de la caja torácica y del sistema vasomotor de la circulación.

*En la educación intelectual:* El juego constituye un motivo o factor de desarrollo que puede y debe utilizarse en todas las enseñanzas de la escuela. Todos sabemos que hay una estrecha relación entre la actividad motriz y la inteligencia. Los juegos desarrollan la capacidad de reaccionar coordinadamente en respuesta de algún estímulo extraño o poderoso. Por ejemplo; los juegos atléticos no enseñarán a un abogado como debe defender un juicio; pero le preparan para que en medio de la excitación que produce un debate acalorado pueda salir airoso, gracias al dominio de sus nervios y la habilidad que ha adquirido de concentrar y coordinar todos sus poderes al trabajo que tiene en sus manos”.

*En lo moral:* “Los juegos dan al individuo ocasiones para desplegar su iniciativa; su imparcialidad, su constancia, su coraje, su honradez, su espíritu de juego limpio, desarrollando así su moralidad.

*En lo social:* El juego envuelve y encausa los instintos gregarios del niño, en tanto que enseña el valor de la cooperación, del sacrificio, de la disciplina y de la subordinación del individuo a los intereses del grupo social. Ninguna actividad escolar es adecuada para enseñar al niño lo que es eficiencia social, es decir el ideal moderno de a educación.

**b) Utilidad incidental**

*Recreativa:* Es evidente su utilidad, que no vale la pena detenerse en ella.

*Sustitutiva:* Los juegos proporcionan convenientes sustitutos para ciertas manifestaciones, como la de arrojar piedras a los carros o a las ventanas; la de dañar las plantas de los jardines o parques públicos; la de hacerse la vaca, que se cura con las excursiones escolares, etc.

*Catártica:* Los juegos sirven para desarrollar y dirigir racionalmente ciertas tendencias instintivas que dejadas en libertad de desarrollo pueden convertirse en peligrosas. Los ejercicios de box, vigilados y dirigidos hacen que disminuyan las peligrosas luchas callejeras entre los niños de una misma o diferente escuela.

*Correctiva:* Los juegos pueden usarse para corregir formaciones causadas por la lectura o escritura realizadas en carpetas antihigiénicas o en salones mal iluminados o ventilados.

*Imitativa:* Los juegos favorecen no solamente a los que las ejecutan sino también a los simples espectadores, pues, les contagian las emociones agradables que tanto bien hace en la vida". (pp.18-19)

### **2.2.1.3. Importancia de los juegos motores**

Tineo (2006) indica que “es importante para el desarrollo integral del niño; gracias a esta diversión creada, espontánea o guiada por el educador, el niño logra desarrollar sus capacidades motrices básicas (locomoción, lanzamientos y recepciones, agilidad y equilibrio, saltos) y capacidades físicas (velocidad, saltos, fuerza) orientadas hacia algún deporte; su importancia también se relaciona con el aprendizaje”.

Díaz (2006) refiriéndose a los juegos motores menciona que, “son indispensables en esta edad preescolar porque ayuda al niño a reconocer que su cuerpo puede realizar diversos movimientos. Tales juegos ayudan a iniciar una relación con los estudiantes. Así estimular la motricidad gruesa permite ejercitar los movimientos del cuerpo como: reptar, caminar, gatear, saltar y marchar. Los juegos motores y la motricidad gruesa permiten el desarrollo eficaz en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en el niño para adquirir una adecuada coordinación global, equilibrio, lateralidad, orientación espacial y control del cuerpo. Asimismo, dicha relación contribuirá a la formación social en el niño través de los juegos motores permitirá, la interacción con el otro, el control de grupo, esperar los turnos, sin lugar a duda desarrollara el aspecto afectivo principalmente si se toma al niño como un todo que es capaz de sociabilizarse, responder a problemas y sabe controlar sus emociones”.

“En el juego, el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende capacidades psicomotoras básicas, como el control de sus movimientos, la coordinación, la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieren para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida

que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema, y le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de acciones - rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles”. (Cuadros, 2001, p. 62)

#### **2.2.1.4. Dimensiones de los juegos motores**

Bautista (2002) plantea las siguientes dimensiones basado en los aportes de Piaget:

*Juego de construcciones.* Son un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Es cuando el niño tiene conocimiento de que quiere realizar, como puede hacerlo y que quiere hacerlo.

*Juego de movimiento.* Implica expresiones de movimiento representadas como destrezas fundamentales, ritmos, bailes, juegos, ejercicios, juegos predeportivos, deportes, actividades en la naturaleza, actividades acuáticas.

*Juego de desplazamiento.* Los juegos que interesan a la movilidad. Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

#### **2.2.2. Motricidad gruesa**

Cobos (2007) define a la motricidad gruesa “como la coordinación de grupos musculares grandes que involucran actividades como equilibrio, locomoción y salto. En otras palabras, el niño en esta área realizará diversas actividades con partes musculares gruesas de su cuerpo ya sea correr, saltar, pararse en un pie, entre otros”.

Rigal (2006) sostiene que la motricidad “es un conjunto de funciones que aseguran los movimientos autogenerados de un organismo, es el estudio del hombre

en movimiento y de los comportamientos motores significativos. Así mismo la motricidad interviene en la mejora de la coordinación motrices en el desarrollo de las funciones motrices” (p.93).

Comellas y Perpinya (2003) menciona, que “la motricidad gruesa es el dominio y coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar. Posteriormente el niño logrará ejecutar funciones en la vida cotidiana sin dificultad”.

“Las habilidades motoras gruesas como reptar, correr, trepar y saltar, se van desarrollando poco a poco a medida que el niño va creciendo. El desarrollo de las áreas sensorio-motrices permite que los niños realicen juegos según los que ellos deseen y quieran hacer. Sus músculos y sus huesos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que permite trepar, saltar y correr más lejos, más rápido y mejor”. (Penton, 2007, p. 42).

Por otro lado, Bolaños (2006) nos alcanza su definición indicando que la motricidad gruesa “está a cargo de trabajar las partes del cuerpo del niño, a través de diferentes movimientos tales como caminar, correr, saltar y otras actividades que necesitan de mucho empeño y fortalecimiento del cuerpo de cada niño. Es de suma importancia trabajar esta motricidad desde muy pequeños para que cada infante logre fortalecer cada músculo logren adquirir esa agilidad que necesitan. A través de la motricidad gruesa se realizan muchos movimientos en cada parte del cuerpo, para luego poder cambiar de posición el cuerpo y logre trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan trabajar diferentes actividades y aun así se logra caminar de una forma apropiada sin caerse”.

Según Ortega (2007) la motricidad gruesa “consiste en acciones del organismo

como una totalidad e implican la acción coordinada de la musculatura larga del cuerpo que permite acciones como la de lanzar una pelota, correr, trepar, sentarse, pararse”. (p.56).

Asimismo, Berrueta (2007) señala que los movimientos gruesos “comprenden los grandes desplazamientos y gestos que implican la utilización coordinada de grandes grupos musculares de todo el cuerpo. La motricidad gruesa permite acciones como lanzar una pelota, recibir una pelota, correr, trepar, saltar, pararse en un solo pie, entendiéndose que en estos movimientos intervienen la musculatura larga del cuerpo y su coordinación se manifiesta a través de las conductas motrices como el equilibrio, la postura y la marcha o locomoción, que representan expresiones corporales propias de la motricidad gruesa”. (p.29)

### **2.2.2.1. Teorías de motricidad gruesa**

#### **Teoría psicogenética**

Piaget (1968), en los aportes realizados en el área motriz afirma que “el camino hacia la motricidad comienza con el entorno más cercano con su propio cuerpo, posteriormente, la implicancia es ampliar el alcance de la experiencia, en la medida en que colaboró para que el primer objeto de este descubrimiento se situara en coordenadas espacio-temporales y practicara relaciones cada vez más complejas con todos los objetos de su alrededor. El conocimiento que adquieren los niños tiene un valor educativo real solo cuando se combinan en una realidad viva que es completamente significativa para ellos”.

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

Guanochanga (2013) menciona que “el seguimiento de la motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.”

Pentón (2007) menciona que “el desarrollo del niño es de vital importancia la motricidad porque este va pasando por distintas etapas desde los movimientos espontáneos y descontrolados hasta la representación mental, es decir de una desorganización llega gradualmente a una verdadera organización, de la acción originada por la emoción con la acción originada por el pensamiento”.

Guanochanga (2013) afirma que “la motricidad gruesa es muy importante: La motricidad y la psicomotricidad ocupan un lugar importante dentro de la Atención Temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La suma importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a materiales de vida práctica están diseñados para facilitar el desenvolvimiento del niño.

Adquieren independencia y responsabilidad, desarrollan su autoestima y aprenden destrezas útiles como: manipular objetos, escribir o abrocharse un botón. Estas tareas de la vida diaria son el fundamento para todo aprendizaje futuro. En las diferentes etapas las destrezas de motricidad gruesa se requieren para los deportes, el baile y



otras actividades que comienzan durante la segunda infancia y pueden durar toda la vida. (Aquí es donde se puede fomentar el hábito del ejercicio con clases extra escolares).

Estos comportamientos motrices, cada vez más complejos, son posibles debido a que las áreas sensorial y motriz de la corteza cerebral están mejor desarrolladas y permiten una mejor coordinación entre lo que los niños quieren hacer y lo que pueden. Sus huesos son más fuertes, sus músculos más poderosos y su capacidad pulmonar es mayor. Parece no existir ningún límite para la cantidad y el tipo de actividades motrices que los niños pueden aprender, al menos hasta cierto grado, sólo se ven limitadas por la capacidad de cada niño y en gran medida por la herencia genética y sus oportunidades para aprender y practicar las destrezas motrices”.

### **2.2.2.3. Clasificación de la motricidad gruesa**

Franco (2009) nos alcanza la siguiente clasificación:

*Coordinación:* “Es la capacidad que tienen los músculos del cuerpo ya que esta permite que se puedan explorar una serie de diferentes conductas automatizadas ante un estímulo. Al lograr automatizar la respuesta psicomotora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción.

*Caminar:* Camina fácilmente o corre de un lugar a otro por sí mismo, sube y baja escaleras alternando los pies, marchar y retrocede sobre una línea diagonal, salta en charcos, montones de hojas o caja de arena, empuja o tira de un carro o carreta mientras camina, etc.

*Marcha:* Implica el desplazamiento de todo el cuerpo por el espacio que el niño va a explorar. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio,

usando como medio principal el movimiento corporal total. Se encuentra los desplazamientos y se pueden destacar algunos factores que en el nivel educativo es de suma importancia ya que son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento, los cambios de dirección. Menciona que los desplazamientos se distinguen en seis tipos (pasos cruzados adelante, atrás, lateral diagonal adelante, diagonal atrás.)

*Correr:* Es importante adquirirlo ya que desarrolla los mismos elementos antes mencionados en la marcha, sin embargo, aquí se añade algo más detención muscular, de velocidad, maduración y de fuerza. Cuando el niño cumple 2 años, correr será una actividad corriente para él, aunque a esta edad tenga aun problemas para detenerse o poder realizar giros. A los 4 años, el infante tiene dominio de la actividad motora ya que esta le permitirá mejorar y además controlar las partes que componen cuando se corre, como los son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada”.

*Salto:* “Aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez que el infante adquiere esta habilidad física ya sea para correr, así mismo va adquiriendo la capacidad necesaria para saltar, esto quiere decir que cuando él va a correr se va a impulsar hacia arriba y hacia adelante con un solo pie y cae sobre el otro pie, entonces está cumpliendo con los requisitos mínimos para saltar bien. Éste puede saltar con los dos pies juntos a una determinada longitud y cayendo sobre los dos pies, esta distancia que realiza cada niño progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular.

*Rastrear:* Esto implica desplazarse con todo el cuerpo estando en contacto con el suelo, ya sea apoyándose en los codos y haciendo arrastras con todo el cuerpo. Esta

actividad solo se logra dominar totalmente hasta la edad de los 8 años, es por ello y se cree conveniente realizarlo y ejercitarlo desde muy pequeños a cada infante.

*Trepar*: Esto quiere decir que implica la integración de brazos y piernas para subir o escalar a, esta actividad debe realizarse en espacios que no sean peligrosos para el niño y se le debe presentar objetivos de su interés para motivarlos a realizar esta actividad”.

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

Díaz (2006) propone como dimensiones las siguientes:

*Coordinación global*. “Es la combinación de movimientos de las diferentes partes de nuestro cuerpo para realizar diversas acciones que se jerarquiza de la siguiente manera: Coordinación dinámica general, considerado como la armonía de los grandes movimientos musculares para realizar diversas acciones como: saltar, correr, reptar, etc. Además, implica la coordinación viso motriz que es un trabajo conjunto de la actividad motriz y la actividad visual para coordinar los movimientos de lanzar y recibir diversos objetos como la pelota, tela, globos, aros, palos, etc.; también la coordinación óculo manual que es la habilidad y coordinación de ojo y mano para realizar actividades como el dibujo, la pintura, escultura y la escritura.

*Esquema corporal*. Es la conciencia que tenemos del organismo del cuerpo y sus diferentes partes, así como de los movimientos que podemos hacer o no con él, descubriendo las posibilidades y dificultades.

*Control del cuerpo*. Es el dominio corporal que involucra el control del tono muscular, el equilibrio y la postura para realizar diversas acciones cotidianas ya sea de maneras voluntarias o involuntarias. En esta dimensión existen aspecto como: tono que es el mantenimiento de la postura del cuerpo; el tono muscular es la acción

motriz que realiza el niño transmitiendo estados de sensaciones de placer o rechazo en la relación con el otro y el equilibrio. - Es la habilidad para mantener cualquier posición corporal”.

*Lateralidad.* “Se refiere al conocimiento que se tiene sobre los dos lados del hemisferio del cerebro tanto izquierdo como derecho.

*Organización espacio temporal.* Es la relación que se da entre el espacio y temporalidad que se constituye en una misma acción, por lo tanto, se define de las siguientes formas: como primero el espacio que es la conciencia que tenemos sobre el lugar donde nos desarrollamos día a día y podemos realizar actividades; el tiempo que es la conciencia de la acción que sucede en un tiempo determinado y el ritmo. Es la armonía de los movimientos para conservar la coherencia en las diferentes actividades que realice el niño manteniendo un orden y equilibrio en dicha acción”.

(pp. 17-22)

#### **2.2.2.5. Relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa**

Bonastre y Fusté (2007), realizan una explicación de la relación de estas variables, para ellas “el juego motor es un comportamiento en el que el niño obtiene placer ejercitando sus esquemas sensorio-motores. Los niños inicialmente realizan transiciones viso exploratorias y transiciones motoras, posteriormente comienzan a elegir nuevos objetos para explorar y jugar, especialmente aquellos que responden, como juguetes que hacen sonidos o rebotan, seguido a ello, los niños se divertirán haciendo que las cosas funcionen y explorando causa y efecto, pasado esto empieza el juego práctico el cual implica el dominio y la coordinación de habilidades físicas o mentales requeridas para los juegos o los deportes. De esta manera se puede explicar

la relación intrínseca de los juegos con la motricidad del niño, estas se desarrollan en las diferentes etapas de su desarrollo niño acompañándolo durante toda su vida”.

### **2.3. Variables**

#### *Variable 1: Juegos motores*

Tineo (2006) indica que “es una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad. Llamados también juegos de movimiento, además desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños en edades tempranas”.

#### *Variable 2: Motricidad gruesa*

Rigal (2006) sostiene que la motricidad “es un conjunto de funciones que aseguran los movimientos autogenerados de un organismo, es el estudio del hombre en movimiento y de los comportamientos motores significativos”.

### **III. Hipótesis**

#### **3.1. Hipótesis general**

Existe relación significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

#### **3.2. Hipótesis específicas**

El nivel de juegos motores es significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

El nivel de motricidad gruesa es significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

Existe relación significativa entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

Existe relación significativa entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

Existe relación significativa entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

## **IV. Metodología**

### **4.1. Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo de investigación**

El presente estudio fue de tipo cuantitativo, según Rodríguez (2010) señala que el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo. Este método utiliza el cuestionario, inventarios y análisis que producen números, los cuales pueden ser analizados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables definidas operacionalmente, además regularmente la presentación de resultados de estudios cuantitativos viene sustentada con tablas estadísticas, gráficas y un análisis numérico.

#### **4.1.2. Nivel de investigación**

El estudio respondió a un nivel descriptivo, Según, Hernández, Fernández y Baptista (2010) la investigación correlacional es un tipo de estudio que tiene como propósito evaluar la relación que exista entre dos o más variables (en un contexto particular). Los estudios cuantitativos correlacionales miden el grado de relación entre esas dos o más variables (cuantifican relaciones). Es decir, miden cada variable presuntamente relacionada y después también miden y analizan la correlación.

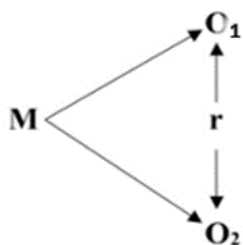
#### **4.1.3. Diseño de investigación**

Siguió el diseño correlacional, según Kerlinger y Lee (2012), indican que la investigación no experimental es la búsqueda empírica y sistemática en la que el científico no posee control directo de las variables independientes, debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido o a que son inherentemente no manipulables. Se

hacen inferencias sobre las relaciones entre las variables, sin intervención directa, de la variación concomitante de las variables independiente y dependiente.

Esta investigación se centra en el tipo de diseño transeccional o transversal, según Kerlinger (2002) la investigación se centra en analizar cuál es el nivel o estado de una o diversas variables en un momento dado o en un punto en el tiempo, en este tipo de diseño se recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único o momento dado.

Se siguió el siguiente esquema:



**M** = Muestra de estudio

**O<sub>1</sub>** = Juegos motores

**r** = Relación entre las variables

**O<sub>2</sub>** = Motricidad gruesa

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

De acuerdo a Ríos (2015) la población “es un conjunto de observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, (...) representa la totalidad de elementos de un determinado estudio. La población es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio” (p.46).



La población estuvo conformada por todos los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo

**Tabla 1**

*Población niños y niñas de cuatro años*

<b>Nivel</b>	<b>Edad</b>	<b>Aula</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
<b>Inicial</b>	4 años	Lila	12	18	30
		Naranja	12	17	29
		Azul	13	17	30
		Amarillo	12	16	28
<b>TOTAL</b>					117

*Fuente:* Nóminas de matrícula de la I.E. N° 1629 El Milagro

#### **4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión**

##### **Inclusión**

- Niños matriculados
- Niños que sus padres firmaron el consentimiento informado.

##### **Exclusión**

- No se tomaron en cuenta a los niños de 3 y 5 años.
- Niños que no asistieron regularmente a clases.
- Niños que sus padres no desearon que participe en la investigación.
- Niños con licencia por salud u otros casos

#### **4.2.3. Muestra**

Ríos (2015) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva” (p.53).

La muestra está conformada por 12 niños y 18 niñas de 4 años del aula lila de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo

**Tabla 2**

*Muestra niños y niñas de 4 años sección lila de la I.E. El Milagro*

Institución Educativa	Edad	Número de niños	
		Niñas	Niños
N° 1629 El Milagro	4 años	18	12
Total		30	

*Fuente:* Nóminas de matrícula de 4 años de la I.E. N° 1629 El Milagro

#### 4.2.4. Técnicas de muestreo

La técnica de muestreo utilizada en esta investigación fue no probabilística de tipo por conveniencia, se eligió el aula de cuatro años sección lila que estuvo integrada por 30 niños. Según Galmés (2012) este tipo de muestra se caracteriza porque la selección de los sujetos, depende exclusivamente de la decisión del investigador, la selección no es mecánica, ni se emplea fórmulas, va a depender de las características que el investigador considere pertinente o se amolde a sus requerimientos.

### 4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de variables*

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Variable 1</b> Juegos motores	Tineo (2006) es una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad, desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños en edades tempranas.	Actividades lúdicas que se midieron en tomando las dimensiones juego constructivo, juego de movimiento y juego de desplazamiento	Juego constructivo  Juego de movimiento  Juego de desplazamiento	Realiza acciones motrices básicas  Hace diversos movimientos  Desplazamiento con seguridad	Forma figuras utilizando las fichas lógicas. Apila vasos con precisión haciendo torres Arma un rompecabezas de más de 10 piezas Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco Agrupa objetos de diferentes colores y tamaños en el patio Baila imitando movimientos de otra persona Toca rodilla derecha con mano izquierda. Toca pie derecho con mano derecho. Lanza una pelota en una dirección determinada. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar. Camina por el borde de figuras geométricas Se desplaza siguiendo órdenes: arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, izquierda-derecha. Se desplaza dando botes la pelota Realiza carreras de velocidad con sus compañeros. Camina llevando un vaso lleno de agua.	Ordinal
<b>Variable 2</b> Motricidad gruesa	Rigal (2006) es un conjunto de funciones que aseguran los movimientos autogenerados de un organismo, es el estudio del hombre en movimiento y de los comportamientos motores significativos.	Acciones motrices que se midieron en tomando en cuenta las dimensiones coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal.	Coordinación global  Esquema corporal  Control del cuerpo  Lateralidad  Organización espacio temporal	Arrastre, salto, carrera y girar.  Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio.  Subir, saltar, lanzar y atrapar.  Izquierda-derecha  Espacio, tiempo y ritmo	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura. Corre sorteando obstáculos Coordina los brazos al rodar en la colchoneta Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre su cabeza Realiza movimientos de los brazos y piernas utilizando aros Sube coordinadamente escaleras Baja coordinadamente escaleras Lanza y atrapa la pelota con ambas manos Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo utilizando el aro Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha-izquierda Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero Corre lento y rápido Lanza la pelota lejos y cerca Camina delante o detrás del compañero	Ordinal

*Fuente:* Elaboración propia

#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **4.4.1. Técnica de recolección de datos**

Las técnicas de investigación, según Rojas (2010) son apreciadas como “una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos” (p.69).

La técnica que se aplicó fue la observación, según Fabbri (2020) en ella “se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (p.82).

##### **4.4.2. Instrumento de recolección de datos**

Se recogieron los datos en una guía de observación, según Fabbri (2020) se caracteriza a partir de que “el observador de una situación pedagógica puede ser una persona en formación, un formador, un maestro que participa de una experiencia pedagógica, un investigador, un inspector. Las condiciones psicológicas cambian según el estatus o el rol que le atribuyen los participantes en la situación que hay que observar” (p.97).

El instrumento para la variable juegos motores es una guía de observación de 15 ítems dividido en tres dimensiones, juego constructivo, juego de movimiento y juego de desplazamiento, cada dimensión consta de 5 ítems. El instrumento para la variable motricidad gruesa es una guía de observación de 15 ítems dividido en cinco dimensiones, coordinación global, esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad y organización espacio temporal, cada dimensión cuenta con tres ítems.

Referente al baremo para la variable juegos motores se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 4**

*Baremo de la variable juegos motores*

<b>Escala de medición de juegos motores</b>			
Juegos motores	A (37-45)	B (26-36)	C (15-25)
D1. Juego constructivo	A (13-15)	B (9-12)	C (5-8)
D2. Juego de movimiento	A (13-15)	B (9-12)	C (5-8)
D3. Juego de desplazamiento	A (13-15)	B (9-12)	C (5-8)

*Fuente:* Elaboración propia

Respecto a la variable motricidad gruesa el baremo se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 5**

*Baremo de la variable motricidad gruesa*

<b>Escala de medición de motricidad gruesa</b>			
Motricidad gruesa	A (37-45)	B (26-36)	C (15-25)
D1. Coordinación global	A (7-9)	B (5-6)	C (3-4)
D2. Esquema corporal	A (7-9)	B (5-6)	C (3-4)
D3. Control del cuerpo	A (7-9)	B (5-6)	C (3-4)
D4. Lateralidad	A (7-9)	B (5-6)	C (3-4)
D5. Organización espacio temporal	A (7-9)	B (5-6)	C (3-4)

*Fuente:* Elaboración propia

#### 4.4.2.1. Validez del instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2010) indica que la validez intenta determinar en qué medida un instrumento mide un evento en términos de la manera como este se conceptualiza y en relación con la teoría que sustenta la investigación.... Un instrumento tiene validez de constructo cuando sus ítems están en correspondencia con sus sinergias o los indicios que se derivan del concepto del evento que se pretende medir.

La guía de observación de juegos motores y la guía de observación de motricidad gruesa se sometieron a juicio de tres expertos: Mg. Jeanette Arrollo Alfaro, Lic. Ana Medali Garrido Gutiérrez y Lic. Esthefany Lizeth Romero Hernández, quienes consideraron al instrumento como BUENO para evaluar los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños que fueron considerados como muestra de estudio.

#### 4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

Hernández, Fernández y Baptista (2010) indican 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” (p. 200).

Para hallar la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a 29 niños de 4 años, con el objetivo de evaluar el método de consistencia interna se utilizó el estadígrafo Alfa de Cronbach, con el cual se halló el nivel de confiabilidad: Fiabilidad de la variable juegos motores

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,870	15

De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,870; lo que significa que el instrumento aplicado tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable juegos motores.

Fiabilidad de la variable motricidad gruesa

#### **Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,874	15

De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,874; lo que significa que el instrumento aplicado tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable motricidad gruesa.

## **4.5. Plan de Análisis**

### **4.5.1. Procedimiento**

La información se obtuvo a través de las técnicas e instrumentos guía de observación de juegos motores y guía de observación de motricidad gruesa, los cuales fueron aplicados con la ayuda de la docente de aula de la siguiente manera: Se diseñó dos guías de observación que fueron validadas por tres expertos, la guía de observación para la variable juegos motores con 15 ítems dividido en tres dimensiones y la guía de observación de motricidad gruesa con 15 ítems divididos en cinco dimensiones, posteriormente, previa coordinación con la docente de aula fue respondido de tal manera que de sus respuestas obtuvimos los datos de la investigación.

Luego de obtener información de las guías de observación se procedió a vaciar la información a Excel, donde se organizó la información, y luego se seleccionó los

puntajes que se encontraban en los siguientes niveles: inicio, proceso y logro previsto, se hicieron los conteos, se calculó los porcentajes que representan cada nivel y se presentaron en tablas y en figura de dispersión de puntos. Para obtener los demás objetivos planteados acerca de las dimensiones de los juegos motores se hizo el mismo procedimiento antes descrito el cual se evidenció a través de la motricidad gruesa.

Finalmente, se procedió a interpretar los resultados descriptivos de las tablas y figuras utilizando el software Excel (hoja de cálculo) y SPSS (Versión 25) para los resultados inferenciales para obtener las correlaciones orientados en los objetivos general y específicos.



#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 6**

*Matriz de consistencia*

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo, 2022.	¿Cuál es la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022?	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b> Identificar el nivel de juegos motores de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022. Identificar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022. Establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022 Establecer la relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022 Establecer la relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b> El nivel de juegos motores es significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022. El nivel de motricidad gruesa es significativo en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022. Existe relación significativa entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022 Existe relación significativa entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022 Existe relación significativa entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Correlacional Diseño: No experimental de corte transversal Población: 117 niños de 4 años Muestra 30 niños de 4 años sección lila Técnica: Observación. Instrumento: Guía de observación Procesamiento de datos: Se empleó Excel V. 2013. SPSS V. 25</p>

*Fuente:* Elaboración propia

#### 4.7. Principios éticos

La presente investigación está regida bajo el código de ética de la Universidad ULADECH, se consideran los siguientes principios éticos:

*Protección de la persona.* Se tuvo en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los estudiantes que formaron parte de la muestra de estudio en calidad de informantes de la investigación, por ello se trabajó con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes.

*Libre participación y derecho a estar informado.* Se llevó a cabo el consentimiento informado y expreso, es decir los estudiantes tuvieron la total libertad de participar en la investigación y solo fueron considerados en el estudio luego que sus padres dieran el respectivo consentimiento.

*Justicia.* Las personas involucradas en la investigación fueron tratadas con respeto y consideración pensando que los estudiantes constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo.

*Integridad científica.* Se respetó la autenticidad de los datos obtenidos, se evitó manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor y fiabilidad a la investigación.

*Buenas prácticas de los investigadores.* Los datos fueron utilizados estrictamente para la investigación.

## V. Resultados

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Resultados descriptivos

Identificar el nivel de juegos motores de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

**Tabla 7**

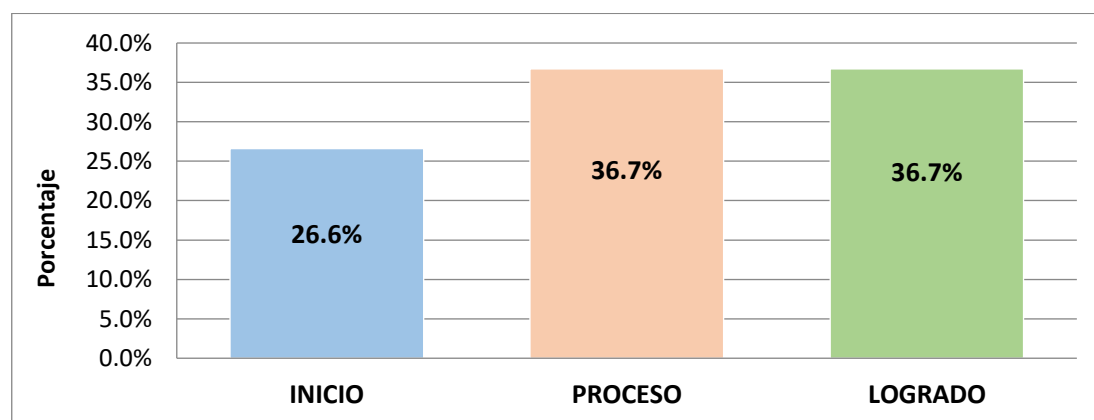
*Nivel de juegos motores de los niños de 4 años*

<b>Escala</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Inicio	8	26.6
Proceso	11	36.7
Logrado	11	36.7
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Puntuaciones obtenidas de la base de datos

**Figura 1**

*Nivel de juegos motores*



*Fuente:* Histograma obtenido de la tabla 7

La tabla 7 y figura 1 contiene las frecuencias de los juegos motores identificado en los niños de 4 años, de 30 educandos, 26.6% (8) se ubican en nivel inicio, 36.7% (11) se ubican en nivel proceso y 36.7% (11) se ubica en nivel logrado, esto hace notar que hay una mayor concentración de educandos en nivel proceso y logrado.

Identificar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

**Tabla 8**

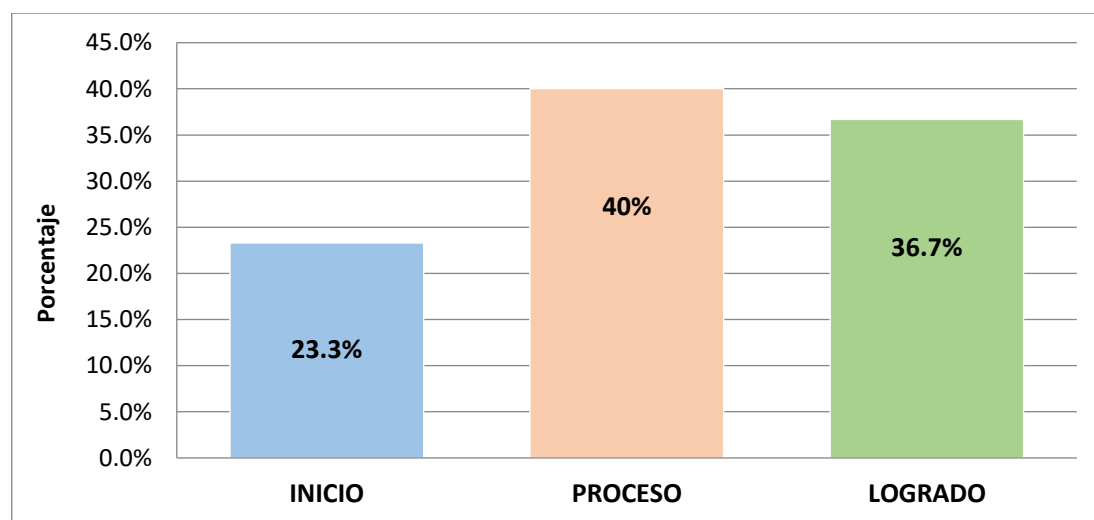
*Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años*

<b>Escala</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Inicio	7	23.3
Proceso	12	40
Logrado	11	36.7
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

*Fuente:* Puntuaciones obtenidas de la base de datos

**Figura 2**

*Nivel de motricidad gruesa*



*Fuente:* Histograma obtenido de la tabla 8

La tabla 8 y figura 2 contiene las frecuencias de la motricidad gruesa identificado en los niños de 4 años, de los 30 educandos, 23.3% (7) se ubican en nivel inicio, 40% (12) se ubican en nivel proceso y 36.7% (11) se ubica en nivel logrado, esto hace notar que hay una mayor concentración de educandos en el nivel proceso.

### 5.1.2. Resultados inferenciales

Prueba de normalidad: Hipótesis

$H_0$ : Los datos siguen una distribución normal

$H_a$ : Los datos no siguen una distribución normal

Nivel de significancia:

Confianza 95%

Significancia (Alfa) 5%

Decisión:

1. Si p-valor es menor o igual que alfa, se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_a$  (los datos no tienen una distribución normal, entonces empleamos pruebas no paramétricas).
2. Si p-valor es mayor que alfa, se acepta la  $H_0$  y se rechaza la  $H_a$  (los datos tienen una distribución normal, entonces empleamos pruebas paramétricas).

### Tabla 9

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos motores	,179	30	,015	,915	30	,200
Motricidad gruesa	,232	30	,000	,886	30	,200

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Al observar los datos de la tabla 9, y dado que la muestra es menor que 50 sujetos, se tuvo en consideración la prueba de Shapiro-Wilk, así mismo se observa que las variables siguen una distribución normal ya que el p-valor es  $> \alpha$  (0.05), a partir de ello se empleó la prueba r de Pearson para medir la correlación de las variables.

Establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**Tabla 10**

*Relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa*

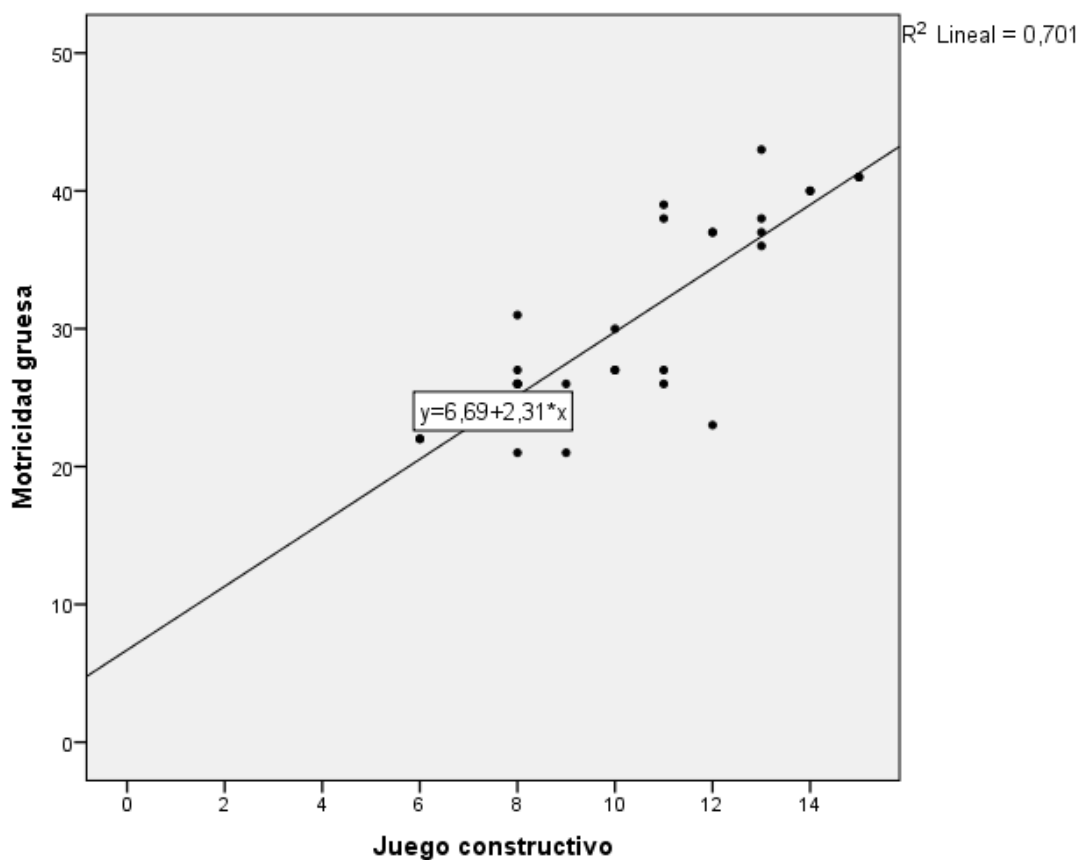
		Juego constructivo	Motricidad gruesa
Juego constructivo	Correlación de Pearson	1	,837**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,837**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

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

*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa

**Figura 3**

*Diagrama de dispersión de la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa*



*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa

En la tabla 10 se observa el grado de relación entre la dimensión juego constructivo de los juegos motores y la motricidad gruesa, como el coeficiente de Pearson es 0.837 y de acuerdo al baremo de estimación de la correlación de Pearson, existe una correlación positiva alta. Además, el nivel de significancia es 0.000 menor que 0.05, esto indica que existe una relación fuerte entre las variables en estudio. La figura 3 pone de manifiesto que hay una fuerte relación entre la dimensión juego constructivo de los juegos motores y la variable motricidad gruesa, esto quiere decir que, a mayor habilidad en la ejecución del juego constructivo, se tendrá mayor habilidad de la motricidad gruesa.

Establecer la relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**Tabla 11**

*Relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa*

		Juego de movimiento	Motricidad gruesa
Juego de movimiento	Correlación de Pearson	1	,824**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,824**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

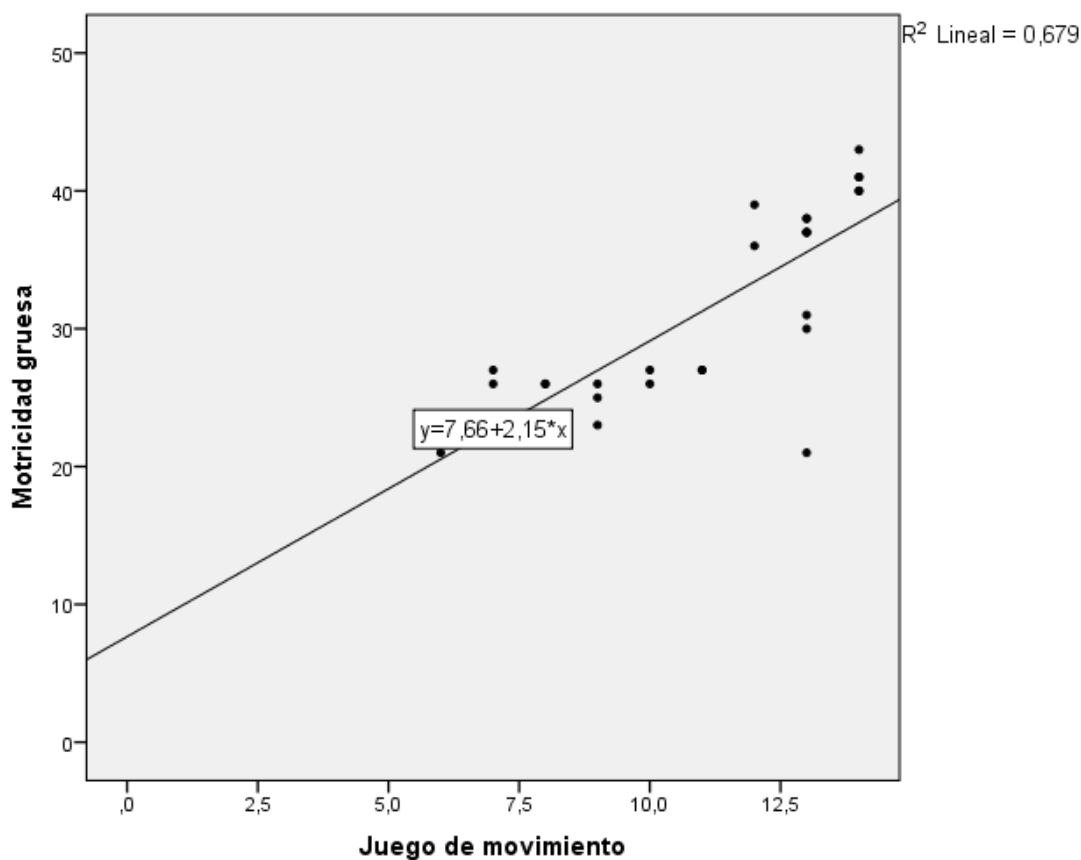
\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa



**Figura 4**

*Diagrama de dispersión de la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa*



*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa

En la tabla 11 se puede observar el grado de relación entre la dimensión juego de movimiento de los juegos motores y la motricidad gruesa, como el coeficiente de Pearson es 0.824 y de acuerdo al baremo de estimación de la correlación de Pearson, existe una correlación positiva fuerte. Además, el nivel de significancia es 0.000 menor que 0.05, esto indica que existe relación entre las variables en estudio. En la figura 4 se puede observar que hay una relación fuerte entre la dimensión juego de movimiento de los juegos motores y la variable motricidad gruesa, esto quiere decir que, a mayor destreza en el juego de movimiento, le corresponde una mayor destreza de motricidad gruesa.

Establecer la relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**Tabla 12**

*Relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa*

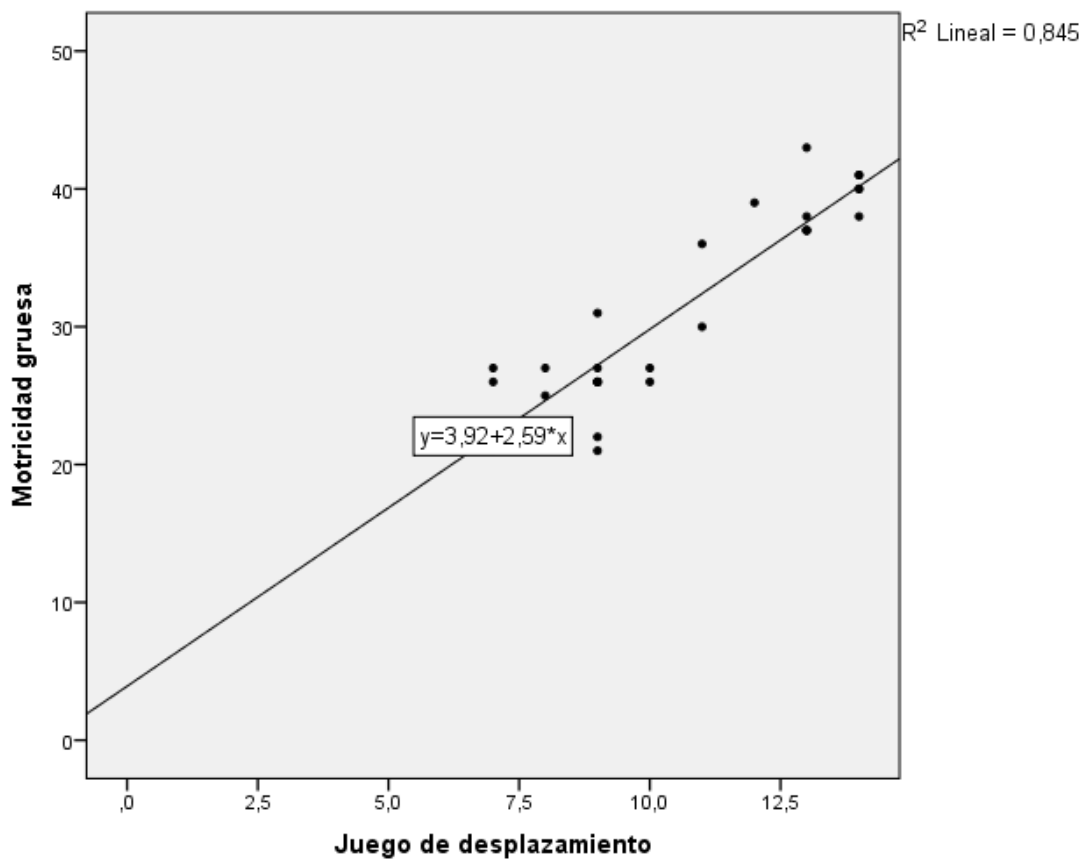
		Juego de desplazamiento	Motricidad gruesa
Juego de desplazamiento	Correlación de Pearson	1	,919**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,919**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

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

*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa

**Figura 5**

*Diagrama de dispersión de la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa*



*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa

En la tabla 12 se observa el grado de relación entre la dimensión juego de desplazamiento de los juegos motores y la variable motricidad gruesa, como el coeficiente de Pearson es 0.919 y de acuerdo al baremo de estimación de la correlación de Pearson, existe una correlación positiva alta. Además, el nivel de significancia es 0.000 menor que 0.05, esto indica que existe una relación fuerte entre las variables en estudio. En la figura 5 se observa que hay una relación fuerte entre la dimensión juego de desplazamiento de los juegos motores y la variable motricidad gruesa, esto quiere decir que, a mayor destreza en el juego de desplazamiento, habrá mayor destreza de la motricidad gruesa.

A continuación, se detalla los resultados obtenidos para el objetivo general:

Determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022.

**H<sub>0</sub>:** No existe relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**H<sub>a</sub>:** Existe relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022

**Tabla 13**

*Relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa*

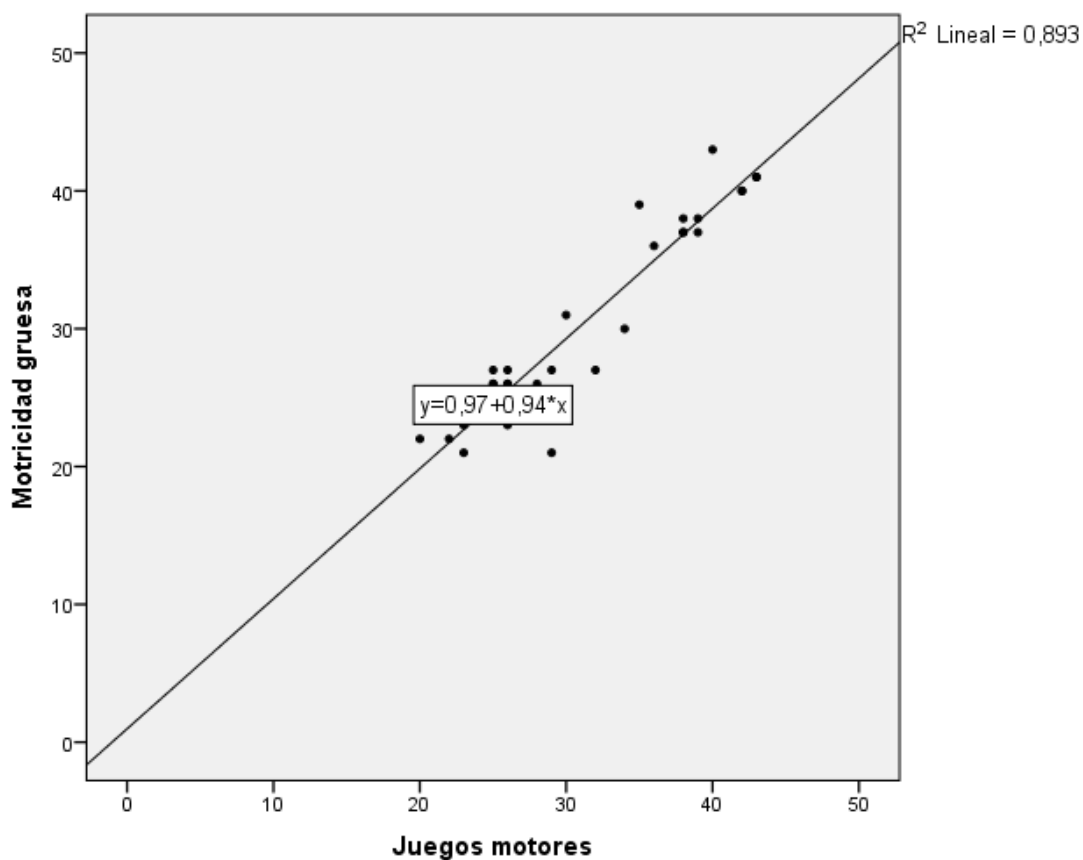
		<b>Correlaciones</b>	
		Juegos motores	Motricidad gruesa
Juegos motores	Correlación de Pearson	1	,945**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	30	30
Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,945**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	30	30

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

*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa

**Figura 6**

*Diagrama de dispersión de los juegos motores y la motricidad gruesa*



*Fuente:* Base de datos de juegos motores y motricidad gruesa

En la tabla 13 se muestra el grado de relación entre las variables juegos motores y la motricidad gruesa, como el coeficiente de Pearson es 0.945 y de acuerdo al baremo de estimación de la correlación de Pearson, existe una correlación positiva alta. Además, el nivel de significancia es 0.000 menor que 0.05, esto indica que existe una relación fuerte entre las variables en estudio. La figura 6 muestra que existe una relación fuerte entre la variable juegos motores y la variable motricidad gruesa, esto quiere decir que, a mayor habilidad en la ejecución de juegos motores, habrá mayor habilidad de motricidad gruesa.

## 5.2. Análisis de resultados

De acuerdo a lo establecido en el primer objetivo específico: Identificar el nivel de juegos motores de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; los hallazgos demostraron que hay una mayor concentración de educandos en los niveles proceso y logrado con 36.7% cada uno, es decir se evidencia un empate entre estos dos niveles de logro, esto indica que existe una buena habilidad y predisposición para realizar los juegos motores.

Tales hallazgos fueron contrastados con la investigación que realizó Mamani (2017) significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial; el estudio tuvo como resultados que los juegos son importantísimos para desarrollar la psicomotricidad gruesa, estos están íntimamente ligados; si bien es cierto que el estudio no muestra el nivel de realización de los juegos, si evidencia la importancia y trascendencia que tiene en la mejora de la psicomotricidad. Por otro lado, encontramos el aporte de Navarro (2009) quien afirma que los juegos tienen como característica principal el ser espontáneos en la que no implican obligaciones de por medio, en este sentido el juego motor adquiere una trascendencia preponderante para desarrollar una gama de habilidades motrices, precisamente por ser una actividad en la que prioriza el movimiento.

En lo referente al segundo objetivo específico: Identificar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; lo hallado demostró que hay una mayor concentración de educandos en el nivel proceso con 40%, seguido muy de cerca por el nivel logrado con 36.7%, esto pone de manifiesto que existe una regular buena motricidad gruesa por parte de los niños.

Estos resultados no son concordantes con los resultados hallados en el estudio de Ganoza (2019) aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la Institución Educativa PNP Santa Rosa de Lima, distrito de Nuevo Chimbote, 2016; en sus resultados halló un nivel de motricidad gruesa con una clara acentuación en el nivel inicio con el 61.11%, resultado que contrasta con nuestro estudio, las causas se deben a que al ser un estudio pre experimental parte de un problema más acentuado, mientras que nuestro estudio parte de una realidad de solo observar la relación entre ambas variables. Tomando en cuenta a lo descrito por Pentón (2007) quien argumenta que la motricidad gruesa pasa por diferentes etapas, de movimientos descontrolados o espontáneos a movimientos organizados, realizados con un objetivo intencionado, pasa de la acción originada por la emoción a la acción originada por el pensamiento.

De acuerdo a lo establecido en el tercer objetivo específico: Establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; los resultados arrojaron que sí existe relación directa y significativa con el valor de correlación de Pearson de 0,837 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre la dimensión juego constructivo de los juegos motores y la motricidad gruesa; es decir, el niño al hacer cualquier tipo de construcciones, ya sea una torre con cubos o vasos descartables va mejorando su motricidad gruesa.

Lo hallado concuerda con la investigación de López (2018) en la tesis de licenciatura, Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. En sus conclusiones afirma que el uso de las actividades para el desarrollo motor, debe realizarse con juegos y debe ser incluido dentro de las

rutinas diarias de la escuela, facilitando con ello un aprendizaje integral del niño y la asimilación de contenidos de las diferentes materias.

Estas conclusiones confirman nuestro hallazgo, los juegos son un aliado formidable para lograr que los niños desarrollen su motricidad gruesa, los juegos proporcionan situaciones en las que el manejo de herramientas o materiales agudiza las habilidades de los niños.

En la misma línea se manifiesta Cuadros (2001) el niño al jugar “aprende capacidades psicomotoras básicas, como el control de sus movimientos, la coordinación, la agilidad, técnicas, improvisaciones que se requieren para las diferentes formas de juego”.

De lo descrito por el autor se puede comprender que los juegos son el mejor medio para encaminar a los niños en la fortificación de sus habilidades motoras y que estas a su vez son la puerta de entrada a la adquisición de otras habilidades afines que le ayudarán en su desarrollo global.

En lo referente al segundo objetivo específico: Establecer la relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; los hallazgos muestran una correlación directa con un valor de correlación de Pearson 0,824 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre la dimensión juego de movimiento de los juegos motores y la motricidad gruesa. Esto implica que los juegos están directamente ligados a los diversos movimientos que realiza el niño, cuando el niño baila, lanza la pelota, carga agua en vaso, ensarta la aguja, es decir cualquier actividad es útil para que el niño mejore el adiestramiento de su motricidad gruesa.



Los resultados encontrados tienen concordancia con la tesis de Mamani (2017) en la tesis titulada, significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial. Entre sus conclusiones afirma que “la psicomotricidad no puede vivir sin el juego, están ligadas íntimamente, con el juego se desarrollan de manera natural y gratuita, por otro lado, los resultados que arrojaron los instrumentos indican que los juegos son importantísimos para desarrollar la psicomotricidad gruesa”.

Al igual que este hallazgo nuestra investigación comprobó la estrecha relación entre el juego de movimiento y la motricidad gruesa, de esta manera se puede afirmar que emplear los juegos motores en la institución educativa ayudará de manera excepcional a los niños con miras a lograr un buen desarrollo motor.

También respalda este hallazgo Tineo (2006) cuando indica que el juego “es una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad. Llamados también juegos de movimiento, además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico de los niños en edades tempranas, constituye un excelente medio educativo que influye en las formas más diversas y complejas de la evolución del niño”.

De esto se desprende que nuestro hallazgo confirma lo dicho por el autor, toda vez que el juego está íntimamente ligado con el movimiento, por ende, relacionado también con la motricidad del niño, de tal manera la ejecución de estos juegos es idóneo para lograr que el niño consolide los músculos necesarios para optimizar su desarrollo motor.

Respecto al tercer objetivo específico: Establecer la relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de

la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; los hallazgos dan como resultado una correlación directa y significativa con un valor de correlación de Pearson de 0,919 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa. Es decir, los juegos que impliquen caminar, trotar, correr, además de ello haciendo otros movimientos adicionales de brazos favorecen la motricidad de los niños.

Los resultados obtenidos tienen cierta concordancia con la tesis de Arzola (2018) juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Su objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. En sus conclusiones afirma que los juegos motores influyen significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años con el valor de  $p = 0,020 > \alpha = 0,05$ .

Con este hallazgo respalda nuestro trabajo toda vez que, al demostrar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa, confirma la relación que existe entre ambas variables, de esta manera se confirma nuestros resultados.

Lo anterior también es respaldado por Díaz (2006) cuando afirma que “el juego motor es una significación motriz por que el desplazamiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego alcanza niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir al juego como una finalidad motriz”.

De lo anterior se puede afirmar que el autor recalca el aspecto motriz del juego, más aún si este significa jugar haciendo desplazamientos, como carreras, caminatas o cualquier actividad lúdica que implique desplazarse ya sea solo o haciendo uso de juguetes o balones.

Finalmente, respecto a lo planteado en el objetivo general: Determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022; los hallazgos para este objetivo dio como resultado que sí existe relación directa y significativa con el valor de correlación de Pearson de 0,945 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre la variable juegos motores y la variable motricidad gruesa; es decir, como ya hemos visto en los demás resultados, los juegos motores conforman una serie de movimientos y desplazamientos del cuerpo, acompañados de una serie de acciones de las articulaciones y músculos que le hacen un óptimo medio para lograr acrecentar y tonificar el área motor del niño.

Lo hallado concuerda con la investigación de Acero (2019) en la tesis de licenciatura, Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019. En sus conclusiones afirma que el trabajo ha concluido que el coeficiente hallado  $r = 0,715$  que cuantificó la relación entre la variable juego y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%.

De esta manera confirma nuestro hallazgo, toda vez los resultados son bastante similares, además de ello podemos afirmar que nuestro estudio halló una relación aún más estrecha entre ambas variables.

En la misma línea se manifiesta Díaz (2006) cuando afirma que “son indispensables en la edad preescolar porque ayuda al niño a reconocer que su cuerpo puede realizar diversos movimientos. Los juegos motores y la motricidad gruesa

permiten el desarrollo eficaz en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en el niño para adquirir una adecuada coordinación global, equilibrio, lateralidad, orientación espacial y control del cuerpo”.

Lo descrito por el autor precisa categóricamente nuestro hallazgo, lo respalda, puesto que eso precisamente descubrimos en nuestra investigación, el grado de relación entre ambas variables es bastante notorio.

## VI. Conclusiones

En este estudio se identificó el nivel de juegos motores de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022, los hallazgos indicaron una mayor concentración de estudiantes de 36.7% en los niveles proceso y logrado, esto puso en evidencia que tienen una regular a buena ejecución y participación en los juegos motores.

En este estudio se identificó el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años, los hallazgos indicaron una mayor concentración de estudiantes de 40% en nivel proceso, seguido muy de cerca del nivel logrado con 36.7%, esto indica que los niños van de regular a una buena habilidad de motricidad gruesa.

En este estudio se estableció la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa en niños de 4 años; los resultados encontrados indican una correlación directa con un valor alto de correlación de Pearson de 0,837 y un sig. Bilateral de  $P < 0,05$ ; lo que indica que los juegos de construcción ayudan a reafirmar las habilidades motoras, al apilar objetos agudizan la precisión y el equilibrio.

Se estableció la relación entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa en los niños de 4 años con un valor alto de correlación de Pearson 0,824 y un sig. Bilateral de  $P < 0,05$ ; con ello se afirma que estos juegos ayudan a agilizar el cuerpo con diferentes movimientos haciéndolo más diestro en las actividades que realiza.

En este estudio se estableció la relación entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa en los niños de 4 años, con un alto valor de correlación de Pearson de 0,919 y un sig. Bilateral de  $P < 0,05$ ; esto quiere decir que los diferentes

desplazamientos por medio de sucesivos empujes y tracciones fortifica los músculos del cuerpo, logrando que cada actividad motriz sea más precisa.

En este trabajo se determinó la relación que existe entre la variable juegos motores y la motricidad gruesa en los niños de 4 años; se encontró una relación directa y significativa con un valor alto de correlación de Pearson de 0,945 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$ ; es decir, los juegos motores están directamente ligados a mejorar y agilizar las habilidades motrices en los niños, por lo que resulta de mucha utilidad incentivar en los niños de 4 años del nivel inicial.

## Aspectos Complementarios

### Recomendaciones

- A las docentes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro, mejorar su metodología de enseñanza empleando la guía de observación de juegos motores y motricidad gruesa, tales instrumentos fueron validados por expertos, de manera que son aptos para ser utilizados en los niños.
- Se recomienda a la docente del aula de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro, reforzar la motricidad gruesa con los alcances de esta investigación, puesto que se evidenció en la práctica la eficacia que tienen los juegos motores en el área motriz de los niños.
- Finalmente, se recomienda a la directora y docentes, hacer extensivo los alcances de esta investigación a todo el nivel inicial, puesto que se comprobó la estrecha relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa, de manera que emplear juegos motores no solo mejora la motricidad, sino también el aspecto académico.

## Referencias Bibliográficas

- Acero, E. D. (2019). *Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Satipo, Perú.
- Arzola, S. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico: propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara
- Berrueta, D. (2007). *La mente y el cuerpo*. El Nacional, p A-10.
- Bolaños, J. (2006). *La estimulación temprana en los niños*. España: Creativa
- Bonastre, M. y Fusté, S. (2007). *Psicomotricidad y vida cotidiana (0-3 años)*. Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L. Barcelona.
- Chiva, O., Gil, J., & Salvador, C. (2015). Actividad física y Síndrome de Down: El juego motriz como recurso metodológico. *EmásF. Revista Digital de Educación Física*, 33, 47-56. Recuperado de:  
[http://emasf.webcindario.com/Actividad\\_fisica\\_y\\_sindrome\\_de\\_Down.pdf](http://emasf.webcindario.com/Actividad_fisica_y_sindrome_de_Down.pdf)
- Cobos, P. (2007). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Comellas, M. y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. España: Alcead.
- Cuadros, M. (2001). *Estrategias Psicomotrices para el desarrollo Integral del niño*. Edit. San Marcos.
- De La Cruz, E. M. (2017). *Juegos motrices y desarrollo de habilidades intelectuales en niños de 4 años de las instituciones educativas estatales de la zona urbana*



*marginal del Distrito de El Tambo.* (Tesis de maestría). Universidad Nacional del Centro del Perú. Huancayo, Perú.

Díaz, N. (2006). *Fantasía en movimiento.* México: Limusa.

Fabbri, M. (2020). *Las técnicas de investigación: la observación.* Recuperado de: [https://www.academia.edu/36157300/Las\\_t%C3%A9cnicas\\_de\\_investigaci%C3%B3n\\_la\\_observaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/36157300/Las_t%C3%A9cnicas_de_investigaci%C3%B3n_la_observaci%C3%B3n)

Franco, M. (2005). *Aspectos de la psicomotricidad. Manual para los docentes de educación preescolar.* El Salvador.

Galmés, M. (2012). *Métodos de muestreo.* Uruguay: Food and Agriculture Organization United Nations - FAO.

Ganoza, B. R. (2019). *Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la Institución Educativa PNP Santa Rosa de Lima, distrito de Nuevo Chimbote, 2016.* (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.

Guanochanga, L. (2013). *Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños.* Recuperado de: <http://es.slideshare.net/lorenaguanochanga/motricidad-gruesa-27756507>

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación.* México. Mc Graw Hill.

Hernández, S. R. (1994). *Metodología de la Investigación: Muestra.* Recuperado de <http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006>

Huanca, J. (2018). *Psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial.* (Tesis de segunda especialidad). Universidad Nacional de Tumbes. Piura, Perú.

- López, E. F. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- Mamani, R. F. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés].
- MINEDU (2015). *Área curricular Personal Social*. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-delaprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- Navarro, V. (2009). *Los juegos motores en la educación: una visión estructural*. [museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos\\_0000000656\\_docu1.pdf](http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000656_docu1.pdf)
- Ortega, R. (2007). *El desarrollo humano desde la concepción hasta los dos años*. Madrid
- Pentón, B. (2007). *La motricidad en la etapa infantil*. Recuperado de:  
[http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&ved=0CFYQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fardilladigital.com%2FDOCUMENTOS%2FEDUCACION%2520ESPECIAL%2FPSICOMOTRICIDAD%2520-%2520FISIOTERAPIA%2FCUALIDADES%2520MOTRICES%2FMotricidad%2520final%2520en%2520la%2520etapa%2520infantil%2520%2520Penton%2520%2520art.pdf&ei=VRLHU\\_yNJ8PesATekILwDg&usg=AFQjCNEozXSGV9FudYzyLTW0-rsJw8F4Q](http://www.google.com.pe/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&ved=0CFYQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fardilladigital.com%2FDOCUMENTOS%2FEDUCACION%2520ESPECIAL%2FPSICOMOTRICIDAD%2520-%2520FISIOTERAPIA%2FCUALIDADES%2520MOTRICES%2FMotricidad%2520final%2520en%2520la%2520etapa%2520infantil%2520%2520Penton%2520%2520art.pdf&ei=VRLHU_yNJ8PesATekILwDg&usg=AFQjCNEozXSGV9FudYzyLTW0-rsJw8F4Q)
- Piaget, J. (1968). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. Inpe. S.A.
- Rigal, R (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. España: Editorial INDE.
- Schoning, F. (1997). *Los juegos y el aprendizaje*. México: Trillas.

Solórzano, A. G. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30192/solorzano\\_aa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30192/solorzano_aa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tineo, L. (2006) "*Eduque con juegos*": *Con una estrategia metodológica activa y dinámica*. Tercera Edic. Lima Perú. Printed in Perú.

ULADECH (2019). *Código de ética para la investigación* (versión 002). Chimbote, Perú. Comité Institucional de Ética en Investigación.

## Anexos

### 1. Instrumentos de recolección de datos

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS MOTORES

Estimada profesora:

En los siguientes ítems marque con una “X” el valor del casillero que corresponda al desempeño en juegos motores que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

N°	JUEGOS MOTORES	VALORACIÓN		
	JUEGO CONSTRUCTIVO	1	2	3
	Ítems			
1	Forma figuras utilizando las fichas lógicas.			
2	Apila vasos con precisión haciendo torres			
3	Arma un rompecabezas de más de 10 piezas			
4	Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco			
5	Agrupar objetos de diferentes colores y tamaños en el patio			
	JUEGO DE MOVIMIENTO	1	2	3
	Ítems			
6	Baila imitando movimientos de otra persona			
7	Toca rodilla derecha con mano izquierda			
8	Toca pie derecho con mano derecho			
9	Lanza una pelota en una dirección determinada			
10	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar			
	JUEGO DE DESPLAZAMIENTO	1	2	3
	Ítems			
11	Camina por el borde de figuras geométricas			
12	Se desplaza siguiendo órdenes: arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, izquierda-derecha			
13	Se desplaza dando botes la pelota			
14	Realiza carreras de velocidad con sus compañeros			
15	Camina llevando un vaso lleno de agua			

## GUÍA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

Estimada profesora:

En los siguientes ítems marque con una “X” el valor del casillero que corresponda a la motricidad gruesa que observa en los niños de su aula. Agradeceré su apoyo para obtener resultados reales.

NUNCA	A VECES	SIEMPRE
1	2	3

N°	<b>MOTRICIDAD GRUESA</b>	VALORACIÓN		
	COORDINACIÓN GLOBAL	1	2	3
	Ítems			
1	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura			
2	Corre sorteando obstáculos			
3	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta			
	<b>ESQUEMA CORPORAL</b>			
	Ítems	1	2	3
4	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos			
5	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre su cabeza			
6	Realiza movimientos de los brazos y piernas utilizando aros			
	Ítems	1	2	3
7	Sube coordinadamente escaleras			
8	Baja coordinadamente escaleras			
9	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos			
	<b>LATERALIDAD</b>			
	Ítems	1	2	3
10	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo utilizando el aro			
11	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha-izquierda			
12	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero			
	<b>ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL</b>			
	Ítems	1	2	3
13	Corre lento y rápido			
14	Lanza la pelota lejos y cerca			
15	Camina delante o detrás del compañero			

## 2. Evidencias de validación de instrumentos

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES:

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Ana Medali Garrido Gutiérrez

**1.2. Grado Académico:** Licenciada

**1.3. Profesión:**

**1.4. Institución donde labora:** I.E.I." Virgen de Fátima La esperanza"

**1.5. Cargo que desempeña:** docente

**1.6. Denominación del instrumento:** Guía de observación

**1.7. Autor del instrumento:** Caballero Abanto Genoveva Elsa

**1.8. Carrera:** Educación Inicial

#### II. VALIDACIÓN:

##### Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: JUEGO CONSTRUCTIVO</b>							
1.- Forma figuras utilizando las fichas	x		x		x		

lógicas							
2.- Apila vasos con precisión haciendo torres	x		x		x		
3.- Arma un rompecabezas de más de 10 piezas	x		x		x		
4. Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco	x		x		x		
5. Agrupa objetos de diferentes colores y tamaños en el patio	x		x		x		
<b>Dimensión 2: JUEGO DE MOVIMIENTO</b>							
6. Baila imitando movimientos de otra persona	x		x		x		
7. Toca rodilla derecha con mano izquierda	x		x		x		
8. Toca pie derecho con mano derecho	x		x		x		
9. Lanza una pelota en una dirección determinada	x		x		x		
10. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	x		x		x		

Dimensión 3: <b>JUEGO DE DESPLAZAMIENTO</b>							
11- Camina por el borde de figuras geométricas	X		X		X		
12. Se desplaza siguiendo órdenes: arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, izquierda-derecha	X		X		X		
13. Se desplaza dando botes la pelota	X		X		X		
14. Realiza carreras de velocidad con sus compañeros	X		X		X		
15. Camina llevando un vaso lleno de agua	X		X		X		

**Otras observaciones generales:**



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 42773521



**I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Estefany Liseth Romero Hernández

**1.2. Grado Académico:** Licenciada

**1.3. Profesión:**

**1.4. Institución donde labora:** I.E.I. "Sonrisitas" El Milagro Huanchaco.

**1.5. Cargo que desempeña:** directora

**1.6. Denominación del instrumento:** Guía de observación

**1.7. Autor del instrumento:** Caballero Abanto Genoveva Elsa

**1.8. Carrera:** Educación Inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento 1**

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: JUEGO CONSTRUCTIVO</b>							
1.- Forma figuras utilizando las fichas lógicas	x		x		x		
2.- Apila vasos con precisión haciendo torres	x				x		

3.- Arma un rompecabezas de más de 10 piezas	x				x		
4. Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco	x				x		
5. Agrupa objetos de diferentes colores y tamaños en el patio	x				x		
<b>Dimensión 2: JUEGO DE MOVIMIENTO</b>							
6. Baila imitando movimientos de otra persona	x		x		x		
7. Toca rodilla derecha con mano izquierda	x		x		x		
8. Toca pie derecho con mano derecho	x		x		x		
9. Lanza una pelota en una dirección determinada	x		x		x		
10. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	x		x		x		

Dimensión 3: <b>JUEGO DE DESPLAZAMIENTO</b>							
11- Camina por el borde de figuras geométricas	x		x		x		
12. Se desplaza siguiendo órdenes: arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, izquierda-derecha	x		x		x		
13. Se desplaza dando botes la pelota	x		x		x		
14. Realiza carreras de velocidad con sus compañeros	x		x				
15. Camina llevando un vaso lleno de agua	x		x		x		

**Otras observaciones generales:**



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 70263767

### III. DATOS GENERALES:

**3.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Jeanette Arroyo Vásquez

**3.2. Grado Académico:** Magister

**3.3. Profesión:**

**3.4. Institución donde labora:** Institución Educativa Inicial 1629 El Milagro

**3.5. Cargo que desempeña:** directora

**3.6. Denominación del instrumento:** Guía de observación

**3.7. Autor del instrumento:** Caballero Abanto Genoveva Elsa

**3.8. Carrera:** Educación Inicial

### IV. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: JUEGO CONSTRUCTIVO</b>							
1.- Forma figuras utilizando las fichas lógicas	x		x		x		
2.- Apila vasos con precisión haciendo torres	x		x		x		
3.- Arma un rompecabezas de más de 10 piezas	x		x		x		

4. Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco	x		x		x		
5. Agrupa objetos de diferentes colores y tamaños en el patio	x		x		x		
<b>Dimensión 2: JUEGO DE MOVIMIENTO</b>							
6. Baila imitando movimientos de otra persona	x		x		x		
7. Toca rodilla derecha con mano izquierda	x		x		x		
8. Toca pie derecho con mano derecho	x		x		x		
9. Lanza una pelota en una dirección determinada	x		x		x		
10. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar	x		x		x		
<b>Dimensión 3: JUEGO DE DESPLAZAMIENTO</b>							
11- Camina por el borde de figuras geométricas	x		x		x		

12. Se desplaza siguiendo órdenes: arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, izquierda-derecha	x		x		x		
13. Se desplaza dando botes la pelota	x		x		x		
14. Realiza carreras de velocidad con sus compañeros	x		x		x		
15. Camina llevando un vaso lleno de agua	x		x		x		

**Otras observaciones generales:**



Mg. Jeanette Arroyo Alfaro  
DIRECTORA  
CERAD N° 1623 - EL MILAGRO

Jeanette E. Arroyo Alfaro  
DNI: 18197830

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 181978

#### 4. Formato de consentimiento informado

### CONSTANCIA DE PERMISO

Trujillo 13 de abril 2022.

### ULADECH CATÓLICA TRUJILLO

Sra.: JEANETTE ARROYO ALFARO.

Directora de la institución educativa N° 1629 EL MILAGRO HUANCHACO - TRUJILLO 2022.

### Presente.

De mi consideración: Es grato dirigirme a usted para saludarle en nombre de la universidad católica los ángeles de Chimbote-filial Trujillo y a la vez manifestarle que habiendo iniciado el semestre académico 2022-I y cumpliendo con nuestro plan de estudio de la educación inicial, le pedimos su apoyo en la realización de una investigación formativa, realizada por la estudiante **CABALLERO ABANTO GENOVEVA ELSA** con **D.N.I. 43891852** quien es parte de la universidad católica los ángeles de Chimbote

La investigación denominada: “Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N° 1629 El milagro - Trujillo, 2022”

La entrevista durará aproximadamente entre 15 a 20 minutos y todo lo que usted diga será tratado de una manera mínima.

Su participación es totalmente voluntaria, si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: [elsacaballeroabanto.20@gmail.com](mailto:elsacaballeroabanto.20@gmail.com) al número 971869159



M<sup>te</sup>. Jeanette Arroyo Alfaro  
DIRECTORA  
I.E. N° 1629 - EL MILAGRO

Jeanette E. Arroyo Alfaro  
DNI: 18197830

5. Pantallazos de la tabulación de datos

R36

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1	JUEGOS MOTORES																				
2	Juego constructivo					Juego de movimiento					Juego de desplazamiento										
3	N	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	JC	JM	JD	Juegos motores	
4	1	1	1	3	1	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	1	9	13	7	29	
5	2	3	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	10	7	9	26	
6	3	2	1	1	3	1	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	8	13	9	30	
7	4	3	3	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	12	7	7	26	
8	5	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	8	6	9	23	
9	6	1	1	1	3	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	8	10	7	25	
10	7	1	3	2	2	3	1	2	2	3	3	1	3	3	1	2	11	11	10	32	
11	8	3	2	1	3	1	2	1	3	2	3	2	2	1	2	1	10	11	8	29	
12	9	2	1	3	1	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3	3	10	13	11	34	
13	10	2	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	9	7	9	25	
14	11	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	6	6	8	20	
15	12	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	11	10	7	28	
16	13	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	3	2	6	7	9	22	
17	14	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	8	9	8	25	
18	15	3	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	3	3	1	2	8	8	10	26	
19	16	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	8	9	9	26	
20	17	2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	2	1	7	9	7	23	
21	18	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	2	8	8	9	25	
22	19	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	1	13	12	11	36	
23	20	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	11	13	14	38	
24	21	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	13	14	13	40	
25	22	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	13	13	13	39	
26	23	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	13	13	13	39	
27	24	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	14	14	14	42	
28	25	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	12	13	13	38	
29	26	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	15	14	14	43	
30	27	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	11	12	12	35	

Hoja1 Hoja2

K38

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1	MOTRICIDAD GRUESA																						
2	Coordinación global					Esquema corporal					Control del cuerpo			Lateralidad		Organización espacial							
3	N	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	CG	EC	CC	L	OET	Motricidad gruesa	
4	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	3	5	5	3	5	21	
5	2	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	3	2	1	2	1	7	4	5	7	4	27	
6	3	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	3	9	7	4	5	6	31	
7	4	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1	1	2	5	3	5	6	4	23	
8	5	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	4	4	6	3	4	21	
9	6	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	3	2	1	2	5	6	3	8	5	27	
10	7	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	3	2	2	3	1	3	5	7	6	6	27	
11	8	3	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	3	1	2	5	6	5	5	6	27	
12	9	2	2	1	2	1	2	3	3	2	1	1	3	1	3	3	5	5	8	5	7	30	
13	10	1	1	3	2	1	1	2	1	3	3	1	2	3	1	1	5	4	6	6	5	26	
14	11	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	4	4	5	5	4	22	
15	12	1	3	2	3	2	1	2	1	1	1	1	3	2	1	2	6	6	4	5	5	26	
16	13	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	3	4	3	5	3	7	22	
17	14	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	4	6	5	6	4	25	
18	15	3	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	3	3	1	2	6	4	5	5	6	26	
19	16	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	4	6	5	6	5	26	
20	17	2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	2	1	5	3	5	5	5	23	
21	18	3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	2	6	5	4	5	6	26	
22	19	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	3	1	8	8	8	5	7	36	
23	20	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	8	8	7	8	7	38	
24	21	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	8	9	8	9	9	43	
25	22	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	8	7	7	8	8	38	
26	23	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	7	6	9	8	7	37	
27	24	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	8	8	8	8	8	40	
28	25	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	7	7	7	9	7	37	
29	26	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	7	9	8	8	9	41		
30	27	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	9	7	8	7	8	39		
31	28	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	8	8	8	8	8	40		
32	29	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	7	7	7	9	7	37		

Hoja1 Hoja2



Sin titulo1.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 35 de 35 variables

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p01	p02	p03	p04	p05	p06	p07	p08	p09	p010	p011	p012
1	1	1	3	1	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
2	3	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	3	2
3	2	1	1	3	1	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	1	1	2	2	1	2
4	3	3	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3
5	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1
6	1	1	1	3	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	1	2	2	3	2	1	1	1	1	3	2	3
7	1	3	2	2	3	1	2	2	3	3	1	3	3	1	2	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	3	2
8	3	2	1	3	1	2	1	3	2	3	2	2	1	2	1	3	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1
9	2	1	3	1	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3	3	2	2	1	2	1	2	3	3	2	1	1	3
10	2	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	3	2	1	1	2	1	3	3	1	2
11	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2
12	3	2	3	2	1	2	2	3	2	1	1	1	1	2	2	1	3	2	3	2	1	2	1	1	1	1	1
13	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1
14	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
15	3	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	3	3	1	2	3	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1
16	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
17	2	1	2	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	3	1
18	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	2	3	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2
19	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	3	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	2
20	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3
21	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
22	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3
23	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics - Procesador está listo | Inicio de sesión | 16:18 | 16/04/2022

# IMFORME

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo