

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE LA I.E.
N° 80565 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” SANTIAGO DE
CHUCO - LA LIBERTAD 2020.**

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

AUTORA:

TANTAQUISPE PEREDA, ELENA MARISOL

ORCID: 0000-0002-2148-1777

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Tantaquispe Pereda, Elena Marisol

ORCID: 0000-0002-2148-1777

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

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

JURADO

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

AGRADECIMIENTO

*A Dios, por darme sabiduría y guiarme
por el camino correcto, a los docentes por
compartir sus enseñanzas y brindarme su
apoyo para lograr mis metas trazadas.*

DEDICATORIA

*A mí Madre; por inculcarme buenos
valores, brindarme su apoyo
incondicional y ser el motivo por quién
luchar y cumplir lo que tanto anhelabas
"culminar mi carrera profesional"*

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE GRAFICO Y TABLAS	ix
GRÁFICOS	ix
TABLAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. REVISIÓN DE LITERATURA	17
2.1. Antecedentes.	17
2.1.1. Internacional	17
2.1.2. Nacional	18
2.1.3. Local	22
2.2. Bases Teóricas de la investigación.....	26
2.2.1. Juegos motores.....	26
2.2.1.1. Definición:	26
2.2.1.2. Teoría de Piaget	27

2.2.1.3. Propuestas de juegos motores: Gil y Navarro (2004).....	27
2.2.1.4. Dimensiones	28
2.2.2. Motricidad gruesa.....	29
2.2.2.1. Definición	29
2.2.2.2. Elementos de la motricidad gruesa: Fernando (2010).....	29
2.2.2.3. Importancia de la psicomotricidad	30
2.2.2.4. Áreas de psicomotricidad:	30
2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa	30
III. HIPÓTESIS	32
IV. METODOLOGÍA	33
4.1. Diseño de investigación	33
4.2. Población y muestra	34
4.2.1. Criterios de inclusión y exclusión.....	34
4.2.2. Técnica de muestreo.....	35
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.....	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	38
4.5. Plan de análisis	41
4.6. Matriz de consistencia.....	42
4.7. Principios éticos	44
V. RESULTADOS	45
5.1. Resultados	45
5.2. Análisis de resultados.....	52
VI. CONCLUSIONES.....	59
VII.RECOMENDACIONES.....	61

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
ANEXOS.....	67
Anexo 2: Validación del instrumento.....	69
Anexo 3: Oficio de permiso para recolección de datos.....	75
Anexo 4: Formato de consentimiento informado.....	76
Anexo 4: Tabulación del pre y post test	77

ÍNDICE DE GRAFICO Y TABLAS

GRÁFICOS

Figura 1 Porcentaje de las calificaciones de los juegos motores en los escolares de la muestra.....	50
Figura 2 Porcentaje de las calificaciones de motricidad gruesa en los escolares de la muestra	51

TABLAS

Tabla 1 Población de estudio	34
Tabla 2 Muestra de estudio	35
Tabla 3 Matriz de operacionalización de la variable	36
Tabla 4 Baremo del logro de capacidades	38
Tabla 5 Fiabilidad de la variable juegos motores	40
Tabla 6 Fiabilidad de la variable motricidad gruesa.....	40
Tabla 7 Matriz de consistencia	42
Tabla 8 Correlación entre las variables juegos motores y motricidad gruesa.....	45
Tabla 9 Correlación entre las variables juego motores y motricidad gruesa	46
Tabla 10 Correlación entre la dimensión constructivo y la variable 2 motricidad gruesa	48
Tabla 11 Correlación entre la dimensión juego de representación y la variable 2 motricidad gruesa	49
Tabla 12 Distribución de calificaciones de los juegos motores en los escolares de la muestra	50
Tabla 13 Distribución de calificaciones de la motricidad gruesa en los escolares de la muestra.....	51
Tabla 14 Prueba de normalidad de las variables juegos motores y motricidad gruesa.....	52

RESUMEN

Se evidenció que en el aula de 5 años los estudiantes tienen ciertas dificultades para contralar los grupos musculares más importantes al correr, lanzar, arrastrar, coger entre otros, siendo este un problema recurrente en varios niños. Por ello esta investigación se propuso como objetivo general determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel descriptivo y diseño descriptivo correlacional, se contó con una población de 32 estudiantes de 3, 4 y 5 años y una muestra de 15 niños de 5 años, la técnica utilizada fue la observación y la ficha de observación como instrumento, la que se sometió a validez de expertos. En los resultados se determinó la correlación de Pearson de 0,990 y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre los juegos motores y la motricidad gruesa; se estableció la correlación de Pearson de 0,911 y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre el juego funcional y la motricidad gruesa; se estableció la correlación de Pearson de 0,935 y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre el juego constructivo y la motricidad gruesa; se estableció una correlación de Pearson de 0,812 y un sig. Bilateral de $P < 0.05$ entre el juego de representación y la motricidad gruesa; Se concluyó que existe una correlación directa y significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa.

Palabra clave: Gruesa, Juego, Lateralidad, Motricidad

ABSTRACT

It was evidenced that in the 5-year-old classroom, students have certain difficulties in controlling the most important muscle groups when running, throwing, dragging, catching, among others, this being a recurring problem in several children. For this reason, this research was proposed as a general objective to determine the relationship between motor games and gross motor skills of 5-year-old students of the I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020. The type of research is quantitative, descriptive level and correlational descriptive design, there was a population of 32 students of 3, 4 and 5 years old and a sample of 15 5-year-old children, the technique used was observation and the observation sheet as an instrument, which was validated by three experts. In the results, the Pearson correlation of 0.990 and a sig. Bilateral of $P < 0.05$ between motor games and gross motor skills; Pearson's correlation of 0.911 and a sig. Bilateral of $P < 0.05$ between functional play and gross motor skills; Pearson's correlation of 0.935 and a sig. Bilateral of $P < 0.05$ between constructive play and gross motor skills; a Pearson correlation of 0.812 and a sig. Bilateral of $P < 0.05$ between pretend play and gross motor skills; It was concluded that there is a direct and significant correlation between motor games and gross motor skills.

Keyword: Thick, Game, Laterality, Motor

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños del nivel inicial es una preocupación constante, lograr un adecuado control del cuerpo requiere habilidades que los niños deben adquirir a temprana edad, de la misma manera para lograr movimientos coordinados y mantener el equilibrio, así como adquirir un adecuado movimiento lateral, todos esto requiere la atención de parte de las instituciones que trabajan con menores.

Para Cobos (2007), el desarrollo motor 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 comometa el control del cuerpo e implica un componente externo y uno interno. (p.51)

Desde otra perspectiva, MINEDU (2015), refiere que el progreso psicomotor y el conocer a cuidarse para prever una óptima salud física y emocional son dimensiones relevantes en la conformación integral de los infantes, el movimiento del individuo en otras palabras la motricidad, no implica el solo moverse y trasladarse, es indagar, examinar, expresar y aprender.

Dragu, Dobrota y Ploesteanu (citado por Chiva, Gil y Salvador 2015) indican que el juego motriz es un acto en el que los movimientos adquieren una relevante magnitud. 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 (p.82).

En el contexto internacional, actualmente son muchos los niños que fuera del horario de clases no realizan ningún tipo de actividad física. Como lo indica la Organización Mundial de la Salud en su página web (OMS, 2016) 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.

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.

En el contexto regional, las instituciones educativas de educación inicial, conocedores de los avances científicos, en las neurociencias se sabe que han ayudado a una mayor comprensión de los procesos del desarrollo cerebral, del sistema nervioso y sensorial, pudiendo ver la importancia que tienen los estímulos tempranos desde la vida intrauterina y en los primeros años de vida, para lograr en el niño desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas y psíquicas. Reafirmando que se necesita tanto del ambiente humano y físico para que el niño crezca sano.

En la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros se pudo apreciar que los niños presentan dificultades para mantener el equilibrio al pararse en puntillas, lo mismo

ocurre cuando hacen uso de un solo pie, otra dificultad son los movimientos laterales, muy fácilmente pierden el equilibrio; por parte de la docente demuestra una carencia de recursos didácticos que ayuden a menguar esta problemática. Además de esto, la institución educativa no cuenta con zonas adecuados para fortalecer las habilidades motrices por medio de juegos. Por tanto, en base a lo anteriormente planteado, se formula como problema de investigación: ¿Cuál es la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 Señor de los Milagros, Santiago de Chuco - La Libertad 2020? Para dar respuesta a este problema se planteó como objetivo general: Determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020. Para el cumplimiento del objetivo general se formularon como objetivos específicos: Establecer la relación entre la dimensión juego funcional y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020; Establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020; Establecer la relación entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

El presente estudio tiene relevancia pedagógica, teórica, metodológica y práctica: En lo pedagógico, presenta un soporte pedagógico con la utilización de juegos motores que contribuyan a mejorar la motricidad gruesa con esta metodología de juegos. En lo teórico, proporciona abundante información de importantes autores que abordan la temática motriz y la eficacia que tiene el juego en su desarrollo. En lo metodológico

ofreció una ficha de observación de motricidad gruesa y juegos motores, las que fueron validada por expertos, los que catalogaron que es un instrumento muy adecuado para evaluar las habilidades motrices. En lo práctico contribuye en las actividades cotidianas del niño con una serie de juegos que le permiten realizar y ejercitar todo el cuerpo, logrando de esta manera el pleno desarrollo motriz.

La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, ya que se llegó a recoger y analizar datos cuantitativos sobre las variables, nivel descriptivo y diseño correlacional, ya que se llegó a medir el nivel, grado o relación entre las variables estas investigaciones determinan las correlaciones entre variantes sin especificar aspecto de casualidad o procurar indagar relaciones causales. La población fue de 32 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra de 15 niños de cinco años. La técnica e instrumento que se emplearon para recolectar los datos fue la observación y la ficha de observación, la cual fue validada por tres expertos. Para el procesamiento de la parte estadística se empleó el Excel 2010 y el estadístico SPSS 22.

Los resultados para el objetivo general, determinó una correlación directa y significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa con una correlación de Pearson de 0,990** y un sig. Bilateral de $P < 0.05$; en el primer objetivo específico se estableció una correlación directa entre la dimensión juego funcional y la motricidad con el valor de correlación de Pearson de 0,911** y un sig. Bilateral de $P < 0.05$; en el segundo objetivo específico se estableció una correlación directa entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa con el valor de correlación de Pearson de 0,935** y un sig. Bilateral de $P < 0.05$; en el tercer objetivo específico se estableció una correlación directa entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa con un valor de correlación de Pearson de 0,812** y un sig. Bilateral de $P < 0.05$; Se

concluyó que existe una correlación directa y significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes.

2.1.1. Internacional

López (2018), en la tesis de licenciatura presentada en Ecuador, denominada: 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. 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), en la tesis de licenciatura presentada en Bolivia, denominada: 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 afirmó 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.

Millan, Velandía & Lara (2017), en la tesis presentada en Colombia, denominada: el juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con Síndrome de Down entre los 8 - 14 años del Colegio Madre Adela. Su objetivo fue aportar al mejoramiento de las habilidades locomotoras en estudiantes de primaria con Síndrome de Down. La investigación fue de tipo cuantitativo, desarrollado de forma secuencial, deductivo, probatorio y análisis de la realidad de forma objetiva, el enfoque fue empírico-analítico, el método fue exploratorio, la población muestra fue de seis niños, la técnica la aplicación del test TGMD-2, planeaciones y los diarios de campos. En sus conclusiones afirma que el proyecto aportó al mejoramiento de las habilidades locomotoras en los estudiantes y contribuyó en la progresión de acciones corporales con desplazamientos. Por medio del test desarrollo motor grueso (TGMD-2) se evaluó el mejoramiento de las habilidades locomotoras en dichos estudiantes, lo que permitió comparar los resultados obtenidos en el test inicial y final.

2.1.2. Nacional

Niquen (2021), en la tesis de licenciatura presentada en Chiclayo, denominada: programa de juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de tres años. Su objetivo fue diseñar un programa de juegos motores: moviéndome aprendo

que permita desarrollar la motricidad gruesa en los niños de tres años. El tipo de investigación fue descriptiva propositiva, su diseño fue no experimental. Tuvo como técnica la investigación bibliográfica y como instrumento una encuesta virtual. Contó con una población de 14 personas. Los resultados de las encuestas registraron que la mayoría de los niños presentan dificultad para realizar movimientos gruesos evidenciando que las docentes no aplican los juegos motores, con esto se llegó a diseñar un programa basado en juegos motores que optimicen la psicomotricidad gruesa de los niños de tres años permitiéndoles tener buena salud, libertad de expresión, movimientos físicos gruesos, otorgando al niño mejor habilidad manual y coordinación motora. De la misma manera resaltó que el juego y las actividades lúdicas captan la atención del niño de manera rápida generando disfrute y satisfacción al ejecutarlos de manera frecuente, haciendo mucho más significativos sus aprendizajes.

Ganoza (2019), en la tesis de licenciatura presentada en Chimbote, denominada: 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. Tuvo como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo. 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 el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa obtenidos en el pre y post test. En resumen, se acepta la hipótesis.

Arzola (2018), en la tesis de maestría presentada en Lima, denominada: 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 pre experimental, tuvo una población muestral de 30 niños. Tuvo como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo. 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.

Huanca (2018), en la tesis de segunda especialidad presentada en Piura, denominada: 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.

De La Cruz (2017), en la tesis de maestría presentada en Huancayo, denominada: 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 la influencia de 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. Tuvo como técnica la observación directa y como instrumenta una guía de observación, prueba de pre y post test. La población fue de 1000 alumnos y su muestra fue de 100. 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. 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. Local

Asto & Azabache (2020), en su tesis de bachiller presentada en Trujillo, denominada: importancia de la coordinación motora gruesa en el desarrollo de la especialidad en los niños. Su objetivo fue conocer la importancia del desarrollo coordinación motora gruesa en el desarrollo de la espacialidad en los niños de Educación Inicial. El tipo de diseño de investigación fue básico, con diseño descriptivo simple. Se arribó a la siguiente conclusión: La psicomotricidad gruesa logra desarrollar habilidades tales como: la coordinación y el equilibrio. La coordinación motriz abarca puntos relevantes del movimiento del infante, que posibilita el control del desplazamiento y dependen del aprendizaje motor anterior. El movimiento es coordinado cuando es preciso, eficaz y armonioso. Por otro lado, el equilibrio supone colocar en el espacio los segmentos del cuerpo. Es el eje de la postura corporal de forma espacial, que posibilita tener nuestra postura con la anulación de la desviación interna y externa. El equilibrio corporal es garantía de la dependencia firme entre el eje gravitacional y corporal

Acero (2019), en la tesis de licenciatura presentada en Satipo, denominada: 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, de tipo aplicada, transversal. 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 cumpliendo 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), en su tesis de licenciatura presentada en Trujillo, denominada: 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 que el programa de Juegos Lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/niñas de tres años de la I.E.-81015 Carlos Uceda Meza, 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 el nivel bueno con el 82 %, 59 % y 64 %. Llegando a la conclusión que el juego cooperativo y juego de ejercicios permitió mejorar significativamente la

psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años.

Becerra & Yrigoin (2018), en su tesis de licenciatura presentada en Trujillo, denominada: juegos motrices para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños de Educación Inicial Bagua Grande - 2017. Su objetivo fue Determinar el grado de influencia de los juegos motrices en el nivel de desarrollo de la coordinación psicomotora, en los estudiantes de educación inicial, de Llunchicate – Bagua Grande. La metodología de esta investigación fue aplicada, explicativa experimental, cuantitativa. Contó con una población de 41 estudiantes y una población de 11 niños de 5 años. La técnica de recojo de información fue la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados indicaron que luego de cerciorar los resultados de pre post test, se evidencia una diferencia significativa ya que en el pre test el 81.82% se ubicó en inicio, 18.18% en proceso, Luego del post test el 90.91% se registró en nivel logrado y el 9.09% en proceso. Finalmente se concluyó que la aplicación del programa incrementó el nivel de coordinación motora del nivel proceso al nivel logrado, llevando a aceptar la hipótesis presentada.

Paredes (2017), en su tesis de licenciatura presentada en Trujillo, denominada: taller de juegos psicomotores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años aula naranja de la I.E.A.C señor de los milagros río seco–el porvenir, 2017. Su objetivo fue determinar la influencia del taller de los juegos psicomotores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años aula naranja de la I.E.A.C Señor de los Milagros, Río Seco –El Porvenir 2017. Su diseño de investigación fue investigación explicativa, diseño de estudio pre experimental. Presentó una lista de cotejo como instrumento. Contó con una muestra de 15 niños de 5 años. Los resultados arrojaron que la mayoría de escolares presentaban un gran déficit en relación a su motricidad gruesa, lo que

llevo a la realización de sesiones encaminadas con múltiples juegos psicomotores. Llegando a la conclusión después de la aplicación del taller de juegos psicomotores los escolares lograron su motricidad gruesa permitiéndoles desarrollar actividades que antes lo llegaban a realizar, pero con un promedio bajo y al comparar resultados la mayoría supero el déficit ubicándose en el logro requerido.

2.2. Bases Teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos motores

2.2.1.1. Definición:

Piaget (2006) el juego instruye el camino inicial de las habilidades y fortifica la evolución de las capacidades, Posibilita a que el infante manifieste una buena manera de comprender de todo lo que está a su alrededor, así misma ira develando ideas que faciliten futuros conocimientos.

Piaget refiere que se debe enfatizar el rol de las actividades motrices, ya que encaminan el pensamiento, debido a que la organización psicológica autoriza el acomodo del individuo al entorno adyacente. El infante mediante el manejo de distintos elementos va fijando sus movimientos y ajustándolos a su entorno. De esta manera la motricidad facilita la optimización de los roles cognitivos.

(Vicente, 2005) refiere al juego motor como una trascendencia motriz debido a que el movimiento posee un propósito, determinación y adecuación del acto motriz. Es así que solo la terminación juego no consigue llegar al grado motriz y la estructuración de la motricidad, por ende, se requiere adherir al juego con un propósito principalmente motriz.

(Muñoz 2013) los juegos motores poseen vivencias principalmente participativas y activas, requiere la actividad del infante y sus pares u otros, elementos de importancia para el infante, elementos de cognición como espacio y periodo para desarrollar el acto del juego.

De tal manera que durante el desarrollo de la primera etapa del infante teniendo en cuenta los sentidos consigo mismo y lo que lo rodea, desarrollan gradualmente su motricidad

(Baena & Ruiz 2016), los niños y niñas a inicios de su edad infantil empiezan a desarrollar juegos motores que les permite socializarse de manera directa con las demás personas que les rodea. Considerando que el juego es un aspecto primordial en las primeras etapas de vida de los infantes realizando diversas acciones que le permite interactuar con su propio

cuerpo desde agarrar, sonar, chupar, etc en contacto con su entorno. Considerando que los primeros juegos que ellos realizan son establecidos como juegos motores, estos mismos van evolucionando a medida que el niño va creciendo al tocar objetos con la ayuda de su progenitor.

(Cándales 2012) son aquellas acciones u actividades recreativas que se involucra desde su entorno social, interactivo y comunicativo que utiliza al jugar en un determinado espacio libre. En los primeros años el niño aplica acciones que involucra la parte motora no estructurada, pero presenta la acción del juego considerando un comportamiento concurrido por los niños en sus edades iniciales. El juego tiene relación con la parte motriz al inclinar movimientos en su cuerpo considerando alcanzar calidad en el objetivo motor y la solución de problemas en el desarrollo del juego frente a situaciones inversas con el mundo que les rodea en comunicación con sus interlocutores.

2.2.1.2. Teoría de Piaget

Piaget en su teoría lo asocia con el ejercicio, el símbolo y la regla considerando una realidad practica en el juego que desarrollan los niños involucrados al tema pedagógico, donde los profesionales de educación lo aplican para obtener mejores resultados en los aprendizajes motores de los educandos. También considera que se incorporan aspectos sensoriales y motores en el juego como son movimientos, lanzamientos y carreras.

2.2.1.3. Propuestas de juegos motores: Gil y Navarro (2004).

Ayuda a la motricidad infantil a socializar diversas actividades que desempeña el juego involucrando espacios o ambientes para su desplazamiento expresando sus emociones y experiencias lúdicas que permite involucrarse con otras personas de su entorno. Se consideran los siguientes:

- Los juegos sensoriomotores: se desarrollan a través de lo visual, escucha, olfato, gusto y tacto que orienta a la educación motriz y equilibrio del cuerpo. Crean nuevas experiencias tanto individuales como colectivas al aplicar coordinaciones activas para su integración corporal.
- Juegos de orientación corporal y estructuración espacial: Se localizan elementos del espacio utilizando su cuerpo organizándose de manera espacial con la ayuda de los objetos significativos para su elaboración simbólica.
- Juegos de coordinación dinámica general: es en función al espacio que incurre al desplazarse de un lugar a otro y la manera de cómo se organiza aplicando saltos y giros donde el niño integra estructuras en el espacio y tiempo.
- Juegos de dramatización: se imitan a personas o animales en sus diferentes gormas que luego son contextualizadas de manera simbólica frente a su entorno. Participan una serie de personajes para su aplicación considerando una forma divertida para los infantes.

2.2.1.4. Dimensiones

Bautista (2002), propone las dimensiones basándose en Piaget:

Juego funcional. Los juegos motrices se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación en la experimentación y la observación de objetos y los juegos de ejercicios que consiste en repetir por simple placer actividades adquiridas, como morder, lanzar, correr, donde favorece la interacción social de sonreír, tocar, esconderse.

Juego de construcciones. Es cuando el niño tiene conocimiento de que quiere realizar, como puede hacerlo y que quiere hacerlo.

Juego simbólico. Cundo el niño es capaz de evocar objetos, personas y vivencias no presentes y va aumentando notablemente su dominio de lenguaje, el niño simboliza de forma natural las experiencias, tanto de realidad o fantasía, disfruta imitando las acciones

de los adultos, porque el juego adquiere una tendencia natural a la representación y simulación de vivencias experimentadas o inventadas (p.69).

2.2.2. Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Existen diferentes autores que definen:

Según (Fernández & Ramírez 2013), se refiere en aquellos movimientos que el ser humano, en este caso el niño o niña realiza de manera sintonizado o coordinada utilizando su propio cuerpo agrupando sus músculos incluido el control de su postura, equilibrio y su desplazamiento. Con el pasar del tiempo y crecimiento más libres son los movimientos de los niños conociendo sus limitaciones, pero con la disponibilidad de aprender y conocer posibilidades en su entorno.

(Ríos 2003) son aquellas habilidades físicas que implican movimientos amplios del cuerpo, tales como caminar y brincar, referido a movimientos amplios.

También el autor Regidor (2003) Movimientos que son coordinados con los músculos largos como son las piernas que les permite moverse o trasladarse de un lugar a otro ejercitando de forma motora y realizar movimientos como el giro del cuerpo.

Además, Cuadros (2001) manifiesta el desarrollo de su etapa cronológica en el crecimiento del cuerpo aplicando sus habilidades y destrezas referente al juego con el apoyo de brazos y piernas.

2.2.2.2. Elementos de la motricidad gruesa: Fernando (2010)

- **Disociación:** control y manejo para movilizar dos partes del cuerpo permite desplazar los brazos controlando diferentes movimientos. Es decir, se utilizan movimientos de hombro y antebrazo con la ayuda de otras partes del cuerpo se utiliza la flexibilidad.

- Equilibrio: desplazamiento y posicionamiento de su propio cuerpo con el objetivo de mantener su posición estática, comprende el movimiento y las actividades motoras de manera eficiente para aplicar las habilidades básicas

2.2.2.3. Importancia de la psicomotricidad

(Guanochanga 2013) Es un tema importante que ayuda a las habilidades de los niños al realizar movimientos grandes, estas deben desarrollarse en los primeros años de vida para seguir en el crecimiento y madurez de manera adecuada. Al desarrollarse se ejercitan los músculos y los niños deben aprender a controlarlos para ser más precisos en sus movimientos ejercitando su equilibrio y coordinación. Es por ello que, si no se estimula los musculoso podrían tener dificultades para caminar o correr, sin embargo, esta misma actividad se recomiendan a los niños para que mantengan el control y movimiento ejercitando los músculos tanto fina y gruesa estas deben ser controladas para no tener dificultad en la escuela en sus primeros años. Jugar en los parques, jugar con globos, saltar, caminar y realizar lanzamientos son actividades que ayudan a los movimientos y coordinación de los músculos con equilibrio, posicionamiento y agilidad es vital para el desarrollo del niño permitiendo que se mueva y se desplace en el mundo que les rodea.

2.2.2.4. Áreas de psicomotricidad:

Esquema corporal: define el esquema corporal como la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo, esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestal del propio cuerpo.

Lateralidad: la lateralidad es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas.

2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa

Díaz (2006), refiere las siguientes:

Coordinación Total. 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 manifiesta a la cognición que se dispone sobre ambas partes del hemisferio del cerebro: izquierdo-derecho.

III. HIPÓTESIS

Hipótesis general

Existe relación significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Hipótesis estadísticas

H₀: Los juegos motores no se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

H_a: Los juegos motores se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco, La Libertad 2020.

IV. METODOLOGÍA

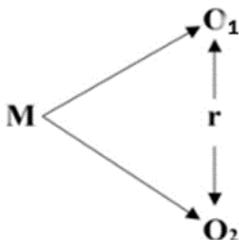
4.1. Diseño de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativa, porque se recogieron y analizaron datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables. El diseño de la investigación es de tipo cuantitativa, porque no se manipuló la variable estudio, sólo se procedió a observar los fenómenos en un determinado ciclo natural para después analizarlos. (Sánchez y Reyes, 2002)

El nivel de investigación fue descriptivo porque se orientó a describir los juegos motores y la motricidad gruesa en los niños de la muestra. Según Morales (2012) el propósito de la investigación descriptiva radica en arribar a comprender la localización, hábito y postura sobresalientes por medio de la explicación precisa del trabajo, elementos, sucesiones y los individuos. Su finalidad no delimita a la recaudación de antecedentes, excepto al pronóstico y reconocimiento de los vínculos que presiden de dos o más variantes”.

El diseño de investigación fue descriptivo correlacional. Los diseños correlacionales pueden limitarse a establecer relaciones entre variables sin precisar sentido de causalidad o pretender analizar relaciones causales (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p.157).

Se siguió el siguiente esquema



Dónde:

M = Muestra de estudio

O₁ = Juegos motores

r = Relación entre las variables

O₂ = Motricidad gruesa

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo constituida por 32 niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco.

Tabla 1

Población de estudio

Nivel	Edad	Niños	Niñas	Total
Inicial	3 años	4	4	8
	4 años	3	6	9
	5 años	7	8	15
	Total	14	18	32

Nota: Nómina de matrícula 2020

4.2.1. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Niños matriculados
- Niños que sus padres firmaron el consentimiento informado para que participen en la investigación.

Criterios de exclusión

- No se tomaron en cuenta a los niños de 3 y 4 años.
- Niños que nos asistieron regularmente a clases.

- Niños que sus padres no desearon que participe en la investigación.
- Niños con licencia por salud u otros casos.

Muestra

Tabla 2

Muestra de estudio

Institución Educativa	Edad	Número de estudiantes	
		Niños	Niñas
Nº 80565 Señor de los Milagros	5 años	7	8
Total		15	

Nota: Nómina de matrícula niños de 5 años 2020

4.2.2. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo utilizada en esta investigación fue no probabilística de tipo por conveniencia, se eligió el aula de cinco años que estuvo integrada por 15 estudiantes. 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 la variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable 1 Juegos motores	Sprinckmöller (2009) el juego motor como experiencia esencialmente interactiva, demanda la intervención del niño y compañeros de juego adultos o niños.	Participaran activamente en actividades como saltar, lanzar pelotas, correr, involucrándose en los juegos colectivos, previa la planificación y vigilancia del maestro.	Juego funcional Juego constructivo Juego de representación	Desplazamiento con seguridad Realiza acciones motrices básicas Representa gráfica o plásticamente lo aprendido.	Camina por el borde de figuras geométricas Lanza una pelota en una dirección determinada Camina llevando un vaso lleno de agua. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar. Construye una torre de más de 10 cubos Arma un rompecabezas de más de 15 piezas Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco Agrupa objetos de diferentes colores y tamaños en el patio Representa mediante el dibujo la figura humana Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado. Expone de manera entendible lo que hizo Experimenta las posibilidades posturales de movimiento de su cuerpo.
Variable 2 Motricidad gruesa	La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños que se manifiesta por medio de habilidades motrices	Se organizará diversos juegos de desplazamiento como: Reptar, pata coja, atrapar, quedarse inmóvil, pararse contra la gravedad, lanzar un cuerpo al espacio. El estudiante explorara el espacio y los objetos e interactuara en situaciones de	Coordinación global Esquema corporal Control del cuerpo Lateralidad	Arrastre, salto, carrera y girar. Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio. Subir, saltar, lanzar y atrapar. Izquierda-derecha	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 con las articulaciones 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

básicas.
(González
1998).

juego demostrando
equilibrio

Organización
espacio
temporal

Espacio, tiempo y
ritmo

Corre lento y rápido
Lanza la pelota lejos y cerca
Camina delante o detrás del compañero

Tabla 4*Baremo del logro de capacidades*

	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Tipo de Calificación	15-20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11-14	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0-10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica de recolección de datos

La observación: Para la variable juegos motores y la para la variable motricidad gruesa. Según Barberá (1999) la observación es la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado, en una secuencia didáctica elegida en función de unos criterios establecidos previamente, que son el objeto de la observación.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

Ficha de observación: El instrumento a utilizar es la ficha de observación para las variables juegos motores y motricidad gruesa. Es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes (Grados, 2005).

4.4.3. Validez del instrumento

Para la variable uno se elaboró el instrumento denominado ficha de observación de juegos motores que consta de 12 ítems, los 4 primeros fueron orientados a evaluar el desempeño en la dimensión juego funcional, 4 ítems fueron orientados a evaluar la dimensión juego constructivo y los 4 restantes permitieron evaluar la dimensión juegos de representación.

Para la variable dos se elaboró el instrumento denominado ficha de observación de motricidad gruesa que consta de 15 ítems, los 3 primeros fueron orientados a evaluar el desempeño en la dimensión coordinación global, 3 ítems fueron orientados a evaluar la dimensión esquema corporal, 3 ítems para evaluar la dimensión control del cuerpo, 3 ítems para evaluar la dimensión lateralidad y los 3 restantes permitieron evaluar la dimensión organización espacio temporal.

Ambos instrumentos fueron sometido a juicio de tres expertos: Dra. Guilianna Cabanillas Vizconde, Mg. Silva Lavalle, Ruth Marely y Mg. Janny Petronila Ramírez Tejada, quienes consideraron a los instrumentos como BUENO para evaluar el nivel de juegos motores y motricidad gruesa de la muestra de estudio, lo que permitió contar

con la validez de parte de profesionales especialista en torno a las variables en estudio.

(Ver anexo 2)

4.4.4. Confiabilidad

Para hallar la confiabilidad de los instrumentos elaborados para las variables juegos motores y motricidad gruesa se utilizó el estadígrafo Alfa de Cronbach, con el cual se halló el nivel de confiabilidad.

En el instrumento ficha de observación de juegos motores el nivel de fiabilidad dio como resultado:

Tabla 5

Fiabilidad de la variable juegos motores

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,868	12

De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,868; lo que significa que el instrumento aplicado a la muestra de estudio tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable juegos motores.

En el instrumento ficha de observación de motricidad gruesa el nivel de fiabilidad dio como resultado:

Tabla 6

Fiabilidad de la variable motricidad gruesa

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,897	15

De acuerdo al estadígrafo Alfa de Cronbach el resultado es 0,897; lo que significa que el instrumento aplicado a la muestra de estudio tiene un nivel significativo de fiabilidad en la variable motricidad gruesa.

4.5. Plan de análisis

Para obtener los resultados de las variables juegos motores y motricidad gruesa, se aplicaron dos instrumentos a 15 niños que conformaron la muestra de estudio, estos instrumentos denominados fichan de observación de juegos motores y ficha de observación de motricidad gruesa permitió determinar la relación entre las variables en estudio y establecer la relación entre las tres dimensiones de los juegos motores con la variable motricidad gruesa.

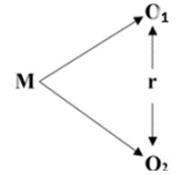
La aplicación de los instrumentos se hizo de manera virtual por razón que no hubo clases presenciales debido a la pandemia Covid 19; para ello se coordinó previamente con la docente de aula para que sea ella la encargada de responder cada uno de los ítems de cada instrumento, luego a través del servicio de almacenamiento de datos en internet Google Drive se colgó en la nube y la docente dio respuesta a cada ítems de acuerdo al nivel que le corresponde a cada estudiante.

Posteriormente, se procedió a interpretar con el respectivo análisis estadístico implementado en el programa Excel 2013 y SPSS, los mismos que nos permitió determinar el nivel y la relación entre las variables en estudio. El análisis de datos se realizó haciendo uso de la estadística descriptiva e inferencial, se utilizaron tablas estadísticas donde se representaron la frecuencia absoluta, así mismo para la representación gráfica, se utilizó gráficos de barras. También se tomó en cuenta que los datos procesados fueron distribuidos de acuerdo a la escala de calificación de los aprendizajes en educación básica regular del currículo nacional propuesta por el Ministerio de Educación.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 7

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
¿Cuál es la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Hipótesis general: Existe relación significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Variables 1 Juegos motores	Fuego funcional	Realiza acciones motrices básicas	Tipo de investigación: Cuantitativo Nivel: Descriptivo Diseño: Descriptivo correlacional 
	Objetivos específicos: Establecer la relación entre la dimensión juego funcional y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Hipótesis específicas: Existe relación significativa entre la dimensión juego funcional y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Variable 2 Motricidad gruesa	Juego constructivo	Desplazamientos con seguridad	
80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Existe relación significativa entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.		Juego de representación	Representa gráfica o plásticamente lo aprendido.	Población: 32 estudiantes de 3, 4 y años Muestra: 15 estudiantes de 5 años Técnica: La observación Instrumento: Ficha de observación Técnicas de procesamiento y análisis
				Coordinación global	Arrastre, salto, carrera y girar.	
				Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio.	
				Control del cuerpo	Subir, saltar, lanzar y atrapar.	
				Lateralidad	Izquierda-derecha	

Santiago de Chuco - La Libertad 2020?	Establecer la relación entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Existe relación significativa entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.	Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo	de datos: Excel V. 2013 y SPSS V. 25
---------------------------------------	---	--	-------------------------------	-------------------------	---

4.7. 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

Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Tabla 8

Correlación entre las variables juegos motores y motricidad gruesa

Nivel	Juegos motores		Motricidad gruesa	
	f	%	F	%
Logro	14	93%	13	87%
Proceso	1	7%	2	13%
Inicio	0	0%	0	0%
Total	15	100%	15	100%

Nota: Ficha de observación aplicado a los escolares

La tabla 8 indica el resultado en la variable juegos motores muestra que el 93% de niños recibió una calificación logro; el 7% recibió una calificación en proceso y el 0% recibió una calificación en inicio. En la variable motricidad gruesa muestra que el 87% de niños recibió una calificación logro; el 13% recibió una calificación en proceso y el 0% recibió una calificación en inicio.

Resultados inferenciales:

H₀: Los juegos motores no se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

H_a: Los juegos motores se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Correlaciones

Tabla 9

Correlación entre las variables juego motores y motricidad gruesa

		V1. Juegos motores	V2. Motricidad gruesa
V1. Juegos motores	Correlación de Pearson	1	,990**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
V2. Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,990**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

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

En la tabla 9, respecto a la prueba de hipótesis de R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.990 lo que indica una correlación alta y directa y una Sig. (bilateral) de 0.000 > 0.05 que se acepta la Ha (hipótesis alterna) y se rechaza la H0 (hipótesis nula) con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que existe relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Objetivo específico 1: Establecer la relación entre la dimensión juego funcional y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

H0: El juego funcional no se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

H_a: El juego funcional se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Tabla 8

Correlación entre la dimensión juego funcional y la variable 2 motricidad gruesa

		D1. Juego funcional	V2. Motricidad gruesa
D1. Juego funcional	Correlación de Pearson	1	,911**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
V2. Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,911**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

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

En la tabla 8, respecto a la prueba de hipótesis de R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.911 lo que indica una correlación alta y directa y una Sig. (bilateral) de 0.000 > 0.05 evidencia que se acepta la H_a (hipótesis alterna) y se rechaza la H₀ (hipótesis nula) con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre el juego funcional y la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Objetivo específico 2: Establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

H₀: El juego constructivo no se relaciona significativamente con la motricidad

gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Ha: El juego constructivo se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Tabla 10

Correlación entre la dimensión constructivo y la variable 2 motricidad gruesa

		D2. Juego constructivo	V2. Motricidad gruesa
D2. Juego constructivo	Correlación de Pearson	1	,935**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
V2. Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,935**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

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

En la tabla 10, respecto a la prueba de hipótesis de R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.935 lo que indica una correlación alta y directa y una Sig. (bilateral) de $0.000 > 0.05$ evidencia que se acepta la Ha (hipótesis alterna) y se rechaza la H0 (hipótesis nula) con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre el juego constructivo y la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Objetivo específico 3: Establecer la relación entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020

H₀: El juego de representación no se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

H_a: El juego de representación se relaciona significativamente con la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Tabla 11

Correlación entre la dimensión juego de representación y la variable 2 motricidad gruesa

		D3. Juego de representación	V2. Motricidad gruesa
D3. Juego de representación	Correlación de Pearson	1	,812**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	15	15
V2. Motricidad gruesa	Correlación de Pearson	,812**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	15	15

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

En la tabla 11, respecto a la prueba de hipótesis de R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.812 lo que indica una correlación alta y una Sig. (bilateral) de 0.000 > 0.05 evidencia que se acepta la H_a (hipótesis alterna) y se rechaza la H₀ (hipótesis nula) con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%; entonces se puede concluir que existe relación significativa entre el juego de representación y la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020.

Tabla 12

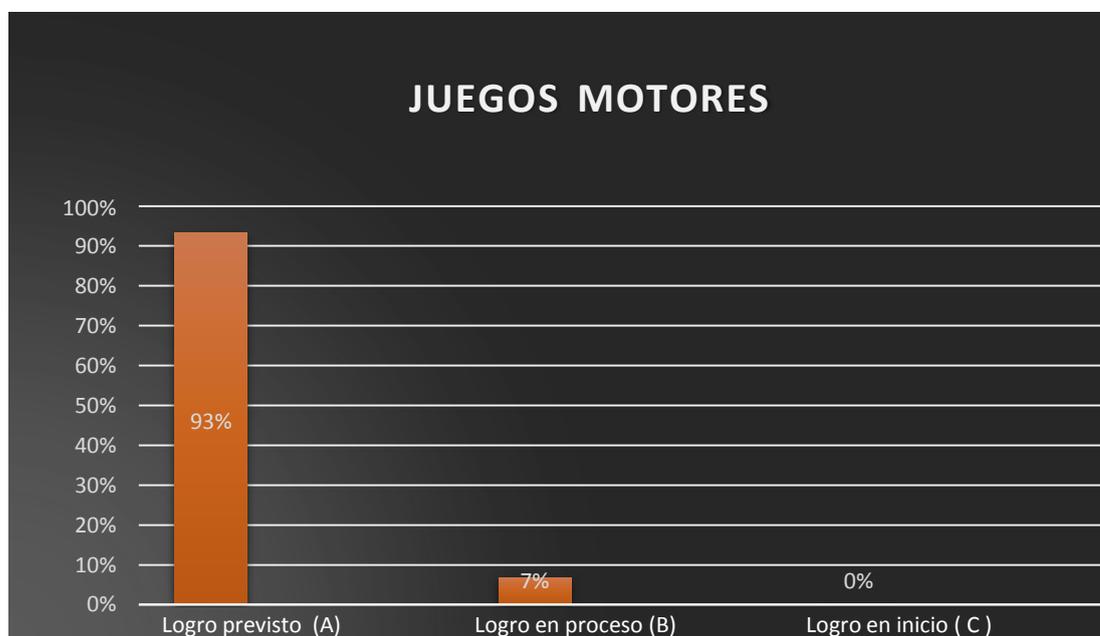
Distribución de calificaciones de los juegos motores en los escolares de la muestra

Juegos motores		
Escala de calificación	fi	hi%
Logrado	14	93%
Proceso	1	7%
Inicio	0	0%
TOTAL	15	100%

Nota: Matriz de datos

Figura 1

Porcentaje de las calificaciones de los juegos motores en los escolares de la muestra



El resultado en la variable juegos motores muestra que el 93% de niños recibió una calificación logro; el 7% recibió una calificación en proceso y el 0% recibió una calificación en inicio. De esta manera se comprueba el nivel de juegos motores de los

niños de la muestra es bueno.

Tabla 13

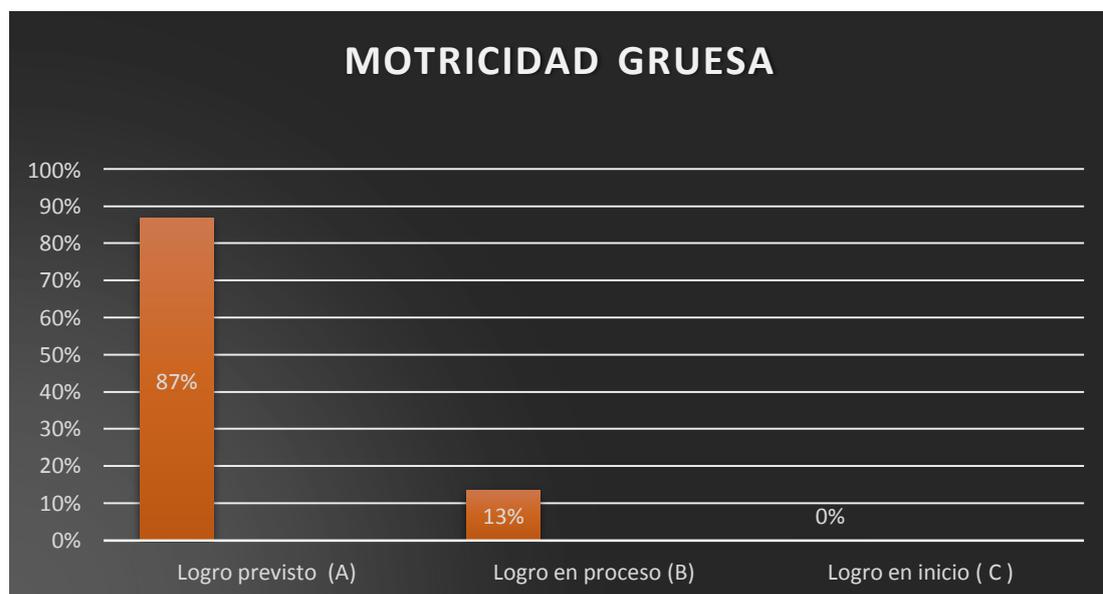
Distribución de calificaciones de la motricidad gruesa en los escolares de la muestra

Motricidad gruesa		
Escala de calificación	fi	hi%
Logrado	13	87%
Proceso	2	13%
Inicio	0	0%
Total	15	100%

Nota: Matriz de datos

Figura 2

Porcentaje de las calificaciones de motricidad gruesa en los escolares de la muestra



El resultado en la variable motricidad gruesa muestra que el 87% de niños recibió una calificación logro; el 13% recibió una calificación en proceso y el 0% recibió una calificación en inicio. Esto indica que el nivel de motricidad gruesa de los niños de la muestra es muy bueno

Contraste de hipótesis

Tabla 14

Prueba de normalidad de las variables juegos motores y motricidad gruesa

Pruebas de normalidad

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
V1. Juegos motores	,300	15	,001	,846	15	,015
V2. Motricidad gruesa	,247	15	,014	,868	15	,031

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 14, se observa las pruebas de normalidad para las variables juegos motores y motricidad gruesa, ambas provienen de una distribución no normal teniendo un $p < 0.05$ para las dos variables. Para Hernández, Fernández y Baptista (2010) estos datos demandan que las variables deben ser procesadas inferencialmente con estadísticos de correlación no paramétricas.

5.2. Análisis de resultados

En esta investigación se tuvo como hallazgos resultados tanto para el objetivo general como para los objetivos específicos. Respecto al objetivo general que establece determinar la relación entre el juego motor y la motricidad gruesa de los escolares de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020, mediante el estadígrafo R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.990 lo que indica una correlación alta y directa y una Sig. (bilateral) de $0.000 > 0.05$ que se acepta la H_a (hipótesis alterna) y se rechaza la H_0 (hipótesis nula); entonces se puede concluir que existe relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa. Lo que me lleva a atribuir que la variable juegos motores influye en la motricidad gruesa.

Estos resultados son corroborados por la investigación realizada por Acero (2019) en su tesis titulada 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 general 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. Cuya metodología fue de diseño correlacional con una población de estudio fue de 118 estudiantes y la muestra fue de 20 estudiantes. Obtuvo como conclusión que el coeficiente hallado $r= 0,715$ que cuantificó la relación entre la variable Juego y motricidad gruesa, determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte, concluyendo que donde los estudiantes practicaron el juego se evidenció una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51.12%.

Con estos resultados se puede decir que esta investigación guarda relación con el estudio encontrado ya que los resultados evidencian que según el coeficiente hallado cuantifica la relación del juego y la motricidad gruesa llegando a determinar que ambos se relacionan de manera positiva al igual que nuestros resultados. Con esto confirmo que el juego educativo de los niños de 5 años de esta Institución refiere a todo el quehacer lúdico, actividades que se emplean como técnicas para posibilitar e incrementar su aprendizaje de manera significativa en el área de matemática. El fin es que los escolares obtengan conocimientos o capacidades motrices y sociales de forma natural y lúdica. Hay diversos tipos de juegos lúdicos que enfocan a estimular muchos aspectos, estos varían según la edad e intereses de los niños como: los rompecabezas, armar bloques, pelotas saltarinas, salta soga, etc.

Tineo (2006), señala que el juego es relevante para el progreso integral del infante; debido a este entretenimiento creado, de manera natural u orientada por el

maestro, el escolar llega a evolucionar sus aptitudes motrices básicas (desplazamientos, lanzamientos y recepciones, ligereza y estabilidad, saltos) y aptitudes físicas (rapidez, saltos, fuerza) dirigidas hacia algún deporte; su relevancia también se vincula con el aprendizaje.

Para Jean Piaget (citado por Córdova, 2012) el juego es parte fundamental de la inteligencia de todo niño, debido a que grafica la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada fase evolutiva del ser humano. Refiere a las habilidades sensorio motrices, las simbólicas o de razonamiento, como las dimensiones fundamentales del desarrollo del individuo, son las que determinan el principio y el progreso del juego.

En relación al primer objetivo específico, establecer la relación entre la dimensión juego funcional y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020, mediante el estadígrafo R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.911 lo que indica una correlación alta y directa y una Sig. (bilateral) de $0.000 > 0.05$ evidencia que se acepta la H_a (hipótesis alterna) y se rechaza la H_0 (hipótesis nula); entonces se puede concluir que existe relación significativa entre el juego funcional y la motricidad gruesa. Este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación De La Cruz (2017) en la tesis de maestría, “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”. Después de los análisis estadísticos del post test se observa en los cuadros que hay un nivel de confianza del 95% indicando que existe relación de los juegos motrices en el desarrollo de las habilidades intelectuales en los niños de 4 años del nivel inicial del distrito de El Tambo.

Lo encontrado con la tesis guarda relación con nuestra investigación ya que llegamos a la conclusión que los juegos motrices cumplen un rol esencial en el desarrollo físico del infante, como la rapidez, la resistencia, los niños al jugar absorben grandes emociones. Así mismo el progreso de los juegos motrices posibilita al infante a explorar e investigar, superar situaciones de conflicto. Como vemos el juego tiene directa relación con la actividad motriz, aquí se evidencia la similitud con los hallazgos de nuestra investigación en el sentido en el juego funcional el niño tuvo contacto con el medio, pudo ir entendiendo cómo funciona el mundo que lo rodea, de esta manera también estimula los sentidos del niño en las actividades de exploración y contacto con sus pares y otras personas.

Tineo (2006) indica que el juego es una asociación lúdica que es identificada por el considerable uso de la motricidad. Denominados al mismo tiempo como juegos de desplazamientos, así mismo desempeñan un valioso rol en el progreso físico y psicológico de los infantes en sus primeras edades, conforma un óptimo recurso educativo que repercute en las maneras más distintas y difíciles en el desarrollo del infante.

En lo que se indica al segundo objetivo específico establecer la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020, mediante el estadígrafo R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.935 lo que indica una correlación alta y directa y una Sig. (bilateral) de $0.000 > 0.05$ evidencia que se acepta la H_a (hipótesis alterna) y se rechaza la H_0 (hipótesis nula); entonces se puede concluir que existe relación significativa entre el juego constructivo y la motricidad gruesa. Los resultados hallados tienen conformidad con la tesis de Arzola (2018) en la

tesis de maestría, Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. El autor concluye que: La aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años 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.

Lo encontrado en esta tesis coincide con nuestra investigación ya que los resultados del estadígrafo R de Pearson indican una correlación alta y directa teniendo ambas investigaciones la misma sig. Bilateral, llevando a aceptar la hipótesis alterna y a rechazar la nula. Entonces el juego constructivo se evidencia en la relación del niño con los objetos, estos pueden ser juguetes o material estructurado por la docente para trabajar la mejora de la motricidad fina y gruesa. A través de la manipulación y construcción con los objetos se demostró la relación directa del juego constructivo con la motricidad gruesa.

De la misma manera lo indica Montserrat (2006) refiere que el fin esencial del juego motriz es progresar las capacidades locomotrices, para resalta los juegos estableciendo que agrupan los contextos óptimos que admiten implicar tanto las aptitudes motrices esenciales como las capacidades mentales y la personalidad.

Rubio (2010), el quehacer recreativo que requiere de la participación de un integrante o más es determinada como juego. Su esencial fin es otorgar diversión y

distracción, de la misma manera desarrolla un rol educativo. Refieren que los juegos posibilitan el desarrollo de la mente y del físico, así mismo de coopera al progreso de las capacidades prácticas y psíquicas.

Respecto al tercer objetivo específico establecer la relación entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020, mediante el estadígrafo R de Pearson se obtuvo una correlación de 0.812 lo que indica una correlación alta y una Sig. (bilateral) de $0.000 > 0.05$ evidencia que se acepta la Ha (hipótesis alterna) y se rechaza la H₀ (hipótesis nula); entonces se puede concluir que existe relación significativa entre el juego de representación y la motricidad gruesa. Los resultados obtenidos poseen conformidad con la tesis de Ganoza (2019) de licenciatura presentada en Chimbote, denominada: 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. Los resultados verificaron 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 alterna y se rechaza la nula.

Lo encontrado en esta tesis coincide con nuestra investigación ya que los resultados encontrados se asemejan a los nuestros, llevando a aceptar la hipótesis alterna y a rechazar la nula. 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.

Las situaciones representativas ayudan a las interacciones, favorecen la asimilación de capacidades comunicativas y la adquisición de conocimientos, todo esto se relaciona con las diversas actividades motrices en la que se privilegia la relación entre pares, cada situación de juego produce intercambios comunicativos, gestos, posturas y contactos físicos que demuestran la estrecha relación del juego representativo con la motricidad gruesa.

Así mismo. lo expresa Ríos (2003) los juegos motores presentan distintos aspectos beneficiosos que los convierten en un medio muy imprescindible en el ámbito educativo. Son quehaceres educativos de manera natural que satisface el requerimiento de movimiento y representación de los infantes.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó la correlación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.EN° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco-La Libertad 2020. Lo significante de la correlación fue establecer que existe relación entre las dos variables: juegos motores y motricidad gruesa., porque el 93% de los escolares que representa 14 infantes poseen un nivel de logro previsto en sus juegos motores y a su vez presentan un alto nivel de su motricidad gruesa. Lo que benefició a lograr la determinación de la correlación entre las variables fueron los resultados de la prueba R de Pearson una correlación = 0.990 determinando una correlación fuerte y directa y una Sig. (bilateral) = 0.000 de mostrando que $p > 0.05$ aceptando la hipótesis alterna, concluyendo que existe relación significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa.

2. Se estableció la correlación entre dimensión juego funcional y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020. Lo significante de la correlación fue establecer que existe relación entre las dos variables: juego funcional y motricidad gruesa, porque según los resultados de la prueba R de Pearson una correlación = 0.911 evidenciando una correlación fuerte y directa y una Sig. (bilateral) = 0.000 demostrando que $p > 0.05$ aceptando la hipótesis alterna, lo que indica una correlación directa y significativa entre la dimensión juego funcional y la motricidad gruesa.

3. Se estableció la relación entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020. Lo significante

de la correlación fue establecer que existe relación entre las dos variables: juego constructivo y motricidad gruesa, porque según los resultados de la prueba R de Pearson una correlación = 0.935 evidenciando una correlación fuerte y directa y una Sig. (bilateral) = 0.000 de mostrando que $p > 0.05$ aceptando la hipótesis alterna, lo que señala una correlación directa y significativa entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa.

4. Se estableció la relación entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020. Lo significativo de la correlación fue establecer que existe relación entre las dos variables: juego de representación y motricidad gruesa, porque según los resultados prueba R de Pearson una correlación = 0.812 determinando una correlación fuerte y una Sig. (bilateral) = 0.000 de mostrando que $p > 0.05$ aceptando la hipótesis alterna, lo que indica una correlación directa y significativa entre la dimensión juego de representación y la motricidad gruesa.

VII. RECOMENDACIONES

a) Desde el punto de vista metodológico:

Esta investigación pone a disposición de la docente de aula e institución educativa una lista de cotejo de juegos motores y otra de motricidad gruesa, debidamente validada por 3 expertos y sometida a confiabilidad, por lo que se recomienda su aplicación para mejorar los aprendizajes de los estudiantes

b) Desde el punto de vista práctico:

Hacer uso de los aportes teóricos y prácticos de esta investigación, para lograr mejores aprendizajes en los estudiantes del nivel inicial, además la directora debe asignar directivas para que las docentes ejecuten permanentemente en el aula sesiones de aprendizaje con juegos motores.

c) Desde el punto de vista académico:

Poner en práctica juegos motores en el desarrollo de su labor docente, pues esto genera expectativas, despierta la creatividad, la atención y el aprendizaje. Por otro lado, las docentes deben verificar en su práctica docente la influencia del uso de estos juegos en el desarrollo de actitudes positivas en el aula.

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.
- Baena, E. A., & Ruíz, M. P. (2016). Revista de Educación Física: *El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y recreación* 7(38) <http://emasf.webcindario.com>
- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico: propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara
- Becerra, S. J. (2016). *Desarrollo psicomotor en los niños de cuatro años del nivel inicial de una institución educativa en Chiclayo, agosto de 2016*. (Tesis de licenciatura). Universidad Privada Juan Mejía Baca. Chiclayo, Perú.
- Berrueta, D. (2007). *La mente y el cuerpo*. El Nacional, p A-10.
- Bolaños, J. (2006). *La estimulación temprana en los niños*. España: Creativa
- 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
- Cándales-Castillo, R., (2012). *La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano "El Llano"*. EduSol, 12(39), 61-71.
- 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.
- Conrado, J. y García, M. (2007). *Estrategias Psicomotoras editores*. Limusa Noriega –México.
- 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). *Fantasia en movimiento*. México: Limusa.
- Franco, M. (2005). *Aspectos de la psicomotricidad. Manual para los docentes de educación preescolar*. El Salvador.
- Fernandez. C., & Ramírez. E., (2013). Revista digital: *La locomoción en la etapa infantil*. N° 176. <http://www.efdeportes.com/>
- 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>
- Guerrero, M. C. (2016). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, de la urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2014*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Huanca, J. (2018). *Psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial*.

- (Tesis de segunda especialidad). Universidad Nacional de Tumbes. Piura, Perú.
- León, O. & Montero, I. (1997). *Diseño de Investigaciones*. Madrid: McGraw Hill
- 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].
- Millan, E., Velandia, I. J., y Lara, C. (2017). *El juego motor, un aporte para mejorar habilidades de locomoción en los estudiantes con Síndrome de Down entre los 8 - 14 años del Colegio Madre Adela*. [Tesis de licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios].
- MINEDU (2015). *Área curricular Personal Social*. <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- Montserrat, R. y Estrany, C. (2006). *Discapacidades motoras y sensoriales en primaria*. Barcelona: editorial Inde
- Muñoz, R. (2013). *ANPRONET*. Obtenido de <http://anpronep.org/neurodesarrollo.html>
- Navarro, V. (2009). *Los juegos motores en la educación: una visión estructural*. museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000656_docu1.pdf
- Ortega, R. (2007). *El desarrollo humano desde la concepción hasta los dos años*. Madrid
- Pancho, M. C. (2016). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela "Nueve de Octubre" de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 2014 – 2015*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador.

- 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 España: Editorial INDE.
- Piaget, J. (2006). *Desarrollo cognitivo*. México: Educación.
- Rigal, R (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. España: Editorial INDE.
- Ríos, M. (2003). *Manual de educación física adaptada al alumno con discapacidad*. Barcelona: Editorial Paidotribo
- Rubio, E. (2010). *Entrenamiento con niños*. Ediciones Martínez Roca S.A. España.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2002). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Universidad Ricardo Palma. Editorial Universitaria.
- Santamaría, D. C., y Santamaría, J. A. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa Exalumnas de la Presentación de Ibagué – Tolima*. Universidad del Tolima. Tolima, Colombia.
- 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
- Tineo, L. (2006) *"Eduque con juegos": Con una estrategia metodológica activa y dinámica*. Tercera Edic. Lima Perú. Printed in Perú.

Zavala, A. (1999). *Proyecto de investigación científica*. Primera editorial San Marcos.
Impreso en Perú.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS MOTORES

INSTRUCCIONES

Estimada profesora:

En los siguientes ítems marque con una “X” el valor del casillero que corresponda a los 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 Funcional	1	2	3
	Ítems			
01	Camina por el borde de figuras geométricas			
02	Lanza una pelota en una dirección determinada			
03	Camina llevando un vaso lleno de agua.			
04	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar			
	Juego Constructivo	1	2	3
	Ítems			
05	Construye una torre de más de 10 cubos			
06	Arma un rompecabezas de más de 15 piezas			
07	Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco			
08	Agrupar objetos de diferentes colores y tamaños en el patio			
	Juego Representativo	1	2	3
	Ítems			
09	Representa mediante el dibujo la figura humana			
10	Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado			
11	Expone de manera entendible lo que hizo			
12	Experimenta las posibilidades posturales de movimiento de su cuerpo			

FICHA DE OBSERVACIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA

INSTRUCCIONES

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°	MOTRICIDAD GRUESA	VALORACIÓN		
	Coordinación Global	1	2	3
	Ítems			
01	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura			
02	Corre sorteando obstáculos			
03	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta			
	Esquema Corporal	1	2	3
	Ítems			
04	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos			
05	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre su cabeza			
06	Realiza movimientos con las articulaciones de los brazos y piernas utilizando aros			
	Control del cuerpo	1	2	3
	Ítems			
07	Sube coordinadamente escalera			
08	Baja coordinadamente escaleras			
09	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos			
	Lateralidad	1	2	3
	Ítems			
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			
	Organización espacio temporal	1	2	3
	Ítems			
13	Corre lento y rápido			
14	Lanza la pelota lejos y cerca			
15	Camina delante o detrás del compañero			

Anexo 2: Validación del instrumento

JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 80565 “SEÑOR DE LOS MILAGROS” SANTIAGO DE CHUCO - LA LIBERTAD 2020.																	
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES		
				Bueno	Regular	Deficiente	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Variable independiente Juegos motores	Juego funcional	Desplazamiento con seguridad	Camina por el borde de la figura geométrica														
			Lanza una pelota en una dirección determinada														
			Camina llevando un vaso lleno de agua														
			Traslada agua de un vaso a otro sin derramar														
	Juego constructivo	Realiza acciones motrices básicas	Construye una torre de más de 10 cubos														
			Arma un rompecabezas de más de 15 piezas														
			Arma un rompecabezas de más de 15 piezas														
			Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco														
	Juego de representación	Representa gráfica o plásticamente lo aprendido.	Agrupar objetos de diferentes colores y tamaños en el patio														
			Representa mediante el dibujo la figura humana														
			Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado														
			Expone de manera entendible lo que hizo														

			Experimenta las posibilidades posturales de movimiento de su cuerpo																		
Variable dependiente Motricidad gruesa	Coordinación global	Arrastre, salto, carrera y girar.	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																		
	Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos																		
			Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre su cabeza																		
			Realiza movimientos con las articulaciones de los brazos y piernas utilizando aros																		
	Control del cuerpo	Subir, saltar, lanzar y atrapar	Sube coordinadamente escaleras																		
			Baja coordinadamente escaleras																		
			Lanza y atrapa la pelota con ambas manos																		
	Lateralidad	Izquierda-derecha	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																		
	Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo	Corre lento y rápido																		
			Lanza la pelota lejos y cerca																		
			Camina delante o detrás del compañero																		

NOMBRES Y APELLIDOS: Guilianna Cabanillas Vizconde

GRADO ACADÉMICO: Doctora en educación inicial

NÚMERO DE COLEGIATURA: 1541800237



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Dra. Guilianna Cabanillas Vizconde
Registro N° 1541800237
DNI: 41800237

FIRMA DEL EVALUADOR

**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 80565 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”
SANTIAGO DE CHUCO - LA LIBERTAD 2020.**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES			
				Bueno	Regular	Deficiente	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Variable independiente Juegos motores	Juego funcional	Desplazamiento con seguridad	Camina por el borde de la figura geométrica															
			Lanza una pelota en una dirección determinada															
			Camina llevando un vaso lleno de agua															
			Traslada agua de un vaso a otro sin derramar															
	Juego constructivo	Realiza acciones motrices básicas	Construye una torre de más de 10 cubos															
			Arma un rompecabezas de más de 15 piezas															
			Arma un rompecabezas de más de 15 piezas															
			Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco															
	Juego de representación	Representa gráfica o plásticamente lo aprendido.	Agrupar objetos de diferentes colores y tamaños en el patio															
			Representa mediante el dibujo la figura humana															
			Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado															
			Expone de manera entendible lo que hizo															

			Experimenta las posibilidades posturales de movimiento de su cuerpo																		
Variable dependiente Motricidad gruesa	Coordinación global	Arrastre, salto, carrera y girar.	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																		
	Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos																		
			Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre su cabeza																		
			Realiza movimientos con las articulaciones de los brazos y piernas utilizando aros																		
	Control del cuerpo	Subir, saltar, lanzar y atrapar	Sube coordinadamente escaleras																		
			Baja coordinadamente escaleras																		
			Lanza y atrapa la pelota con ambas manos																		
	Lateralidad	Izquierda-derecha	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																		
	Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo	Corre lento y rápido																		
			Lanza la pelota lejos y cerca																		
			Camina delante o detrás del compañero																		

NOMBRES Y APELLIDOS: Janny Petronila Ramírez Tejada

GRADO ACADÉMICO: Maestra en Educación

NÚMERO DE COLEGIATURA:



 Janny P Ramirez Tejada
FIRMA DEL EVALUADOR

**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 80565 “SEÑOR DE LOS MILAGROS”
SANTIAGO DE CHUCO - LA LIBERTAD 2020.**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES			
				Bueno	Regular	Deficiente	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Variable independiente Juegos motores	Juego funcional	Desplazamiento con seguridad	Camina por el borde de la figura geométrica															
			Lanza una pelota en una dirección determinada															
			Camina llevando un vaso lleno de agua															
			Traslada agua de un vaso a otro sin derramar															
	Juego constructivo	Realiza acciones motrices básicas	Construye una torre de más de 10 cubos Arma un rompecabezas de más de 15 piezas															
			Arma un rompecabezas de más de 15 piezas															
			Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco															
			Agrupar objetos de diferentes colores y tamaños en el patio															
	Juego de representación	Representa gráfica o plásticamente lo aprendido.	Representa mediante el dibujo la figura humana															
			Evidencia a sus compañeros la vivencia representada en su dibujo o modelado															
			Expone de manera entendible lo que hizo															

			Experimenta las posibilidades posturales de movimiento de su cuerpo																		
Variable dependiente Motricidad gruesa	Coordinación global	Arrastre, salto, carrera y girar.	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																		
	Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos																		
			Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre su cabeza																		
			Realiza movimientos con las articulaciones de los brazos y piernas utilizando aros																		
	Control del cuerpo	Subir, saltar, lanzar y atrapar	Sube coordinadamente escaleras																		
			Baja coordinadamente escaleras																		
			Lanza y atrapa la pelota con ambas manos																		
	Lateralidad	Izquierda-derecha	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																		
	Organización espacio temporal	Espacio, tiempo y ritmo	Corre lento y rápido																		
			Lanza la pelota lejos y cerca																		
			Camina delante o detrás del compañero																		

NOMBRES Y APELLIDOS: Silva Lavalle, Ruth Marely

GRADO ACADÉMICO: Magister

NÚMERO DE COLEGIATURA: 1518090511

FIRMA DEL EVALUADOR

Anexo 3: Oficio de permiso para recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Carta s/n° - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Prof. Rodríguez Horna Ronald.
Director de la I.E "Señor de los Milagros" N° 80565
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Tantaquispe Pereda Elena Marisol, con código de matrícula N° 1607171012, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado, "Juegos Didácticos en el area De Matemática en los niños y niñas 3 años De La I.E. N° 80565 "Señor De Los Milagros", Santiago De Chuco, 2020" durante los meses de Abril, Mayo y Junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

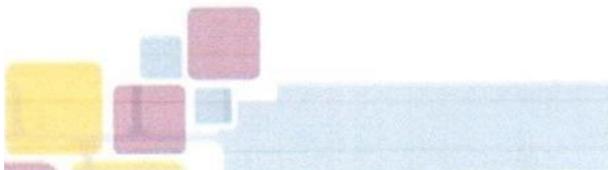
Tantaquispe Pereda Elena Marisol

Apellidos y nombre

DNI. N° 48460247


Prof: Ronald Rodríguez Horna
DNI: 19668239

Recibido : 15-06-2020



Anexo 4: Formato de consentimiento informado



Consentimiento informado

Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo Determinar”.....”. Por ellos la presente es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “:”,el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de.....y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta.al celular:o al correo

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padre o Madre)

Firme del participante

Nombre y apellidos del
investigador

Firma del investigador

Fecha:

TANTAQUISPE PEREDA

INFORME DE ORIGINALIDAD

11%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

docplayer.es

Fuente de Internet

4%

2

repositorio.uncp.edu.pe

Fuente de Internet

4%

3

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo