



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO
AÑOS DE LA I.E “MARIANO DIAZ”, CATACAOS, PIURA
2023.**

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

AUTORA

IPANAQUE NAMUCHE, ROSA LUZ

ORCID: 0000-0001-7203-0311

ASESORA

Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

PIURA – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0063-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:20** horas del día **10** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E "MARIANO DIAZ", CATACAOS, PIURA 2023.**

Presentada Por :
(0807181278) **IPANAQUE NAMUCHE ROSA LUZ**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E "MARIANO DIAZ", CATACAOS, PIURA 2023. Del (de la) estudiante IPANAQUE NAMUCHE ROSA LUZ , asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 10% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 07 de Febrero del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios Padre Jehová, por tu amor y tu bondad infinita, por dotarme de sabiduría e inteligencia y darme la fortaleza para salir adelante cada día a pesar de las adversidades, para cumplir este objetivo tan importante en mi vida.

A mis hijos: Giuliana Brigitte y Julio Fabricio. Que son lo más valioso y maravilloso que Dios me pudo regalar, son mi fuerza y motivación a seguir adelante a pesar de las dificultades que pase, para continuar y no caer, así lograr mis metas y objetivos.

A mis padres Pedro y Luz María (+) por haberme forjado como la persona que soy, pues ahora son mis ángeles.

A mis Hermanos y familiares que me brindaron su apoyo moral y que fortalecieron mis ganas de seguir adelante.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haberme apoyado y acompañado en toda mi carrera profesional, porque me dio la fortaleza y levantarme en los momentos más difíciles de mi formación profesional.

A mi casa de estudios, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por permitir formarme profesionalmente. A los docentes, que con los conocimientos impartidos y su constante apoyo motivaron a continuar esforzándome y desarrollarme de manera profesional.

A mi asesora, Dra. Liliana Isabel Lachira Prieto. Mi gratitud infinita por su valiosa paciencia, confianza y apoyo en esta labor científica.

Al Director de la institución educativa “Mariano Díaz”, Dir. Nicolás Girón Inga, a los padres de familia del aula de 4 años por haberme brindado la oportunidad para poder realizar el presente trabajo de investigación.

Rosa Luz Ipanaqué Namuche.

Autora

Índice general

Carátula

Jurado.....	¡Error! Marcador no definido.
Dedicatoria	IV
Agradecimiento.....	V
Índice general.....	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	6
2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales.....	7
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. El Juego.....	9
2.2.1.1. Tipos de juegos.....	9
2.2.1.2. Teorías del juego.....	10
2.2.1.3. Definición de variable Juegos didácticos.....	12
2.2.1.4. Dimensiones de los juegos didácticos	12
2.2.1.5. Importancia de los juegos didácticos	13
2.2.1.6. Beneficios del juego	13
2.2.1.7. El juego como medio educativo.....	13
2.2.1.8. El juego popular en la escuela	14
2.2.2. Motricidad.....	14
2.2.2.1. Campos de la motricidad	15
2.2.2.2. Teoría de la motricidad gruesa.....	16
2.2.2.3. Definición de la variable Motricidad Gruesa.....	18
2.2.2.4. Desarrollo de la motricidad gruesa	18
2.2.2.5. Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años	20
2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	21
2.2.2.7. Importancia de la motricidad gruesa	23
2.2.3. El juego y su relación para fortalecer la motricidad.	23

2.3. Hipótesis	25
III. METODOLOGÍA	27
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	27
3.2. Población y muestra	28
3.2.1. Población	28
3.2.2. Muestra.....	28
3.3 Variables. Definición y operacionalización	29
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	32
Validación.....	32
Confiabilidad	32
3.5 Método de análisis de datos	33
3.6. Aspectos Éticos.....	35
IV. RESULTADOS	36
4.1. Resultados	36
Prueba de hipótesis (T student)	41
4.2 Análisis de resultados	42
V. CONCLUSIONES	50
VI. RECOMENDACIONES.....	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
Anexos	62

Lista de Tablas

Tabla 1. Población estudiantil.....	27
Tabla 2. Muestra.....	27
Tabla 3. Confiabilidad de instrumento	31
Tabla 4. Criterio por cada ítem	32
Tabla 5. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante (Pre test).....	34
Tabla 6. Aplicación de la estrategia.....	35
Tabla 7. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante (pre test)	36
Tabla 8. Resultado del desarrollo de la motricidad gruesa, Según pre test y post test.....	37
Tabla 9. Comparación del nivel de expresión oral antes y después del uso de canciones infantiles (pre y post test).....	39

Lista de figuras

Gráfico. 1. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante (pre test).....	35
Gráfico. 2. Aplicación de los juegos didacticos.....	36
Gráfico. 3. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante (post test).....	37
Gráfico. 4. Comparación del nivel de motricidad gruesa antes y después de la aplicación infantiles (Pre y post test)	38

Resumen

En este estudio se partió del problema ¿De qué manera el juego didáctico mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, al observarse que en los talleres de aprendizaje los estudiantes mostraron dificultades al desarrollar de manera autónoma, ciertas habilidades motrices gruesas, tales como correr, saltar, lanzar, entre otros. La investigación se propuso como objetivo Determinar si la aplicación de los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños de dicha institución educativa. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa, experimental, diseño pre experimental con pre test y pos test en un solo grupo. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo para medir su nivel de motricidad gruesa, tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 talleres de aprendizaje centradas en los juegos didácticos y orientadas a fortalecer las habilidades motrices gruesas. En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifestaban un bajo nivel de motricidad gruesa antes de aplicar la propuesta experimental (50%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 60% de los niños desarrolló su motricidad gruesa). Asimismo, en la prueba de hipótesis se obtuvo un valor de $P= 0.00000802$, siendo menor al rango de criterio, razón por la cual se aceptó la hipótesis alterna, lo que significa que las estrategias y actividades didácticas empleadas en el juego didáctico ayudan a desarrollar las habilidades motrices gruesas de los niños que conformaron el grupo experimental.

Palabras clave: coordinación, equilibrio, lateralidad, juegos didácticos, motricidad gruesa.

Abstract

This study started from the problem: How does the educational game improve the gross motor skills of 4-year-old children from the “Mariano Díaz” educational institution, Piura-2021, when it was observed that in the learning workshops the students showed difficulties in autonomously develop certain gross motor skills, such as running, jumping, throwing, among others. The objective of the research was to determine whether the application of educational games improves gross motor skills in the children of said educational institution. The study corresponds to a quantitative, experimental research, pre-experimental design with pre-test and post-test in a single group. The instrument used was a checklist to measure their level of gross motor skills, both at the beginning and at the end of the application of 10 learning workshops focused on educational games and aimed at strengthening gross motor skills. The results verified that the majority of children manifested a low level of gross motor skills before applying the experimental proposal (50%), a situation that was reversed after its application (60% of the children developed their gross motor skills). Likewise, in the hypothesis test a value of $P = 0.00000802$ was obtained, being lower than the criterion range, which is why the alternative hypothesis was accepted, which means that the didactic strategies and activities used in the didactic game help to develop the gross motor skills of the children who made up the experimental group.

Keywords: coordination, balance, laterality, educational games, gross motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad nuestra educación ha presentado diversas dificultades que se ven reflejadas en la etapa pre escolar de los niños y niñas de las diversas instituciones educativas, la cual es un problema que se ha visto perjudicado muchas veces por falta de estrategias que lleven al niño a interactuar con su mundo, así mismo otro factor pavoroso es el uso de las tecnologías que han perjudicado a que los niños y niñas interactúen y den menos importancia al desarrollo de sus habilidades motoras gruesa.

Jiménez & Juan. (1982). Define que la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo de acuerdo a la madurez de su sistema nervioso y reflejar armoniosamente los movimientos de los músculos del cuerpo, el desarrollo del acéfalo, cabeza, cuello, tronco y extremidades.

En ese sentido, Ríos, L. (2022). la motricidad gruesa es fundamental en el desarrollo de los niños y niñas, porque permitirá que el infante logre desarrollar y explore sus habilidades, el desarrollo motriz grueso es evidentemente, primordial e importante para la formación e identidad integral del niño, este se ve reflejado en grandes grupos musculares y grandes segmentos del niño de todo el cuerpo. (p.17)

Por otro lado, Andreu & García. (2000). Según este autor nos define que los juegos didácticos son aquellas actividades que se presentan en un contexto real, con la finalidad de educar, mediante estas estrategias se manifiesta una actitud activa y dinámica que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje (pp. 121-125).

En torno a evaluaciones realizadas en el ámbito internacional, se realizaron estudios concernientes a la motricidad gruesa, tal es el caso de la evaluación realizada por Campaña, M. (2020), quien encontró que los niños y niñas de Colombia presentan retraso en el área psicomotor, son lentos para moverse, demuestran falta de coordinación motora, dificultades en los movimientos de su cuerpo, estropeando el avance de los pre escolar del nivel inicial. Por tanto, se buscó fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes, a través de estrategias lúdicas para lograr un buen desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial.

Asimismo, en Ecuador se observa que la investigación sobre la motricidad gruesa ha sido muy limitada, ya que muy pocos investigadores han querido incrementar y profundizar investigaciones. Esto se ve reflejado en las escasas investigaciones y en diferentes bases de datos o repositorios. Sin embargo, se han encontrado investigaciones aplicadas en el nivel primaria y muy pocas en el nivel inicial donde deberíamos enfocarnos ya que es la base fundamental de la motricidad gruesa.

Por otro lado, en el Perú, se ve reflejado las dificultades que tienen muchos niños y niñas para demostrar sus habilidades en cuanto a su motricidad, debido a que se emplean muy pocas estrategias de juegos para su mejora. Además, se suele valorar aquellos docentes que emplean juegos o estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad.

Al respecto, García, P. (2020) señala que los niños muestran dificultades en el desarrollo de su motricidad gruesa, así mismo se asecha que muchos de los docentes emplean muy pocos recursos de estrategias de juegos en los niños y niñas de cuatro años para su desenvolvimiento de esta. Es decir, que muchos estudiantes demuestren el logro de desarrollar sus habilidades motoras, aún hay un porcentaje de estudiantes que no demuestran un logro satisfactorio. Sin embargo, en el Perú aún se puede evidenciar a niños y niñas que presentan dificultades en cuanto a sus actividades motrices, pero es importante la implementación de estrategias de juego como correr, saltar, trepar, entre otras actividades motriz porque permite la estimulación y desarrollo motriz.

Por otro lado, en una investigación realizada por Ministerio de Educacion (2019) se ha evidenciado una inquietud en los últimos años, en los estudiantes pre escolares acerca de su dominio de actividades atléticas como es “saltar, correr” los cuales los conllevan a complicar su aprendizaje, evidenciando que no hay un desarrollo oportuno en cuanto a su aprendizaje de destrezas motoras. Esto refleja que, en nuestro país, aún hay escuelas con infantes que presenten dificultades en su motricidad.

Así mismo después de la pandemia a causa de la Covid-19, la educacion dio un giro totalmente desfavorable, demostrando complicaciones en el nivel inicial esta irrumpió sus aprendizajes de muchos niños y niñas, más aun afectando su desarrollo físico y emocional del infante, donde esta es favorable en los primeros años de vida donde adquieren sus primeros conocimientos, habilidades y destrezas. Andrea & Gonzales, (2021).

De igual manera, a nivel local en la I.E. “Mariano Díaz” del Distrito de Catacaos, Piura, los niños de 4 años presentaron esta realidad, lográndose observar que niños y niñas no dominan correctamente su esquema corporal y presentan insuficiencias de orientación espacial, esto origina dificultades en cuanto a su “equilibrio, lateralidad, esquema corporal, coordinación y movimiento”. Además, muchos estudiantes demuestran tener miedo o vergüenza al desenvolverse durante estas actividades, fracasan al patear una pelota o mantener su equilibrio, saltar. Así mismo, podemos mencionar que uno de los otros factores que ha ocasionado esta realidad es debido a la pandemia por el Covid-19, las clases se realizaron de manera asíncrona y no todos niños y niñas ingresaban a clases debido a que no contaban con herramientas digitales o los padres de familia daban preferencia a sus hijos de mayor grado y muy poco interés por los niños del nivel inicial, por otro lado podemos mencionar que muchos docentes no utilizaron estrategias didácticas adecuadas que ayuden en el desarrollo de la motricidad gruesa, dejando de lado actividades que son importante en el desarrollo del pre escolar, otras de las causas observadas es el uso de herramientas digitales por parte de los niños y niñas que se ven envueltos en torno a las tics y muchos prefieren estar en estas herramientas que disfrutando de un juego al aire libre.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021?

Para dar solución a la pregunta planteada, se formuló el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz” Catacaos - Piura, 2021. Así mismo para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos didácticos. Aplicar los juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021. Analizar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, a través de un post- test después de la aplicación de los juegos didácticos. Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, Antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

La presente investigación se justificó a nivel teórico por que dio a conocer diferentes estrategias basadas en los juegos didácticos que el docente puede aplicar en los estudiantes de cuatro años, para mejorar la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial. Así mismo, el aporte de conocimiento existente de las dos variables como los juegos didácticos y la motricidad gruesa, información recopilada mediante fundamentos teóricos, definiciones, teorías, ente otros fundamentos, información obtenida de diferentes fuentes de información, este estudio servirá como fuente de información para aquellos investigadores que deseen seguir estudiando dichas variables.

A nivel metodológico se justifica porque es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, de diseño pre experimental, la técnica para la recolección de datos se realizó por medio de instrumento lista de cotejo, validados por tres expertos, el proceso de confiabilidad se realizó por medio del esta-dígrafo Alpha de Cron Bach y el procesamiento de datos se utilizó los softwares de Excel y SPSS

Y a nivel práctico, porque es una herramienta útil y necesaria, los estudiantes través de su motricidad gruesa alcanzaran aprendizajes significativos, se implementaron 10 talleres, utilizando los juegos didácticos como estrategia pedagógica para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años, esta investigación beneficiara a 18 niños y niñas de cuatro años del nivel inicial, como también servirá para que el docente involucre los juegos didácticos como estrategia elemental en el desenvolvimiento motriz grueso en los estudiantes del nivel inicial.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Campana, M. (2020), en su estudio titulado “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos”, realizó su investigación en Colombia, se presentó para obtener el título de Licenciada en Educación Pre Escolar, y tuvo como objetivo: Determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio en los pre escolares de 4 años. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, diseño etnográfico, técnica de observación directa. La población estuvo constituida por un total de (22) estudiantes de la institución ya mencionada, para el recojo de la información se utilizó la técnica de observación y como instrumento ficha de observación. Los resultados permitieron evidenciar que además de presentar dificultades en el manejo de sus músculos y coordinación y equilibrio en diferentes movimientos de su cuerpo como correr, saltar, patear una pelota, falencias en actividades de su lateralidad, luego de aplicar las estrategias lúdicas. Por tanto, se concluyó que dichas actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa de los pre escolares son eficaces para su aprendizaje.

Panata, S. (2023), en su estudio titulado, “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa “Vicente Anda Aguirre”, realizado en Ecuador, se presentó para obtener el grado de Magister en Parvularia Mención: Juego, Arte y Aprendizaje y tuvo como objetivo: Determinar estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental. La población y muestra estuvo constituida por un total de (23) estudiantes. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación. Los resultados permitieron evidenciar que los estudiantes presentan dificultades para lograr un nivel aceptable. Por tanto, se concluyó que es necesario aplicar estrategias lúdicas adecuadas para un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa aceptable.

Quilca & Luna (2021). en su estudio titulado, “El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años”, realizó su investigación en Ecuador, se presentó para obtener el

Grado de Licenciado en Ciencias de la Educación Mención Psicología Infantil y Educación Parvularia, y tuvo como objetivo: Analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años: El estudio se caracterizó por ser descriptivo bajo un diseño no experimental con un enfoque de tipo mixta. La población y muestra estuvo constituida por veintitrés (23) estudiantes y un (1) docente de la Escuela de Educación Básica Miguel Río Frio. Para el recojo de la información se utilizó la técnica e instrumento la entrevista y la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1). Los resultados permitieron evidenciar el 70% de la población investigada presentó problemas al realizar habilidades motrices, ante lo encontrado se diseñó una propuesta alterna. Por tanto, se concluyó que se empleara esta guía o propuesta alternativa por los docentes para fortalecer la motricidad gruesa en los estudiantes de dicha institución.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

García, P. (2020), en su estudio titulado, “Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años”, realizado en Perú en la ciudad de Tumbes, se presentó para obtener el grado de Licenciada en Educación Inicial y tuvo como objetivo: Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de educación inicial. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo constituida por diecisiete (17) niños y niñas de la Institución Educativa 075 Carrusel de Niños. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de observación y como muestra una lista de cotejo. Los resultados permitieron evidenciar que en su mayoría de los estudiantes presentan falencias en desarrollar diversas actividades encontrándose en un nivel de inicio, luego de haber aplicado los juegos didácticos como estrategia los estudiantes lograron desenvolverse demostrando un nivel de logro esperado. Por tanto, se concluye que los juegos didácticos como estrategias promueven un mejor desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Córdova, S. (2020), en su estudio titulado, “Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años”, realizado en Perú en la ciudad de Casma, se presentó para obtener el título de licenciada en educación inicial y tuvo como objetivo Determinar de qué manera los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en niños y

niñas. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativa, diseño pre experimental. La población estuvo constituida por noventa y seis (96) niños y niñas de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús y la muestra por quince (15) niños y niñas de la I.E ya mencionada. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la escala valorativa. Los resultados permitieron evidenciar que los estudiantes se encontraron en un nivel bajo no logrando desarrollar su motricidad gruesa, luego de aplicar la estrategia de los juegos didácticos se observó que los estudiantes lograron desarrollar sus habilidades ubicándose en un logro esperado. Por tanto, se concluyó que se debe emplear estrategias de juegos didácticos en los niños y niñas del nivel inicial para su mejor desenvolvimiento en sus habilidades porque si mejora la motricidad gruesa.

Basilio, N. (2021), en su estudio titulado, “Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años”, realizado en Perú en la ciudad de Huánuco, se presentó para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial y tuvo como objetivo: Determinar de qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años, el estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo, nivel explicativo y el diseño pre experimental. La población estuvo constituida por treinta y seis (36) niños y niñas y como muestra dieciocho (18) niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600. Para el recojo de la información utilizo la técnica de la observación y como instrumento una lista de cotejo. Los resultados permitieron evidenciar que los niños y niñas se encontraban en un nivel de inicio luego de aplicar los juegos infantiles los niños y niñas demostraron un nivel logro esperado. Por tanto, se concluyó que los juegos infantiles influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa como en su dominio, equilibrio y desplazamiento.

2.1.3. Antecedentes Locales o Regionales

Coloma, S. (2020), en su estudio titulado “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años”, realizado en Chulucanas – Piura, se presentó para obtener el título de licenciada en educación inicial y tuvo como objetivo: Determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de educación inicial. El estudio se caracterizó por ser de tipo aplicativo, enfoque cualitativo, nivel explicativo con diseño pre

experimental. La población estuvo constituida por treinta y dos (32) estudiantes y como muestra (16) estudiantes de la Institución Educativa Inicial Particular Domingo Sabio. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de observación y como instrumento una lista de cotejo (escala ordinal dicotómica). Los resultados permitieron evidenciar que los niños se encontraron en un nivel de proceso y luego de aplicar el programa juego motor los niños se desarrollaron y se ubicaron en un nivel de logrado. Por tanto, se concluye que los juegos motores mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Chero, M. (2020), en su estudio titulado, “Juegos motrices como recursos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años”, realizado en Catacaos – Piura, se presentó para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial y tuvo como objetivo: Determinar si la aplicación de los juegos motrices, como estrategia didáctica, mejora la motricidad gruesa en niños de educación inicial. El estudio se caracterizó por ser de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental. La población estuvo constituida por un total de cuarenta (40) niños y niñas y con un y la muestra por diez (10) de la I.E.P. Betel. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados permitieron evidenciar que en el pre test los niños y niñas se ubicaron en un nivel de inicio luego de aplicar los juegos motrices se evidencio un gro favorable. Por tanto, se concluye que los juegos motrices son significativamente favorables e importantes en el desarrollo de sus habilidades motoras del estudiante.

Huamán, J. (2018), en su estudio titulado, “Juegos didácticos para mejorarla motricidad gruesa en los niños de 4 años”, realizado en Piura, se presentó para optar el título profesional de licenciada en educación inicial y tuvo como objetivo: determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años. El estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativa, nivel explicativo, bajo un diseño pre experimental, tipo no probabilístico. La población estuvo constituida por treinta y uno (31) estudiantes y la muestra por diecisiete (17) niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 1371 A.H Túpac Amaru II. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de observación y como instrumento una guía de observación. Los resultados permitieron evidenciar que al emplear los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños, antes de aplicarse los estudiantes

presentaron dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa demostrando un nivel de inicio. Por tanto, se concluye el aplicar juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas del pre escolar.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego

Chacón, P. (2008). Cita a Sanuy. “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo europea “ghem” que significa saltar d alegría...en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13).

El juego es una acción libre y voluntaria que surge de la naturaleza del ser humano desde los primeros años de vida, ayuda a explorar, comprender y asimilar su mundo que le rodea y este pueda desenvolverse y desarrollar conductas físicas, sociales y cognitivas. (Delgado. 2011, p.4).

Por otro lado, Núñez, J. (2018), según este autor el juego, son actividades indispensables en los primeros años de vida ya que esta nos facilitara tener un mejor desenvolvimiento para la vida adulta, porque coopera en la explicación de competencias y destrezas que acondicionan al niño para poder efectuar las acciones que recuperaran cuando sea grande (p.11).

Así mismo Gallardo, J. (2018), define el juego como una actividad fundamental de expresión y comunicación que permite el desarrollo motor cognitivo, sexual, afectivo y socializador del niño, donde aumenta y permite el desarrollo sensorio motrices en sus extremidades y cognitivas porque permite enriquecer sus conocimientos, sociales porque es un ser humano es capaz de integrarse.

2.2.1.1. Tipos de juegos

Juego didáctico motor:

El juego motor compromete el desarrollo de todos los ámbitos de carácter e interrelaciona en su total conjunto favoreciendo el desarrollo del individuo. Su significancia consiste en que el estudiante lo transporte a su ocupación diario. Asimismo, su utilidad es para desarrollar actividades a fin de enseñarles a los pequeños un tema particular y darles las destrezas concurrentes para que puedan estudiar. Meneses & Monge (2017).

Mondeja, D. (2001), hace referente que el juego didáctico es muy útil para desarrollar funciones con la intención de adiestrar a los infantes a un tema particular y proponerles las destrezas correspondientes para que estudien. Además, los juegos didácticos reúnen proceso de enseñanza y aprendizaje: como aptitudes y requerimientos a la cual elaboran provechosos para el crecimiento del constituyen un método que dinamiza la actividad de los alumnos en muchas de las formas de organización de la enseñanza (p.21).

Juego funcional:

Este juego es conocido como el más antiguo y según expertos como, Márquez (2018), afirma que es el primer juego que aparece en por primera vez en el infante, en realidad es un juego sencillo el cual consiste en juego sensorio motor en donde se impulsan los sentidos y movimientos de los infantes que favorecerá a su cuerpo.

Este juego en especial toma interés en centrarse en la exploración y actuación sobre sí mismo; a través de estos juegos el infante alcanza a tener dominación en el firmamento por sus desplazamientos como “arrastrarse, gatear, caminar”. (p.7).

2.2.1.2. Teorías del juego.

2.2.1.2.1. Teoría piagetiana.

Huamán, J. (2018) cita a Piaget quien afirma que el juego consiste en el razonamiento del infante, en vista de aquello simboliza la impregnación funcional o reproductiva de la imparcialidad manifestando a cada faceta progresivo del individuo, las destrezas sensorias motores y simbólicas como semblantes sustanciales de la ampliación del individuo, son las que formalizan el preámbulo y modificación del juego.

Asimismo, Piaget asocia tres entablados elementales del juego con las fases gradual del argumento humano: “el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)”. Esta teoría evolucionada por facetas, cada ciclo conjetura la consistencia y la conformidad de todas las funciones cognoscitivo con correlación a un preciso rango de crecimiento. Piaget consolida que el conocimiento se construye empezando de los desplazamientos motrices de los infantes.

Piaget, citado por Barrueco (2017). El juego es estructura fragmento del juicio del infante, porque representa la interpretación perdurable o divulgación de la veracidad correspondiente a cada faceta renovadora del individuo, asocia tres asignaciones elementales de la misma con los estadios graduales del discernimiento humano:

Sencillo adiestramiento “espíritu al animal

El juego alegórico (impreciso, ficticio).

Gil & Navarro (2005). Cita a Piaget (1956) nos afirma que el juego es parte de la inteligencia del ser humano en la etapa infantil por que mediante esta se da la asimilación funcional vivenciando su realidad según cada etapa evolutiva del individuo, desarrollando sus capacidades sensorio- motrices mediante el juego, asociando tres estructuras básicas evolutivas del pensamiento: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Así mismo se centró en la cognición “una inteligencia” donde esta va evolucionando de diferentes formas a medida que se desarrolla el individuo, presenta una teoría del desarrollo por etapas, cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas con relación a un determinado nivel de desarrollo.

Por otro lado, Piaget afirma que la inteligencia se construye en cuatro etapas:

Etapa sensomotriz, inicia en los primeros años de vida hasta los 2 años es aquí donde el niño aprende mediante la exploración y manipulación de actividades.

Etapa pre operativa de 2 a 6 años, el niño actúa o representa el mundo mediante el juego, imágenes, dibujos fantásticos.

Etapa operativa o concreta 6 a 11 años, en esta etapa el niño es capaz de manipular material y clasificarlo.

Etapa del pensamiento operativo 11 años a más, tiene la capacidad para razonar de manera lógica.

Mediante cada experiencia que el niño vive y explora proporciona nuevos aprendizajes, a través del movimiento de su cuerpo, desarrolla su personalidad y comportamientos, es importante recalcar que el juego motriz es uno de los principales donde inicia su vida y explora su el entorno y la interacción con los demás.

2.2.1.2.2. Teoría de Vygotsky

Por tanto, Vygotsky (1924), nos afirma que el juego no solamente parte de una necesidad del ser humano en los primeros años de vida, sino que mediante el juego se expresan dos líneas de cambio evolutivo que influyen en el desarrollo del ser humano una de ellas es la biología, esta surge mediante el placer y satisfacción de querer hacerlo, tanto que nuestro organismo desarrolla y madura mediante actividades físicas. Y otra de tipo sociocultural, esta establece que el juego es una actividad que asocia e integra con otros niños y se logra adquirir roles que son complementarios en su etapa. Por otro lado, este autor nos recalca que el juego simbólico es parte esencial del ser humano, por que el niño tiene su mente llena de imaginación donde este la transforma y da un diferente significado. Por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.2.3. Teoría de Karl Groos.

Según Gallardo, L. (2018). Cita a Groos, para este autor nos define que, el juego no solamente es parte de realizar ejercicios, sino pre ejercicios porque parte de la práctica de habilidades que son necesarias para la madurez del desarrollo motor, físico e intelectual que prepara y contribuye en su desarrollo para la vida adulta, sana exitosa y plena.

2.2.1.3. Definición de variable Juegos didácticos.

Andreu & García. (2000). Según este autor nos define que los juegos didácticos son aquellas actividades que se presentan en un contexto real, con la finalidad de educar, mediante estas estrategias se manifiesta una actitud activa y dinámica que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje (pp. 121-125).

Por otro lado, Montero, H. (2017). Define que los juegos didácticos son enseñanzas o técnicas metodológicas que los docentes aplican para incentivar la motivación y conocimiento, aumentando el rendimiento académico, ayudan a comprender su entorno que encamina al alumno reflejando una buena disciplina y adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (p.76 y 77)

Por consiguiente, Huizinga, J. (1972). Define que, El juego es un principio de alegría y gracia, que pone en movimiento al cuerpo humano, desarrollando ritmo y armonía, donde podemos expresar una vida social y espiritual, así mismo mediante el juego podemos desarrollar diferentes habilidades de nuestro esquema corporal, dentro de estos juegos encontramos diversos tipos, pero todos tienen el objetivo de jugar y explorar.

2.2.1.4. Dimensiones de los juegos didácticos

Juegos cooperativos y competitivos.

Según Delgado, I. (2011). Son aquellos juegos competitivos y cooperativos, en donde los jugadores demuestran una competencia con otros, pero que siempre tienen la misma meta, se relaciona con su entorno así también desarrollan sus capacidades y habilidades y aumenta su autoestima(p.166)

Juegos motores.

Por otro lado el autor nos recalca la importancia de los juegos motores en el niño en sus primeros años de vida, demuestra un gran desarrollo psicomotor, mediante ello los niños toman conciencia de su esquema corporal, ejerciendo movimientos apropiados acorde a su espacio, estimulando movimientos de su cuerpo que serán cada vez más coordinados y complejos, facilita el reconocimiento de su esquema corporal y diferenciándose de los demás, como también ayuda fortalecer su equilibrio y coordinación de su cuerpo (p.168).

2.2.1.5. Importancia de los juegos didácticos

Consiste en coadyuvar la progresión especulativo y psicológico del infante, del mismo modo impulsar su juicio creadora y el prestigio social, camuflando equitativamente inclinación didáctico y social. En el establecimiento de la identidad de los niños asimilan a evitar los enfrentamientos y a conducirlos cuando inapelablemente ocurren. Por medio del juego los infantes procrean numerosas disposiciones, entre ellos dan resolución a través de mecanismos que se van construyendo a medida que juegan y que interrelacionan con otros niños, captan unos de otros. “El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima y es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad”, García y Alarcón (2016).

Prior, O (2020). Los juegos didácticos son importantes en los niños porque estimulan el aprendizaje de los estudiantes, permiten un despertar y motivación, que permiten en los niños desarrollar capacidades como de concentración entre otras de esta manera podrá adquirir conocimientos de una manera fácil divertida.

DIALECTICA (2019), nos menciona que los juegos didácticos son diversos juegos que mediante ello permite al ser humano lograr aprender habilidades, mientras este juegue, enriquecerá su aprendizaje, el juego es un estímulo que favorece a los niños en la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades

2.2.1.6. Beneficios del juego.

El juego posee una serie de beneficios que satisface las necesidades del ser humano en los primeros años de vida y a lo largo de su vida.

Mediante el juego se ejercita diversas actividades físicas, se expresan deseos y sentimientos positivos y negativos, facilita la imaginación y maduración de ideas, ayuda al equilibrio emocional, mediante el juego de imitación esto permite prepararse para la vida adulta, ayuda a socializarse e integrarse descubriendo habilidades con los de su entorno que les rodea, mediante el juego se pueden observar comportamientos y hábitos. Gómez, F. (2005).

2.2.1.7. El juego como medio educativo

Álvarez & Del Rio (1990). El juego es de significancia para desarrollar su infinidad de habilidades en los pequeños. Se recalca que no sólo patrocina su madures particular, sino que es una manera de autodidactica en sí mismo. El infante que recrea avanza más anticipadamente destrezas colectivas, puesto que ejercita antes a vincularse con el resto. De igual manera, promueve el lenguaje, al ser el recurso innato que posee el niño para informarse con sujetos de su contexto.

Así mismo Gallardo & Fernández (2010). nos mencionan que el juego contribuye en el desarrollo integral del ser humano tanto físico, motriz, cognitivo, social, afectivo, emocional y moral, es importante en los primeros años de vida del niño por que mediante ello desarrollara capacidades, habilidades, destrezas y competencias, podemos mencionar que el juego es fundamental en el desarrollo integral del niño (p.12).

2.2.1.8. El juego popular en la escuela

“Desde la escuela debemos suscitar en los estudiantes esta capacidad renovadora de la cultura y la voluntad de mejorarla. Dentro de esa cultura, como ya hemos mencionado, se incluyen estos juegos de fuerte arraigo dentro de nuestra sociedad y transmitidos de padres a hijos a través de generaciones Bustos” Carrión & García (2017).

2.2.2. Motricidad

Vásquez, R. (2021). define la motricidad como un campo de entrenamiento que destaca movimientos de un ser vivo o animal y esta muestra sus propios movimientos que tiene dentro de sus conocimientos, son movimientos que surgen de su pensamiento y son expresados entre sus aspectos físico motor.

La motricidad es un elemento importante en el desarrollo de los niños y niñas, en el entorno educacional la motricidad compromete que los estudiantes indaguen sus probabilidades motrices ante discrepante labores y juegos, identificando lo que son competentes de producir o los que logran al interrelacionarse con sus amigos como los que ejercitan al desplazarse y utilizar sus autodidacticas, la motricidad es la base fundamental para la adquisición de posteriores aprendizajes. Martínez, E. (2018).

Así mismo el autor menciona, el procedimiento de autodidactica que se fomenta partiendo de este elemento se estima: “La exploración y estimulación de patrones básicos de movimiento: se identifican con acciones de locomoción como caminar, correr, saltar; manipulación como lanzar, patear, rodar o empujar; estabilidad como girar, suspenderse, balancearse, etc” (p22).

La composición e incorporación de capacidades motrices: se evolucionan partiendo de la composición de operaciones elementales de desplazamiento como, por ejemplo; en el momento que los estudiantes coordinan sus desplazamientos para saltar resortes, esta labor les facilita aclimatarse sus desplazamientos conforme con las particularidades de la faena y sus experiencias preliminares, Ortega (2017).

2.2.2.1. Campos de la motricidad.

Dominio corporal dinámico.

FUGDECE (2021), Consiste en la acción y ejecución de grupos musculares, movimientos voluntarios complejos, es decir domina las extremidades superiores e inferiores, permitiendo el desplazamiento y una adecuada sincronización de una manera

armónica, indicando que sus músculos ya están madurando proporcionando confianza y seguridad en sí mismo ante cualquier situación.

Existen ciertas áreas que facilitan el aprendizaje las cuales son: coordinación general, equilibrio, ritmo, coordinación viso motriz en el que se trabaja con una coordinación generalizada, donde interviene el ritmo, equilibrio y coordinación viso-motriz, en la que participan los sentidos de la vista y oído.

Dominio corporal estático.

Por otro lado, el mismo autor define, dominio corporal dinámico que son las actividades motrices que llevaran al niño o niña a interiorizar su esquema corporal en su totalidad o de forma segmentada, está conformada por elementos psicomotores los cuales son la Tonicidad muscular. Auto Control y la respiración: donde interiorizamos el esquema corporal gracias al tono de los músculos.

Tonicidad muscular, contracción de los músculos que se encuentran estirados cuyo objetivo es servir actividades relacionadas con la postura y el movimiento intencional, para desarrollar habilidades como: de pie, sentado, gateando y con movimientos dificultad. Berruezo, P. (2000).

Autocontrol, Es la capacidad que tiene el niño para controlarse canalizando toda su energía en alguna actividad.

Respiración, respirar es nuestro primer acto que realizamos al nacer, va más allá de nuestra de nuestra conciencia, es un proceso fisiológico que realizamos de manera independiente, cuando ya se separa del cordón umbilical a partir de ese momento es una actividad innata imprescindible para vivir.

2.2.2.2. Teoría de la motricidad gruesa.

2.2.2.2.1. Teoría según Piaget.

Según Ferro, D. (2017) cita a Piaget, incide en los estudios del desarrollo psicomotor desde la coyuntura en que sobresale el rol de las actividades motrices en la evolución de la aproximación del conocimiento. Esta teoría menciona que la apariencia psicomotora es primordial en la inteligencia, donde esta se edifica desde la actividad motriz del infante (p.117).

Así mismo Piaget (1956). menciona según la teoría nos hace mención que las actividades psicomotrices parten desde el desarrollo psicológico en el infante son parte inherente de cada una de las etapas del desarrollo humano, la motricidad permite que el proceso de recepción, discriminación, extracción, asimilación, acomodación y representación mental puedan cumplir su finalidad en la motricidad, así mismo asume que el pensamiento es producto de las acciones motrices que se encuentran en el desarrollo de la inteligencia y área cognitiva del niño, se reafirma que las actividades motoras y psíquicas se relacionan entre sí por que estas surgen paralelamente.

De igual manera, Tapia, V. (2019) manifiesta que el desarrollo motor grueso es la habilidad para acoger y sostener una postura corporal contradictorio a la fuerza de la gravitación que es el producto de la actividad muscular para soportar el cuerpo sobre su cimiento, estas ayudan al cuerpo a desarrollar los musculos.

2.2.2.2. Teoria de Wallon

Según Wallón (1947), este autor nos manifiesta que el ser humano desde su nacimiento tiene la necesidad de interactuar con su mundo que les rodea, pero, contrariamente al animal que ajusta sus reacciones a las situaciones del mundo físico, donde el ser humano muestra una socialización que va a tener una influencia determinante sobre su desarrollo funcional y establecer intercambios con los demás. El ser humano crea una comunicación “fusional” donde expresa seguridad afectiva. Así mismo nos menciona que si el niño en los primeros años de vida fue tratado con afecto y querido, demostrara buenas relaciones con los demás, si no ha sido deseado y llega en mal momento, podemos imaginarnos las posibles relaciones psicoafectivas madre-bebé, esto puede afectar el desarrollo emocional del niño.

Así mismo Wallón, H. (1956), nos menciona que el movimiento es importante en el desarrollo psicológico del niño, donde psiquismo y motricidad influyen en su desarrollo físico y emocional, además no son dominios distintos ni tampoco opuestos, más bien son dominios que requieren de una relación equitativa del ser y del medio. Este autor nos menciona dos tipos de actividad motriz: la actividad cinética, donde esta comprende los movimientos propiamente del ser humano y que son dirigidos al mundo exterior, por otro lado, está la actividad tónica comprende los músculos donde esta demuestra actitudes,

posturas, y mímicas.

Para este autor el movimiento influye en la actividad psíquica en la vida del ser humano, aporta tres formas que son importantes en la evolución psicológica del niño: la primera "puede ser pasivo o exógeno", refiriéndose a los reflejos de equilibración y a las reacciones contra la gravedad; la segunda son los desplazamientos corporales "activos o autógenos", en relación con el medio exterior, la locomoción y la prehensión; y por último son las reacciones posturales que se manifiestan en el lenguaje corporal, o sea, los gestos, las actitudes y la mímica que demuestra el ser humano.

Cabe mencionar que el movimiento influye en el desarrollo psíquico del niño, por su significación en sus relaciones con los demás, influye en su conducta habitual y construye su personalidad. En sus estudios Wallón afirma que el pensamiento nace de la acción, para volver a ella,

Por otro lado, Wallón, H. (1956), menciona que el acto motor, en el niño, depende del medio social, es decir, de la motricidad de los adultos: es el adulto es quien guía, inteligentemente, la mano, la voz, las actitudes del niño, esto permite la activación de esos estímulos externos, el niño evoluciona hacia su experiencia individual propia. Vygotsky, siguiendo esa misma línea, afirma que el acto motor del niño comienza con la alocución verbal de la madre y termina con las propias acciones del niño. Ello quiere decir que el niño debe, al principio, subordinarse a la instrucción verbal del adulto, para, en las etapas posteriores, estar en condiciones de convertir esa actividad "interpsicológica" en un proceso interno, "intrapsíquico", de autorregulación

Así mismo este autor Wallón refiere que el infante en los primeros años de vida se construye así mismo, surgiendo del movimiento a partir de la orientación o guía, demostrando que el desarrollo, más que psicomotor, es motor – psíquico, que va del acto al pensamiento cognitivo, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo.

2.2.2.3. Definición de la variable Motricidad Gruesa

Jiménez & Juan. (1982). Define que la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo de acuerdo a la madurez de su sistema nervioso y reflejar armoniosamente

los movimientos de los músculos del cuerpo, el desarrollo del acéfalo, cabeza, cuello, tronco y extremidades.

Por otro lado, Valles & Castillo. (2019). sostiene: que la motricidad gruesa es la coordinación de los músculos que involucra el desarrollo motriz, para adquirir equilibrio, agilidad, elasticidad y fuerza en todo el cuerpo, es importante en la primera infancia porque tiene muchos beneficios para su vida futura (p.5).

2.2.2.4. Desarrollo de la motricidad gruesa

El entorno de la motricidad está vinculado, principalmente, con aquellos desplazamientos que de modo coordinada ejecuta el infante con reducido y considerables agrupaciones musculares, en particular, son efectivamente considerables ya que facilitan exteriorizar el talento conseguido en las otras áreas y establecen el soporte elemental para la evolución del área cognoscitivo y del lenguaje. Gonzales, J. (2021).

Podemos decir que son los músculos y los huesos que en forma armónica se articulan, con coordinación y precisión, tener control en la motricidad gruesa es necesario en el desarrollo de los niños porque permite que este pueda precisar movimientos el cual le ayudara a fortalecer sus capacidades y a vencer dificultades.

Huarcaya & Rojas (2018), nos mencionan que dentro de la motricidad gruesa se desarrollan aquellos movimientos de músculos como andar, correr, saltar, entre otras actividades que están vinculadas al aspecto corporal, la cual tiene un fin importante para crear a niños con capacidades exitosas.

Etapas de la motricidad gruesa

Antes de nacimiento:

“Aunque adentro del útero es poco lo que el niño controla su cuerpo, una buena forma de estimularlo es ponerle música clásica” Comellas, M. (2017).

De 0 – 3 meses:

“empieza levantando la cabeza estando acostado, es capaz de apoyarse en sus antebrazos y para estimularlo se debe acostar de guatita en la cama y a la vez hacerle mover la cabeza con estímulos sonoros o visuales” García & Rodríguez (2017).

De 04 – 06 meses:

Estando acostado de “espalda se llevan los pies a la boca para estimularlos, se les

puede poner calcetines atractivos que le llamen la atención, sentarlos arriba de una pelota afirmándolos solo de las caderas para que controlen mejor su tórax y estimularles la reacción de apoyo” Gimeno & Pérez (2018).

De 07 – 09 meses:

Ya se sientan “sin apoyo y comienzan arrastrarse para luego gatear, hacia los 09 meses empiezan a pararse apoyando y dar pasitos afirmándose, no todos los niños gatean, aunque es recomendable intentar que lo hagan pues es un excelente ejercicio de coordinación y fortalecimiento de sus músculos” (p.21).

De 10 – 12 meses:

A esa edad van saltándose de sus apoyos “para caminar y en general ya hacia el año caminan solo. Para ayudarles es bueno agacharse con los brazos estirados y llamarlos tomándolos de una mano para hacerles caminar” Comellas, M. (2017).

De 1 año – 2 años

Por otro lado nos afirma que a esta edad los infantes ya caminan solo, y se esfuerzan de subir escalones con ayuda hasta saltan y corren. Por otra parte, es muy importante que se le ayude con canciones relacionados a la motricidad donde él señale las partes de su cuerpo.

De 3 años – 4 años

Aquí el niño está más fuerte y robusto para correr, saltar y brincar, solo, a esta edad ellos desarrollan su motricidad como puede ser parándose de un pie por uno o dos segundos, de igual manera es muy importante apoyarlos en cada etapa o fase de sus vidas, Gil, P. (2017).

Se establece los siguientes estados del desarrollo psicomotriz del niño.

Estadio de impulsividad motriz, contemporáneo al nacimiento, en el cual los actos son simples descargas de reflejos o automatismos (estado impulsivo puro).

Estadio emotivo, en el cual las primeras emociones se manifiestan por el tono muscular o la función postural. Las situaciones las conocemos por la agitación que producen y no por sí mismas (papel preponderante de la afectividad).

Estadio sensoriomotor, en el que aparece una coordinación mutua de las diversas percepciones (marcha, formación del lenguaje).

Estadio proyectivo, en el que la movilidad se hace intencionada, orientada hacia un objeto.

2.2.2.5. Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años.

A esta edad de 4 años los niños y niñas deben realizar ejercicios como caminando con dos pies y un solo pie, pueden saltar, moverse, bajar y subir, mantener el equilibrio.

Es por ello, que los alumnos de educación inicial a la edad de 4 años se les debe realizar en los centros infantiles la aplicación de juegos, correr, brincas, mantener el equilibrio, bolos, imitación de animales, saltar a la cuerda. Es muy fundamental en esta etapa tener en cuenta el rol que ocupa la motricidad en el progreso total del niño, con la finalidad que desde temprana edad el niño pueda ejercer sus habilidades, asimismo se les apoye a incentivarla y puedan fructificar sus beneficios, Ortiz, R. (2015).

La motricidad gruesa es fundamental en desarrollo integral de los niños, a esta edad de 4 años, los niños y niñas realizan diversas actividades tanto en su vida cotidiana actividades como: bajar escaleras corre, saltar, subir y bajar, mantener el equilibrio, estas actividades ayudaran a ir perfeccionando sus habilidades asi mismo permitira explorar su mundo que le rodea, en esta etapa de crecimiento es esencial por que les permite avanzar a la siguiente etapa. Rios, L (2022)

Wallón, H. (1974), nos recalca que entre los tres y los seis años, los niños y niñas tiene lugar el estadio del personalismo, el cual se caracteriza por "la toma de conciencia del yo", su afirmación y utilización. En esta etapa, las adquisiciones psicomotrices más importantes, son la toma de conciencia del propio cuerpo y la afirmación de la dominancia lateral. La imagen que el niño tiene de su propio cuerpo, constituye un elemento indispensable para la formación de su personalidad.

Quilca & Luna (2021), define la motricidad gruesa es capacidad que desarrolla el ser humano para lograr movimientos complejos de su cuerpo, permitiendo su equilibrio y coordinación de sus extremidades, logrando un mejor desarrollo motriz y demostrando agilidad, fuerza, equilibrio en sus diferentes partes de su cuerpo

Habilidades esperadas en los 4 años.

- Correr rápidamente
- Saltar bien
- Brincar hacia adelante con un solo pie
- Equilibrarse sobre un pie por cinco segundos o más

- Agarrar una pelota, que le lanzaron de una distancia de 5 pies (1.5 m), flexionando los brazos al agarrarla
- Treparse en estructuras más altas

2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad gruesa

Equilibrio:

Mendieta, T. (2017). El autor define equilibrio que es el eje fundamenta para desarrollar la capacidad en que una persona, puede mantener su dominio motor grueso y es controlada durante su desplazamiento, ya sea quedarse inmovil o lanzarse al espacio de diversas posiciones y es fundamental en el desarrollo del infante.

Tipos de equilibrio.

Dentro del equilibrio encontramos dos tipos:

El equibrio estático, es mantener el control motor del cuerpo ya sea la postura que adactamos pero sin movimiento alguno, incluso ayuda al niño a interiorizar su esquema corporal, esto fortalece nuestro esquema corporal y es fundamental en el equibrio dinámico si nos encontramos en condiciones difíciles.

Así mismo el equilibrio dinámico, es la capacidad que una persona muestra al dominar sus diferentes partes gruesas de su cuerpo, es decir este se encuentra en movimiento, desplazándose, pero siempre manteniendo su postura, manteniendo una coordinación en sus movimientos para así evitar la caída (p.34).

Coordinación:

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

Desplazamiento: es la capacidad que tienen el infante en poder movilizar su cuerpo de un lugar a otro con total independiencia, no necesitan tener un orden para ser ejecutadas. Escaleras: a esta accion se le puede demorar en realizarle el infante deido a que para subir y bajar necesita de una madurez y capasidad de mayor independiencia, al haberse alcanzado esta madurez el cuerpo esta es demostraba de manera inconciente y con dominio corporal.

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

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

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

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

Lateralidad:

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

2.2.2.7. Importancia de la motricidad gruesa

Para Rios & Conde (2018), la motricidad gruesa es muy importante en los

primeros años de vida del infante, por que mediante ella el niño explora, conoce y lograra desarrollar un mejor desenvolvimiento en su cuerpo, como tambien diversas actividades que forman parte de su vida cotidiana, asi mismo la motricidad gruesa no solamente favorece la parte motriz gruesa si no que mediante esta el infante lograra en esta etapa un adecuado desarrollo motriz fino que le beneficiara en adelante.

La motricidad influye en la mejora psicologica del niño como tambien en sus extremidades fisicas y en determinados musculos de su cuerpo a traves de ello el niño pueda controlar sus movimientos y desplazamientos.

Ríos, L (2022), para este autor el desarrollo motriz grueso es evidentemente primordial e importante para la formación e identidad integral del niño, este se ve reflejado en grandes grupos musculares y grandes segmentos del niño de todo el cuerpo, este es expresado mediante movimientos y desplazamiento, el niño mediante estos diversos movimientos va descubriendo y explorando su mundo que le rodea y aprende desde su noción espacial y reconociendo todo lo que le rodea.

Por otro lado, EDU PESQUI (2020) , nos reafirma que las actividades motoras son habilidades que realizamos dentro de nuestra vida cotidiana y son indispensables en nuestro cuerpo, esto se debe a que nuestro cuerpo ya está acostumbrado a ciertas acciones necesarias para vivir, a través de la motricidad gruesa se desarrolla la conciencia corporal, lo que significa con el tiempo mayor autonomía en acciones corporales necesarias para tener una vida funcional, el ser humano cuando está en la etapa pre escolar necesita poseer desarrollada su motricidad gruesa.

2.2.2.8. Beneficios en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Según , NEUROCENTRO (2022). La psicomotricidad infantil es fundamental en el desarrollo de los siguientes niveles. Nivel cognitivo: permite que el ser humano desarrolle y aumente su capacidad cognitiva en atencion, concentracion, creatividad y memoria. desde que Información. Nivel motor: permite al infante fortalecer sus músculos y adquirir ciertas habilidades motrices que promueven el control general de su cuerpo y contribuyen al desarrollo de su capacidad para expresarse corporalmente a través de ejercicios de psicomotricidad gruesa. A nivel afectivo y social: el desarrollo de habilidaes motoras permite y promueve la interacción con otros niños o adultos a conoserce mejor, afrontar

miedos, tener seguridad en si mismo, teniendo un impacto positivo en el desarrollo emocional, desarrollar la autoestima y a controlar su cuerpo.

2.2.3. El juego y su relación para fortalecer la motricidad

Arcos, J. (2018), cita a Wallon, en su teoría orientación Psicobiológica, quien explica el desarrollo psicológico del infante predominando el papel que toma la conducta motriz en el proceso psicológica del pequeño. Dicho de otra manera, estima a la psicomotricidad como el vínculo entre lo “psíquico y motriz” consolidando que el infante construye así mismo desde el movimiento. Su acrecentamiento va de la acción del pensamiento, “de lo concreto a lo abstracto”. Propuso la significancia del movimiento para el progreso del psiquismo infantil.

Además, menciono que la motricidad establece el cimiento de la explicación de la percepción, las conmociones y del tono muscular de las iniciales fricciones del niño con el universo que son el punto de referencia de exteriorización y su interlocución con los demás, Arguello & Herrera (2017).

Los juegos son inevitables en la edad preescolar porque apoya al niño a identificar su cuerpo realice ciertos movimientos. Por esta razón el juego beneficia a los colegiales en relacionarse en sí mismos y de esta manera impulsan la motricidad gruesa el cual les posibilita a desempeñar los desplazamientos de su cuerpo como deslizarse, caminar, trepar, trotar y marchar, Díaz & Moreno (2017).

El juego y la motricidad gruesa facilitan el progreso eficiente en el cuerpo, consiguiendo el equilibrio corporal y el desplazamiento en los pequeños con el fin de alcanzar una apropiada integración integral, equilibrio, lateralidad y dominio control del cuerpo (pg.12).

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz” Catacaos - Piura, 2021.

2.3.2. Hipótesis específicas

1. El nivel de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz” , Catacaos, Piura, 2021, antes de la aplicación de los juegos didácticos, esta en inicio.
2. La aplicación de los juegos didácticos mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz” ” ,Catacaos, Piura, 2021.
3. El nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. “Mariano Díaz” ,Catacaos, Piura, 2021, después de la aplicación de los juegos didácticos, esta en nivel logrado mediante la estrategia desarrollada.
4. Existen diferencia significativa en el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz” ,Catacaos, Piura, 2021, antes y después de la aplicación de los Juegos didácticos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

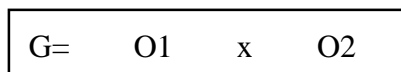
El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque según Orteaga, G. (2020), este autor nos define que mediante la investigación cuantitativa podemos evaluar, analizar y obtener información, mediante la evaluación de modelos de comportamiento y demostrar teorías o hipótesis, confiando en la medición numérica, el conteo y el uso de la estadística.

El estudio responde a un nivel explicativo en el que se buscó una explicación y determinación del fenómeno. En el enfoque cuantitativo estos estudios pueden ser predictivos donde se podría establecer una relación causal entre las variables o experimentales, donde se genera una manipulación intencionada de la variable independiente para explicar el comportamiento de un fenómeno determinado, para ello se requiere plantear hipótesis que van a ser comprobadas en este proceso Ramos, C. (2020).

En la investigación se asumió el diseño pre experimental, que se conoce como Diseño de pre prueba /pos prueba con un solo grupo.

A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo. Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:



Donde:

G: Muestra de estudio conformada por 18 niños de 4 años de la Institución Educativa “Mariano Díaz” Catacaos - Piura.

O1: (medición de la variable dependiente mediante un pre test al grupo antes de la aplicación de la estrategia)

X: Estrategia basada en la aplicación de los juegos didácticos.

O2: (medición de la variable dependiente mediante un pos test al grupo después de la aplicación de la estrategia)

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población

El universo constituye el objeto de la investigación, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogerá la información requerida para el estudio propuesto.

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 34 niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Mariano Díaz”, del Distrito de Catacaos, Provincia o Región Piura.

Tabla 1.

Población de educación inicial, niños y niñas de 3,4 y 5 años.

Edades	Aula	Cantidad	Total
4 años	A	16	16
4 años	B	18	18
TOTAL		34	34

Fuente: Nómina de matrícula I.E “Mariano Díaz” 2021.

3.2.2. Muestra

Con relación a la muestra, se trabajó con la población de la investigación, que constituye una muestra de 18 niños de 4 años “B” de edad de la Institución Educativa “Mariano Díaz”, de la ciudad de Piura del distrito Catacaos, provincia de Piura departamento de Piura, la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2.

Muestra de estudio, niños y niñas de 4 años “B”.

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
“Mariano Díaz”	Piura	4 años	B	18
Total				18

Fuente: Nómina de matrícula I.E “Mariano Díaz” 2021.

3.2.3. Técnica de muestreo:

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.).

Hernández & Ávila (2019), nos define muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo que es seleccionada donde se realiza en base a los objetivos planteados en la investigación, donde se eligen elementos dependiendo de las características de la propia investigación la cual muestren su población.

3.3 Variables. Definición y operacionalización

3.3.1. Variable Independiente: Juegos Didácticos.

Chacón, P. (2008). Según este autor nos define que los juegos didácticos son una estrategia que posea un objetivo de educar, facilita y despierta el interés de aprender, esta actividad pedagógica permite el desarrollo en el niño, de sus capacidades, habilidades y destrezas motoras en sus áreas, aumenta el poder creativo intelectual y emocional, favorece el aprendizaje significativo en el infante.

3.3.2. Variable Dependiente: Motricidad Gruesa.

Jiménez & Juan. (1982). Define que la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo de acuerdo a la madurez de su sistema nervioso y reflejar armoniosamente los movimientos de los músculos del cuerpo, el desarrollo del acéfalo, cabeza, cuello, tronco y extremidades.

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORIAS O VALORACION
Variable Independiente	los juegos didácticos son métodos o estrategias que		Socializa y se relaciona mediante el juego	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	Nomina 1	Logrado Proceso Inicio

Juegos didácticos	facilita emplear la imaginación y a la vez refuerza el poder creativo del infante, es uno de los medios más divertidos para desarrollar la reflexión y sensibilidad, lograr aprender habilidades, destrezas y capacidades, mientras este juego, enriquecer su aprendizaje.	Juego cooperativo y competitivo	con sus compañeros, haciendo competencia.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	Si: 01 No: 00	
				Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.		
				Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.		
				Salta usando los dos pies.		
		Juego Psicomotor	Demuestra habilidad, coordinación y velocidad de su cuerpo.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso		
				Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.		
				Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.		
				Corre y salta obstáculos.		
				Patea una pelota grande cuando se lanza hacia el.		
Variable Dependiente Motricidad gruesa	La motricidad	Equilibrio	Mantiene el equilibrio al caminar	Camina sobre líneas rectas y curvas.		Ordinal Logrado Proceso

gruesa se refiere al desarrollo de capacidades motoras que comprometen numerosos movimientos de los músculos del cuerpo y la agilidad con lo que se ejecuta dicho movimiento.				Camina en un tablero manteniendo el equilibrio de su cuerpo		Inicio
				Se para en un solo pie con los brazos abiertos.		
				Intenta sostenerse en un solo pie.		
		Mantiene el equilibrio al saltar	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio.			
			Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio			
			Salta con los dos pies juntos de la escalera.			
	Coordinación	Desplazamientos coordinados		Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.		
				Salta con los dos pies juntos en zigzag		
		Movimientos coordinados		Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.		
	Lateralidad	Identifica su lado derecho e izquierdo		Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros		
			Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo			

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

En la investigación la técnica que se empleará será la observación, de esta manera registrar los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020), “Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo” (p.174).

El instrumento que se utilizará es la lista de cotejo, con respecto a ello, podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil que consiste en una lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución y aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud.

Su propósito de la lista de cotejo es recoger información sobre la ejecución del estudiante mediante la observación”. Ministerio de Educación (2019).

Validación

Según Arango, P. (2023). La validez de un instrumento nos permite relacionar características que mide realmente la variable y si guarda similitud a lo que pretende medir.

Para esta investigación el proceso de validación se realizará por juicio de expertos, para ello los instrumentos de investigación serán sometidos a evaluación de tres especialistas en Educación con grado de Magister y licenciada, Julissa Mercedes Mercado Sandoval, Magíster en educación inicial. Amaya Ramos, Marlene Esperanza, Magíster en educación inicial y Melania Sandoval Sullón, Licenciada en educación inicial.

Estos expertos evaluarán la respectiva verificación del instrumento denominado “Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años” elaborado para medir la variable motricidad gruesa, utilizando criterios específicos, como: relevancia, pertinencia y claridad de dos variables: primera variable, Juegos didácticos, consta de dos dimensiones, juegos de coordinación y juegos de habilidad y agilidad el cual contiene siete ítems y como segunda variable Motricidad gruesa que consta de tres dimensiones, equilibrio, coordinación y lateralidad el contiene ocho ítems.

Confiabilidad

Sánchez, H. (2018). Este autor nos define la confiabilidad, es una operación estadística cuyo objetivo es medir el nivel de confianza o fiabilidad de un instrumento para producir resultados congruentes o iguales.

Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicará a un grupo de 10C estudiantes y se calculará el coeficiente de confiabilidad a través de la prueba estadística ALFA DE CRONBACH, a los datos recolectados se obtuvo una aprobación de 0.876517942, el cual muestra que es confiable y verídica para su aplicación.

Tabla 3.

Confiabilidad del instrumento.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cron Bach	Alfa de Cron Bach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0.88	0.876517942	22

Fuente. *Resultados obtenidos del SPSS.*

Valorización de los ítems analizados.

Tabla.4 *Criterio de Valorización de la variable.*

Alternativas	
NO	0
SI	1

Nivel de la variable: Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa	
LOGRADO	15- 22
PROCESO	8 – 14
INICIO	1 – 7

Los resultados obtenidos en el análisis de confiabilidad con el coeficiente de Alfa de Cron Bach, muestran que el instrumento de recojo de información, permite evaluar la variable dependiente que es el nivel de desarrollo motricidad gruesa, se obtuvo una confiabilidad buena, con un valor de 0,88, encontrándose en el intervalo [0,8;0,9]

3.5 Método de análisis de datos

El recojo de la información se inicia solicitando autorización al Director(a) de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por

parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento (lista de cotejo) para medir cómo se encontraban los niños niñas antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 10 talleres de aprendizaje en las que se llevó a cabo (en lo cual consistió en realizar diversas actividades de juegos para que los niños desarrollen parte de su motricidad gruesa como juego a la rayuela, circuitos, competencias de carreras, entre otras actividades)

El segundo momento del recojo de información, ocurrió después de haber desarrollado la intervención (de la aplicación de los juegos didácticos), también se aplicó el instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños sobre su motricidad gruesa.

Para el análisis de los datos recogidos se procedió a:

El plan de análisis que ejecuto nuestra investigación se analizó mediante procedimientos estadísticos, apoyándose en hoja de cálculo Excel, con el programa estadístico SPSS, se realizó las acciones que se detallan a continuación:

Primero, se diseñó en Excel una base de datos que sirvió para hacer el registro de las respuestas de la escala de verificación, se agrupó las puntuaciones por indicadores y se realizó la respectiva recodificación, de acuerdo al baremo.

Segundo, se realizó el análisis de frecuencias, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, las mismas que se representaron a través de tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, las que se elaboraron de acuerdo a los objetivos de investigación.

Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la comparación de medias con la prueba estadística T de Student para muestras relacionadas, siempre y cuando los datos tengan una distribución normal.

Cuarto, se procedió a la interpretación de resultados, escribiendo el significado y explicación de los valores más representativos de las tablas y figuras.

3.6. Aspectos Éticos:

Según el código de ética de la investigación (2021), con resolución N° 0037-2021- CU-ULADECH católica, se tomó en cuenta los siguientes principios:

- **Protección a las personas:** Mediante este principio la investigación procurará en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los estudiantes 4 años de la de la I.E. “Mariano Díaz”.
- **Libre participación y derecho a estar informado:** Para poder iniciar la investigación se buscará el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizará mediante un consentimiento que firmaron los padres de familia.
- **Beneficencia no maleficencia:** La investigación identificará las falencias de los niños en estudio respecto a la motricidad gruesa, resultados que permitieron a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitará realizar actividades que dañen la integridad de los niños.
- **Justicia:** al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa, se pondrá en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante será informado de sus resultados de la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Objetivo específico 1. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos didácticos.

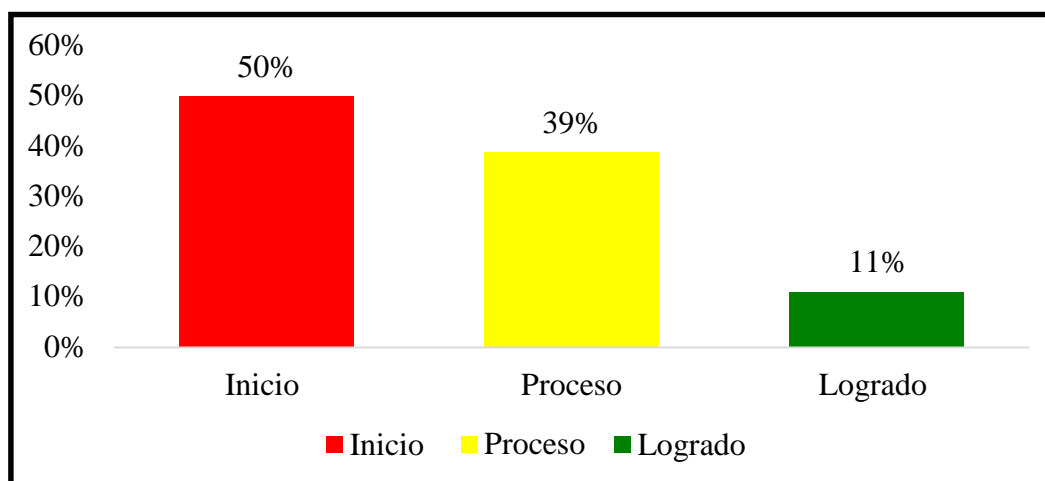
Tabla 5.

Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pre test.

Niveles de Logro	Aplicación del pre test	
	F	%
Logrado	2	11%
Proceso	7	39%
Inicio	9	50%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura.

Figura 1. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pre test



Fuente: Tabla 1.

Interpretación.

En la tabla 5, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 4 años de la Institución Educativa “Mariano Díaz” Distrito de Catacaos antes de la aplicación de

los juegos didácticos como estrategia, de los cuales se observó que el 50% (9) se encuentran en el nivel de inicio. Se puede concluir que los niños no han sido capaces de realizar diversas actividades como correr, saltar, entre otras habilidades que partes de su cuerpo.

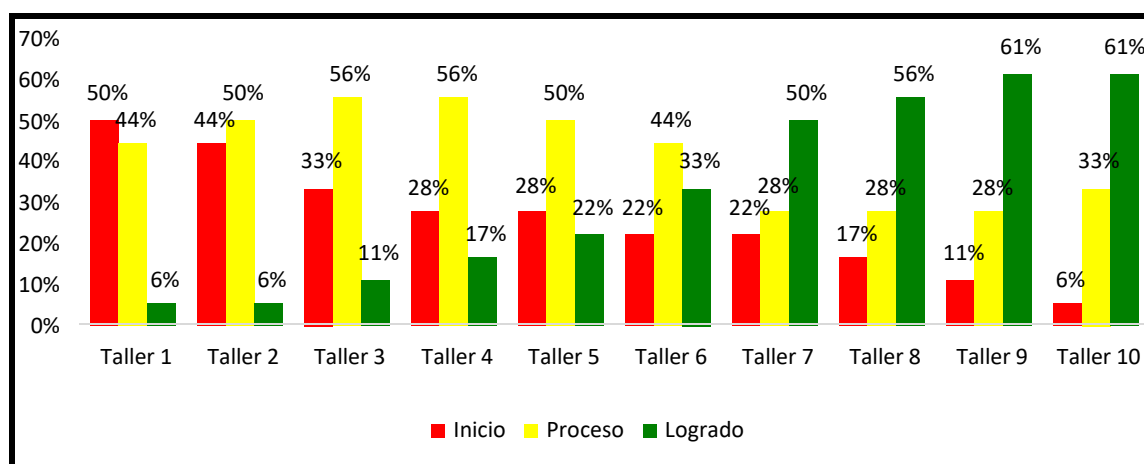
Objetivo específico 2. “Aplicar los juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.”

Tabla 6. Aplicación de los juegos didácticos.

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura.

TALLERES	Niveles de logro							
	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	F	%	f	%	f	%	f	%
Taller 1	9	50%	8	44%	1	6%	18	100%
Taller 2	8	44%	9	50%	1	6%	18	100%
Taller 3	6	33%	10	56%	2	11%	18	100%
Taller 4	5	28%	10	56%	3	17%	18	100%
Taller 5	5	28%	9	50%	4	22%	18	100%
Taller 6	4	22%	8	44%	6	33%	18	100%
Taller 7	4	22%	5	28%	9	50%	18	100%
Taller 8	3	17%	5	28%	10	56%	18	100%
Taller 9	2	11%	5	28%	11	61%	18	100%
Taller 10	1	6%	6	33%	11	61%	18	100%

Figura 2. Aplicación de los juegos didácticos.



Fuente: Tabla 2.

Interpretación.

En la tabla 6, figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación los juegos didácticos como estrategia, donde se evaluó los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa que presentan los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Mariano Díaz” Distrito de Catacaos, después de la aplicación de los juegos didácticos se observó que en el taller 1 el 50% (9) los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir del Taller 4 se observó que un 56% (10) en proceso, así mismo en el taller 7 se observa que el 50% (9) se ubica en un nivel de logro. Se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades que parten de su motricidad gruesa.

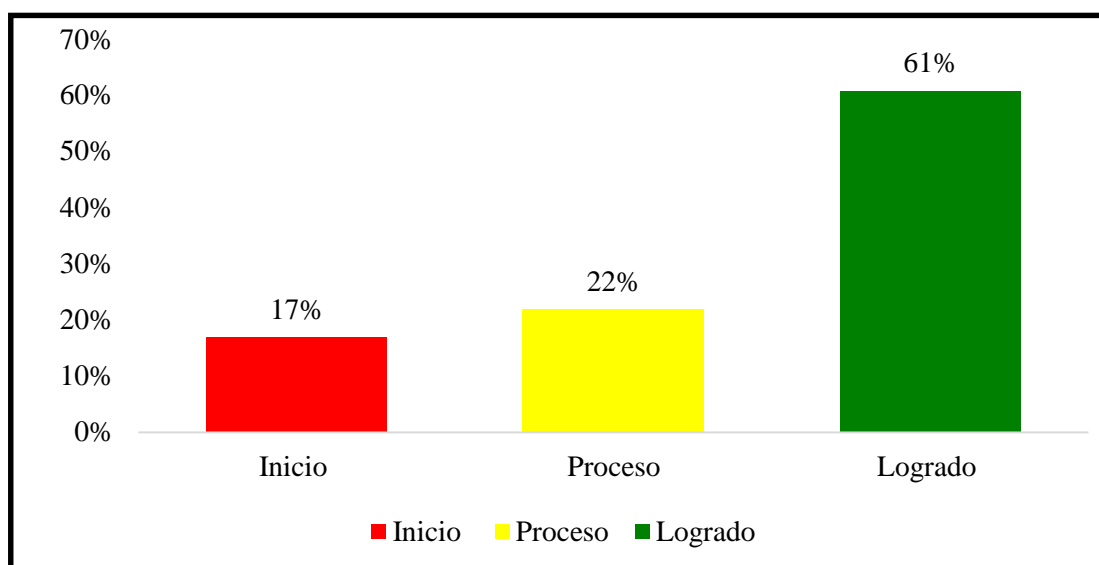
Objetivo específico 3. “Analizar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, a través de un post-test después de la aplicación de los juegos didácticos.”

Tabla 7. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pos test, aplicación de los juegos didácticos.

Niveles de logro	Aplicación del pre test	
	F	%
Logrado	11	61%
Proceso	4	22%
Inicio	3	11%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de cuatro años la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura.

Figura 3. Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el pos test



Fuente: Tabla 3.

Interpretación.

En la tabla 7 y figura 3 se presentan los resultados obtenidos respecto a la aplicación del pos test con relación al nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Mariano Díaz” Distrito de Catacaos, después de la aplicación de los 10 talleres, nos muestra que el 61%(11) de los estudiantes se ubicaron en un nivel logrado. Se concluye que en su mayoría los niños y niñas lograron desarrollar satisfactoriamente su motricidad gruesa, evidenciando que los juegos didácticos como estrategia contribuye en a la mejora de sus habilidades que parten de su motricidad guesa.

Objetivo específico 4. “Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.” Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos”

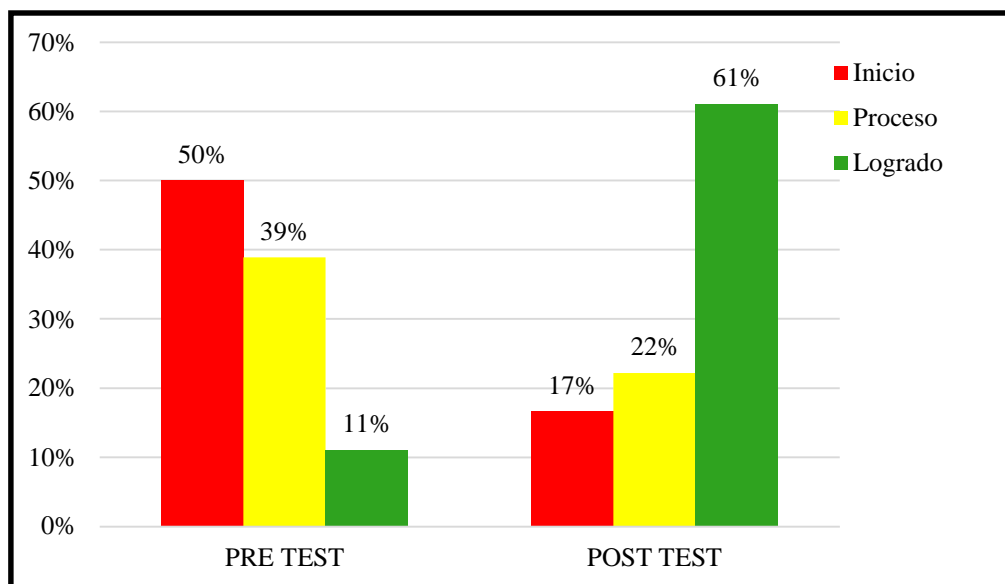
Tabla 8. Resultado del desarrollo de la motricidad gruesa, Según pre test y post test.

Niveles	Pre test		Pos test	
	Fi	%	Fi	%
De logro				
LOGRADO	2	11%	11	61%
PROCESO	7	39%	4	22%

INICIO	9	50%	3	17%
TOTAL	18	100%	18	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de cuatro años la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura.

Figura 4. Comparación del pre test y pos test.



Fuente: Tabla 4.

Interpretación.

En la tabla 8 y figura 4, respecto a la aplicación de un pre test y pos test nos muestra en sus resultados que mediante el pre test el 50% (9) de los niños de la Institución Educativa “Mariano Díaz”, se ubicaron en un nivel de inicio 39% (7) en proceso y el 11% (2) en el nivel logrado, caso contrario ocurre, en el post test luego de haber aplicado los juegos didácticos como estrategia, estos porcentajes mejoraron dando resultados favorables, el 61% (11) de los niños lograron un nivel de logro, 22% (4) niños en proceso y el 17% (3) niños en el nivel de inicio. Se concluye que la aplicación de los juegos didácticos como estrategia son muy efectivos para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial.

Objetivo General. “Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.”

Prueba de hipótesis (T student)

Criterios para determinar el valor T con respecto al valor (α)

P- valor $> \alpha$ aceptar H_0 $\alpha = 0,05$

P- valor $< \alpha$ aceptar H_1

Hi: Hipótesis Alternativa

La aplicación de los juegos didácticos si mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.

Ho: Hipótesis nula

La aplicación de los juegos didácticos no mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.

Tabla.9

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	2	4.33333333
Varianza	1.058823529	2.35294118
Observaciones	18	18
Coefficiente de correlación de Pearson	0.298142397	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	17	
Estadístico t	-6.29814788	
P(T<=t) una cola	0.00000401	
Valor crítico de t (una cola)	1.73960673	
P(T<=t) dos colas	0.00000802	
Valor crítico de t (dos colas)	2.109815578	

En la investigación realizada, de acuerdo a los datos de la prueba de hipótesis donde se realizó la evaluación de resultados del antes (pre test) y el después (post test),

se tuvo un valor de $P= 0,00000802.$, siendo este menor al rango de criterio , por ello decimos que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que es “La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.

4.2. Análisis de resultados

1. Objetivo específico 1. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos didácticos.

A partir de los resultados encontrados, según el objetivo podemos señalar el resultado más relevante a nivel de la variable motricidad gruesa, se logró demostrar durante el pre test que el 50% (9) niños se encuentran en un nivel de inicio, lo que nos da lugar a concluir que el nivel de motricidad gruesa en los niños durante esta etapa se encontró en un nivel de inicio, demostrando en los niños dificultades al desarrollar su motricidad gruesa, como mantener su equilibrio, saltar, correr sin tropezar, juegos de habilidad, entre otras habilidades observadas.

Estos resultados guardan relación con García, P. (2020), lo que sostiene en su estudio titulado, “Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años”, realizado Perú en la ciudad de Tumbes, quien señala que en el pre test se encontró en el nivel inicio el 59% de niños y el 29% en el nivel de proceso. Este autor también nos expresa que los niños se encontraron en un nivel de inicio, la cual presentaron dificultades al realizar diferentes habilidades motrices, como coordinación en los movimientos de su cuerpo, mantener su equilibrio, correr, saltar, entre otras actividades que parten de esta, por lo que busco plantear como estrategia los juegos didácticos para fortalecer el nivel de motricidad gruesa. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró evidenciando un nivel de motricidad total mente no satisfecho en ambas investigaciones.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Huarcaya & Rojas (2018), nos mencionan que dentro de la motricidad gruesa se desarrollan aquellos movimientos de músculos como andar, correr, saltar, entre otras actividades

que están vinculadas al aspecto corporal, la cual tiene un fin importante para crear a niños con capacidades exitosas. En cuanto a la variable Juegos Didácticos podemos mencionar a Núñez, J. (2018), define que los juegos, son actividades indispensables en los primeros años de vida ya que esta nos facilitara tener un mejor desenvolvimiento para la vida adulta, porque coopera en la explicación de competencias y destrezas que acondicionan al niño para poder efectuar las acciones que recuperaran cuando sea grande (p.11).

Con los hallazgos obtenidos podemos mencionar que existe la necesidad de aplicar estrategias didácticas que favorezcan y promuevan el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes, en este estudio se observó que los niños necesitan alcanzar aprendizajes sobre sus habilidades motrices gruesas. La teoría ha permitido respaldar la intervención educativa realizada mediante la motricidad gruesa, lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por Gonzales, J. (2021). la motricidad está vinculada, principalmente, con aquellos desplazamientos que de modo coordinada ejecuta el infante con reducido y considerables agrupaciones musculares, en particular, son efectivamente considerables ya que facilitan exteriorizar el talento conseguido en las otras áreas y establecen el soporte elemental para la evolución del área cognoscitivo y del lenguaje. Se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos en nuestra investigación.

2. Objetivo específico 2. “Aplicar los juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.”

A partir de los resultados encontrados, según el objetivo planteado podemos señalar que se evidencio al aplicar 10 talleres como estrategia los juegos didácticos, que en el taller 1 el 50% (9) los niños se encontraron en un nivel de inicio, pero a partir del Taller 8 en adelante se observó que un 61% (11) de niños se ubicó en un nivel logrado, lo que nos da lugar a concluir que al emplear la estrategia de los juegos didácticos ha contribuido a mejorar el nivel de motricidad gruesa en los niños logrando desarrollar con éxito las diversas actividades como: el juego de la rayuela, juegos de circuitos, juego de competencia y agilidad.

Estos resultados guardan relación con Basilio, N. (2021), en su estudio titulado, “Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años”, realizado en Perú en la ciudad de Huánuco, quien señala que en su primera sesión se evidencio que el 40% (6) niños se encontró en el nivel inicio y el 47% (7) en proceso, a comparación de la sesión 4 se evidencio el 60% (9) se ubicaron en proceso, mientras que en la sesión 10 se evidencio que el 80% (12) se ubicó en logro esperado mientras que el 20%(3) se ubicó en logro destacado. El autor también nos expresa que al aplicar la estrategia de los juegos infantiles esta contribuyo a mejorar significativamente el nivel de motricidad gruesa en los niños, la cual presentaron dificultades al inicio de las sesiones, pero mediante esta fue aplicada se observaron resultados favorables, logrando desarrollar su esquema corporal, lateralidad y el equilibrio. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró ya que, al implementar dicha estrategia, dio resultados increíbles en ambas investigaciones.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a DIALECTICA (2019), nos menciona que los juegos didácticos son diversos juegos que mediante ello permite al ser humano lograr aprender habilidades, mientras este juegue, enriquecerá su aprendizaje, el juego es un estímulo que favorece a los niños en la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades. Por ello podemos mencionar que los juegos didácticos es una estrategia fundamental e indispensables que debe ser empleada en los niños porque mediante ella logran desarrollar y adquirir diferentes habilidades. En cuanto a la variable Motricidad gruesa podemos mencionar a Valles & Castillo. (2019). sostiene: que la motricidad gruesa es la coordinación de los músculos que involucra el desarrollo motriz, para adquirir equilibrio, agilidad, elasticidad y fuerza en todo el cuerpo, es importante en la primera infancia porque tiene muchos beneficios para su vida futura (p.5).

Con los hallazgos obtenidos podemos mencionar que es de mucha importancia emplear estrategias didácticas e innovadoras para promover el desarrollo de la motricidad en los estudiantes, en este estudio se logró aplicar 10 talleres donde se alcanzó satisfactoriamente que los niños alcanzaran desarrollar su equilibrio, coordinación, lateralidad, agilidad y habilidad en sus extremidades. La teoría planteada nos permitido sustentar como estrategia los juegos didácticos para mejorar la

motricidad gruesa, lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por Prior, O. (2020). Nos menciona que los juegos didácticos son importantes en los niños porque estimula el aprendizaje de los estudiantes, permiten un despertar y motivación en los niños como desarrollar capacidades de concentración y destreza de esta manera podrá adquirir conocimientos de una manera fácil y divertida. Se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos en nuestra investigación.

3. Objetivo específico 3. “Analizar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. “Mariano Díaz” Catacaos, Piura, 2021, a través de un post-test después de la aplicación de los juegos didácticos.”

A partir de los resultados encontrados, según el objetivo planteado podemos señalar que a nivel de la variable motricidad gruesa, después de aplicar como estrategia los juegos didácticos, se logró evidenciar durante un pos test que el 61% (11) niños se ubicó en un nivel logrado, lo que nos da lugar a concluir que el nivel de motricidad gruesa en los niños mejoró significativamente, evidenciando que los juegos didácticos como estrategia es afectiva para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

Estos resultados guardan relación con Coloma, S. (2020), en su estudio titulado “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años”, realizado en Chulucanas – Piura, quien señala que en el pos test después de aplicar los juegos motores como estrategia el 69% se ubicó en el nivel logro esperado y el 31% en nivel de proceso. El autor también nos expresa que se observaron resultados favorables al emplear la estrategia de los juegos motores en los niños, logrando desarrollar con éxito el nivel de la motricidad gruesa en habilidades y competencias. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró, mediante la estrategia se fortaleció el nivel de motricidad gruesa.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Ríos & Conde (2018), la motricidad gruesa es muy importante en los primeros años de vida del infante, porque mediante ella el niño explora, conoce y lograra desarrollar un mejor desenvolvimiento en su cuerpo, como también diversas actividades que forman parte de su vida cotidiana, así mismo la motricidad gruesa no solamente favorece la parte

motriz gruesa si no que mediante esta el infante lograra en esta etapa un adecuado desarrollo motriz fino que le beneficiara en adelante. En cuanto a la variable juegos didácticos podemos mencionar a Montero, H. (2017). Define que los juegos didácticos son enseñanzas o técnicas metodológicas que los docentes aplican para incentivar la motivación y conocimiento, aumentando el rendimiento académico, ayudan a comprender su entorno que encamina al alumno reflejando una buena disciplina y adecuado nivel de decisión y autodeterminación. (p.76 y 77)

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar, que es de vital importancia implementar estrategias para promover el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la primera infancia y puedan desempeñar diferentes habilidades. En este estudio se logró que los niños puedan alcanzar un mejor nivel de su motricidad gruesa donde se evidencio resultados muy resaltantes. La teoría planteada nos permitio sustentar que los juegos didácticos van de la mano con el desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por Díaz & Moreno (2017). El juego y la motricidad gruesa facilitan el progreso eficiente en el cuerpo, consiguiendo el equilibrio corporal y el desplazamiento en los pequeños con el fin de alcanzar una apropiada integración integral, equilibrio, lateralidad y dominio control del cuerpo (pg.12). Se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos en nuestra investigación.

4. Objetivo específico 4. “Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.” Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos”

A partir de los resultados encontrados, según el objetivo planteado podemos decir que, al comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de un antes y después, el resultado más importante que se evidencio durante un pre test el 50% (9) de niños se encontró en el nivel inicio, mientras que en el pos test se mejoró significativamente el nivel de motricidad gruesa evidenciando que el 61% (11) niños se encontró en un nivel logrado, lo que nos da lugar a concluir que el implementar estrategias didácticas cooperen en el desarrollo de la motricidad gruesa la cual es afectiva porque se lograron resultados favorables, logrando un mejor desenvolvimiento

en diferentes actividades motrices gruesas en los niños.

Estos resultados guardan relación con Chero, M. (2020), lo que sostiene en su estudio titulado, “Juegos motrices como recursos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años”, realizado en Catacaos – Piura, quien señala que en el pre test el 80% se ubicó en inicio, mientras que en el post test un 89% se ubicó en un nivel de logro. El autor también nos expresa que al comparar estos resultados permitió evidenciar que es de vital importancia implementar los juegos didácticos como estrategia la cual son absolutamente confiables, demostrando resultados favorables en los niños. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró, teniendo resultados muy significativos en ambas investigaciones.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Mondeja, D. (2001), nos menciona que, los juegos didácticos son muy útil para desarrollar funciones con la intención de adiestrar a los infantes, además, los juegos didácticos reúnen proceso de enseñanza y aprendizaje: como aptitudes y requerimientos a la cual elaboran provechosos para el crecimiento. En cuanto a la variable motricidad gruesa podemos mencionar a EDU PESQUI (2020) , nos reafirma que las actividades motoras son habilidades que realizamos dentro de nuestra vida cotidiana y son indispensables en nuestro cuerpo, esto se debe a que nuestro cuerpo ya está acostumbrado a ciertas acciones necesarias para vivir, a través de la motricidad gruesa se desarrolla la conciencia corporal, lo que significa con el tiempo mayor autonomía en acciones corporales necesarias para tener una vida funcional, el ser humano cuando está en la etapa pre escolar necesita poseer desarrollada su motricidad gruesa.

Con los hallazgos obtenidos podemos evidenciar que existen diferencias significativas de un antes y un después de aplicar los juegos didácticos es por ello de gran importancia que los docentes hoy en día apliquen estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades en los niños del nivel inicial. En este estudio se logró mediante la aplicación de juegos didácticos que los niños puedan mejorar su nivel de motricidad gruesa realizando actividades motrices como correr, saltar, diferenciar su lateralidad, mantener su equilibrio. La teoría nos permitió sustentar la intervención educativa mediante la implementación de los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa, lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por

Gallardo & Fernández (2010). nos mencionan que el juego contribuye en el desarrollo integral del ser humano tanto físico, motriz, cognitivo, social, afectivo, emocional y moral, es importante en los primeros años de vida del niño por que mediante ello desarrollara capacidades, habilidades, destrezas y competencias, podemos mencionar que el juego es fundamental en el desarrollo integral del niño. Se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos en nuestra investigación.

5. Objetivo General: “Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.”

A partir de los resultados encontrados, según el objetivo general planteado, decimos que en el pos test el porcentaje de 50%(9) en nivel de inicio disminuyo, es decir que en el pre test los juegos didácticos si mejoran el nivel de motricidad gruesa en los niños demostrando un 60 %(11) de niños en el nivel logrado, esto fue confirmado con la comprobación de hipótesis con la prueba T student, donde se obtuvo un valor de $P= 0.00000802$, siendo menor al rango de criterio, razón se aceptó la hipótesis alterna, lo que nos da lugar a concluir que la estrategia de los juegos didácticos si mejora la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial, existiendo una diferencia significativa en el antes y después, permitiendo que los niños puedan ejercer movimientos gruesos de su cuerpo en cuanto a las dimensiones, lateralidad, velocidad, agilidad, coordinación y habilidad.

Estos resultados guardan relación con Huamán, J. (2018), lo que sostiene en su estudio titulado, “Juegos didácticos para mejorarla motricidad gruesa en los niños de 4 años”, realizado en Piura, quien señala que en el pre test el 70.6% se ubicó en inicio, mientras que en el post test un 82.40% se ubicó en un nivel de logro, así mismo pudo dar contrastación de su hipótesis general mediante el pre y el pos test donde comprobó que existen diferencias significativas al aplicar los juegos didácticos. El autor también expresa que al emplear la estrategia de los juegos didácticos este contribuyo al desarrollo de la motricidad gruesa y favorece el desarrollo de músculos y la capacidad cognitiva, ya que se ve reflejado en los resultados obtenidos donde hay una mejora absolutamente confiable. Esto es acorde con lo que en este estudio se encontró porque

ambas investigaciones se observa que mediante los juegos se logran resultados favorables.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados podemos mencionar a Gallardo & Fernández (2010). Podemos mencionar que el juego contribuye en el desarrollo integral del ser humano tanto físico, motriz, cognitivo, social, afectivo, emocional y moral, es importante en los primeros años de vida del niño por que mediante ello desarrollara capacidades, habilidades, destrezas y competencias, el juego es fundamental en el desarrollo integral del niño. En cuanto a la variable Motricidad gruesa podemos mencionar a Quilca & Luna (2021), define la motricidad gruesa es capacidad que desarrolla el ser humano para lograr movimientos complejos de su cuerpo, permitiendo su equilibrio y coordinación de sus extremidades, logrando un mejor desarrollo motriz y demostrando agilidad, fuerza, equilibrio en sus diferentes partes de su cuerpo, la cual tiene un fin importante para crear a niños con capacidades exitosas.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes apliquen estrategias para promover el desarrollo de habilidades motrices gruesas en los estudiantes, en este estudio se logró que los niños alcanzaran desarrollar su motricidad gruesa mediante la estrategia de los juegos didácticos. La teoría ha permitido respaldar la intervención educativa realizada mediante los juegos didácticos, lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por la motricidad gruesa es fundamental en desarrollo integral de los niños, a esta edad de 4 años, los niños y niñas realizan diversas actividades tanto en su vida cotidiana actividades como: bajar escaleras corre, saltar, subir y bajar, mantener el equilibrio, estas actividades ayudaran a ir perfeccionando sus habilidades así mismo permitirá explorar su mundo que le rodea, en esta etapa de crecimiento es esencial por que les permite avanzar a la siguiente etapa. Ríos, L (2022). Se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos en nuestra investigación.

V. CONCLUSIONES

En este trabajo de investigación se determinó que los juegos didácticos si contribuyen en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, en cuanto a los resultados de la hipótesis se pudieron contrastar mediante la comprobación la prueba T student, muestra que existen diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar juegos didácticos, por la cual se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, Por lo tanto, se concluye que los juegos didácticos como estrategia han contribuido al desarrollo del nivel de la motricidad gruesa de sus habilidades y a fortalecer sus capacidades cognitivas, a su vez contribuye a elevar su autoestima personal, su posturas corporal, conducta e integración social.

Con respecto al objetivo específico 1. Se identificó a través de un pre test el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, observando en los resultados que el 50% (9) de los estudiantes se encontraron en un nivel de inicio, presentando deficiencia al desarrollar su motricidad gruesa. Por lo tanto, ante lo mencionado en los resultados fue muy preocupante lo cual nos llevó a plantear como estrategia los juegos didácticos para mejorar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz” y así poder superar las dificultades observadas en los niños como, correr, saltar, mantener su equilibrio, entre otras habilidades de su cuerpo.

Con respecto al objetivo específico 2. Se aplicó la estrategia de los juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños, observándose que luego que se aplicaron 10 talleres se obtuvieron resultados favorables manifestando que mejoraron su nivel de motricidad gruesa el 61% (11) de niños, alcanzando un nivel logrado. Por lo tanto, ante lo observado se manifiesta que la estrategia generó buenos resultados, mejorando el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, fortaleciendo un buen desarrollo motriz grueso en cuanto a sus dimensiones, coordinación, habilidad, agilidad, lateralidad, que forman parte de sus habilidades motoras.

Con respecto al objetivo específico 3. Se analizó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, a través de un post-test después de la aplicación de los juegos didácticos, observándose que el 61% (11) de niños alcanzó el nivel logrado, lo más relevante en la evaluación fue que el nivel de motricidad gruesa en los niños mejoró significativamente, Por lo tanto, podemos afirmar que la estrategia propuesta de los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa, potenciando su creatividad, aumentando el control en su esquema corporal al desarrollar habilidades, de ubicación, lateralidad, entre otras habilidades, en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”.

Con respecto al objetivo específico 4. Se comparó el nivel de motricidad gruesa en los niños, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos, observándose en los resultados del pre test el 50% (9) de niños se ubicó en un nivel de inicio, sin embargo, lo más resaltante en el post test 61% (11) de los niños alcanzaron el nivel logrado. Por lo tanto, al comparar estos resultados establecemos que dicha estrategia permitió mejorar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, tanto en el desarrollo de su inteligencia; fortaleciendo sus capacidades físicas e intelectuales, facilitando el juego compartido.

VI. RECOMENDACIONES

Recomendaciones:

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Realizar investigaciones referidas a las variables de estudio el juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa, promover actividades que favorezcan e implementen el juego para mejorar las habilidades de los niños y niñas que son importantes en su aprendizaje significativo.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Proponemos al director de la Institución Educativa y docentes que, ante los hallazgos encontrados, se implementen talleres mediante los juegos didácticos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa y así ejerzan diversas actividades como: correr, saltar, mantener su equilibrio entre otras habilidades.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Promover programas de capacitación en los docentes y estudiantes de las carreras de educación para que continúe realizando investigaciones estudios basados en la importancia de los juegos didácticos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andreu & García. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In I Conferencia Internacional de Español para fines específicos (pp. 121-125). https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Andrade y Gonzales (2021). *Fortaleciendo la conciencia ambiental en estudiantes de Educación Inicial*. Propuestas Educativas. Universidad Cesar Vallejo. Red Latinoamericana de Educación, Bolivia. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/511/5112381002/5112381002.pdf>
- Álvarez, A. & Del Rio, P. (1990). Aprendizaje y desarrollo: la teoría de la actividad y la Zona de Desarrollo Próximo. En C. Coll, J. Palacios & A. Marchesi (Eds.). *Desarrollo psicológico y educación. II. Psicología de la Educación* (pp 93-119). Madrid: Alianza Editorial. 508 pp. ISBN:84-206-6531-2. https://www.researchgate.net/profile/Amelia-Alvarez/publication/348559478_Aprendizaje_y_desarrollo_La_teor%C3%ADa_de_la_actividad_y_la_ZDP/links/60049afa45851553a05072dc/Aprendizaje-y-desarrollo-La-teoria-de-la-actividad-y-la-ZDP.pdf
- Arango, P. (2023). Validez y fiabilidad de un instrumento de medición de tipos de residentes desde el enfoque de las representaciones sociales. *Revista de Alimentación Contemporánea y Desarrollo Regional*. Volumen 33, núm. 62, julio-diciembre de 2023. <https://www.ciad.mx/estudiosociales/index.php/es/article/view/1351>
- Arcos, J. (2018). *Teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo en la infancia*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de educación, Lima, Perú. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_953fc410741bb85d9c287fc97c63ff4a
- Arguello y Herrera (2017). *Teoría de Henry Wallon*. España: Universidad de Castilla - La Mancha. <https://es.scribd.com/document/426846995/Teoria-H-Wallon-B-ARGUELLO-et-al-U-CASTLLA-pdf>
- Barrueco (2017). *La importancia de jugar a la pelota*. Revista de estudios y experiencias. Universidad Cooperativa de Colombia

<https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/dffc7dae-03ab-457a-af6a-7f52dee05ef9/content>

- Basilio, N. (2021). *Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021*. Tesis de licenciatura. Universidad los Ángeles de Chimbote. Repositorio Institucional ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe>
- Berruezo, P. (2000): *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2) Obtenido de <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Comellas, M. (2017). *La psicomotricidad en preescolar. a psicomotricidad en preescolar*. <https://www.iberlibro.com/buscar-libro/titulo/la-psicomotricidad-en-preescolar/>
- Campaña, M. (2020), *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo* Marcela Campaña Quinisquin. Licenciatura en Educación Preescolar. Universidad Santo Tomás – <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%3B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrion y García (1999). *Juegos populares: Una Propuesta practica para la escuela*. (Primera ed.). Pila Teleña. https://pilatelena.com/wp-content/uploads/juegos_populares.pdf
- Coloma, S. (2020). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular domingo sabio, Chulucanas – Piura, 2020*. Tesis para optar el título de licenciada en Educacion Inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. *Repositorio Institucional* <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30725>
- Córdova, S. (2020). *Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del Distrito de Casma - Casma, en el año 2020*. Tesis para optar el título de licenciada en Educacion Inicial. Universidad Catolica Los Ángeles de Chimbote.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28848/DOMINO_CORPORAL_JUEGO_DIDACTICO_CORDOVA_FIGUEROA_SUSY_VERONICA.pdf?sequence=3

Chero, M. (2020). *Los juegos motrices como recursos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I. E. Betel, Catacaos-Piura, 2020* Tesis para optar el título de licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29444>

Chacón, P. (2008): “El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula?”: Nueva Aula Abierta. N° 16. [En línea]: <https://docplayer.es/6147803-El-juego-didactico-como-estrategia-de-ensenanza-y-aprendizaje-como-crearlo-en-el-aula.html>

DIALECTICA (2019). *Juegos didácticos como estrategias innovadoras dirigidas a los docentes para el reforzamiento de las operaciones fundamentales en las matemáticas. Revista de Investigación Educativa, núm. Universidad Pedagógica Experimental Libertador* 2019-2, 2019 <http://portal.amelica.org/ameli/journal/88/88837013/html/>

Delgado , I. (2011). El juego infantil y su metodología. Ediciones Paraninfo, SA. 14 de Marzo del 2011. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=libro+dimensi%C3%B3n+social+segun+el+juego&ots=xHyz5AOHb7&sig=ZjNhQI4scun0D5hpXALp9NSZtbQ#v=onepage&q&f=false

Díaz y Moreno (2017). *Fantasia en movimiento. Juegos y actividades para el desarrollo psicomotor.* Noriega editores: Limusa. México. <https://books.google.com.ec/books?id=78I3IqDtIL8C&printsec=frontcover&hl=es&sou#v=onepage&q&f=false>

EDU PESQUI (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España)* Educ. Pesqui. 46 • 2020. <https://www.scielo.br/j/ep/a/B6szgJmpzFrXXpdgvxsZ8ht/?lang=es&format=pdf>

FUGDECE (2021). *La expresión corporal y el desarrollo motor de los niños de 3 años.* Fundación de Gestión y Desarrollo Comunitario, Universidad Tecnológica Indo

América, Ecuador. vol. 6, núm. 12, 2022.

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/564/5642830003/index.html>

García, P. (2020), *Juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años institución educativa 075 Carrusel de Niños Tumbes, 2020.*

Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26627>

Ferro, D. (2017). *Programa "Oral expression in the classroom" para el desarrollo de la expresión y comprensión oral.* Revista de Investigación Apuntes Universitario, 7(2).

<https://www.redalyc.org/pdf/4676/467652767002.pdf>

García y Alarcón (2016). *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña.* Revista digital, 12. <https://www.efdeportes.com/efd130/la-coordinacion-y-el-equilibrio-en-el-area-de-educacion-fisica.htm>

Gallardo, L. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. Conference: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Línea temática 4. Educación y Sociedad: Innovaciones en el Siglo XXI.

[:https://www.researchgate.net/publication/324363292](https://www.researchgate.net/publication/324363292)

Gallardo y Fernández (2010). *El juego como recurso didáctico en educación física.* Sevilla:

Wanceulen Editorial Deportiva. S.L. <https://tachh1.files.wordpress.com/2016/04/el-juego-en-e-f.pdf>

García y López (2020). *El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: matemáticas y química.* Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, México

ESPACIO I+D, INNOVACIÓN MÁS DESARROLLO • Vol. ix, N° 23, Junio 2020

• ISSN: 2007-6703 Enero 24, 2020.

file:///D:/6to%20CICCLO/14.%20TESIS%20LICENCIATURA%202023/admin,+03_JuegoDidac.pdf

García y Rodríguez (2017). Equilibrio y estabilidad del cuerpo humano. In book: *Biomecánica Básica aplicada a la Actividad Física y al Deporte* (pp.99-129).

Barcelona, España Paidotribo.

[https://www.researchgate.net/publication/309579800 Equilibrio y estabilidad del cuerpo humano](https://www.researchgate.net/publication/309579800_Equilibrio_y_estabilidad_del_cuerpo_humano)

Gimeno y Pérez (2018). *La Enseñanza, su Teoría y su Práctica*. Red Escolar de psicomotricidad. Universidad REBIUN
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=304419>

Gil & Navarro (2005). *El Juego Motor en Educacion Infantil*. WANCEULEN Editorial Deportiva, S.L.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_motor_en_educaci%C3%B3n_infantil/4yjoCgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=juego+motor&printsec=frontcover

Gil,P. (2017). *Desarrollo psicomotor en educación infantil (de 0 a 6 años)*. Biblioteca Nacional de España : Wanceulen. Universidad REBIUN
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=603797>

Gómez, F. (2005). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo. El niño sano (pp. 315-26). 3a ed. Bogotá, D.C.: Editorial Médica Panamericana; 2005. CCAP Volumen 10 Número 4 N 11.* educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf

Gonzales, J. (2021). “*Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I N° 011 Amarilis-2018*”. Título profesional de licenciada en Educacion Básica: Inicial – Primaria, Universidad de Huánuco.
<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2921>

Hernández y Avila (2019). *Introducción a los tipos de muestreo*. Revista ALERTA. 2019; 2(1): 75-79.DOI: 10.5377/alerta. v2i1.7535.
<https://camjol.info/index.php/alerta/article/view/7535>

Hernández et al. (2020). *Metodología de a investigación*.
<https://www.uncuyo.edu.ar/ices/libro-metodologia-de-la-investigacion-6ta-edicion>

Huizinga, J. (1972). “*El juego es una actividad que hacemos por naturaleza, libre y nadie nos obliga a hacerlo*”. *Homo Ludens*. Alianza Editorial. Pág. 47.
[https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga a%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)

- Huamán, J. (2018). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura*, 2018. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16539>
- Huarcaya & Rojas (2018). *Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial n° 435 del distrito de chincha alta - chincha*. Título de licenciada en educación inicial, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1892>
- Jiménez & Juan. (1982). Motricidad gruesa en los niños. Obtenido de: <http://motricidadgruesaeneducacioninicial.blogspot.com/p/motricidadgruesa.html>
- Martínez, E. (2018). *Desarrollo Psicomotor en educación infantil*. Universidad de Almería. <https://www.casadellibro.com/libros-ebooks/eduardo-justo-martinez/35105>
- Márquez (2018). *El juego en el desarrollo infantil*. Unidad 2. <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Mendieta, T. (2017). *Psicomotricidad Infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo Ecuador. CIDE, Editorial. <https://repositorio.cidecuador.org/bitstream/123456789/54/1/Psicomotricidad%20Infantil.pdf>
- Meneses & Monge (2017). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124. Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Universidad de Costa Rica. Educación (Vol. 2). <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). *Las técnicas como herramientas para la recolección de datos*. Lima, Perú: Minedu. <https://www.minedu.gob.pe/semaforo-escuela/pdf/1-documentos-metodologicos/2019/manual-del-monitor-set-nov-2019.pdf>
- Mondeja, D. (2001). *Juegos didácticos: ¿útiles en la Educación Superior?* Pedagogía universitaria: Revista Januaria 2001.

https://www.researchgate.net/publication/284413457_Juegos_didacticos_utiles_en_la_educacion_superior_Revista

Montero, H. (2017). Aplicación de los juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. Revista de investigación. Volumen VII, Numero 1, p 75-92. Recepcion 10 Abril 16. Aceptacion: 1ero Mar 17. ISSN 2174-0410.

<file:///D:/1.1.%20TESIS%202023/Dialnet>

<AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>

NEUROCENTRO (2022). *La Psicomotricidad y sus beneficios*. Recuperacion funcional. enero 11, 2022. Recuperado: <https://neuro-centro.com/la-psicomotricidad-y-sus-beneficios/#:~:text=A%20nivel%20motor%2C%20permite%20a,capacidad%20de%20afrentar%20sus%20miedos.>

Núñez, J. (2018). *La pelota en el desarrollo psicomotor*. Madrid, España: CEPE.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=138604>

Ortega, G. (2020). *Enfoque cuantitativo: métodos, fortalezas y debilidades*. BY GABRIEL ARTEAGA OCTUBRE 1, 2020 11 MINS READ

<https://www.testsiteforme.com/enfoque-cuantitativo/>

Ortiz, R. (2015). *Dimensión psicomotriz - equilibrio dinámico en EVA*. España: Universidad de Valencia.

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63556/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20VASQUEZ%20CHAVEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Panata, S. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la unidad educativa “Vicente anda Aguirre” paralelo “a” del Canton Mocha, 2022-2023*. Universidad Nacional de Chimborazo. Repositorio Digital UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec>

Piaget (1956). *Teorías del juego en el niño. Teoría piagetiana. Temas para la educacion. Revista digital para profesionales de enseñanza. Marzo 2010.*

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Pior, O. (2020). La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles. Agosto 14, 2020. <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/>
- Quilca y Luna (2021). *El juego y la Motricidad Gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Miguel Rio Frío Ubicada en la Ciudad de Loja, en el período 2019-2020*. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23918>
- Ramos, C. (2020). *Los alcances de una investigación*. Facultad de Psicología. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Quito-Ecuador. Vol.9 Núm. 3: CienciAmérica. (Julio – diciembre 2009) . <http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Ríos, L. (2022). *Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Educación Inicial*. Trabajo monográfico para obtener el título profesional de licenciada en educación; especialidad: educación inicial. Universidad Nacional Del Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4142/52615.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rios & Conde (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Panucar*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Huancavelica, Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>
- Sánchez, H. (2018). *Manual de Términos en Investigación, Científica, tecnológica y humanista*. Universidad Ricardo Palma. Lima. Junio 2018. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Tapia, V. (2019). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E. Mercedes Indacochea Lozano, Huacho – 2019*. Título Profesional de Licenciado(a) en Educación Nivel Secundaria Especialidad: Ciencias Sociales y Turismo Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión <http://hdl.handle.net/20.500.14067/4634>

- ULADECH. (2021). *Código de ética en la investigación*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://www.uladech.edu.pe/investigacion0/comite-de-etica-de-la-investigacion/>
- Valles & Castillo. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. Instituto tecnológico Corporativo. Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Deming, 2019, vol. 3, no 2, p. 1-14. <https://revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32/54>
- Vásquez, R. (2021). *Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial*. Título de Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial, Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63556/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20VASQUEZ%20CHAVEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vygotsky (1924). *Análisis de la Teorías de Vygotsky para la Reconstrucción de la Inteligencia Social*. Universidad Católica de la Cuenca. (Unesco, Editor) obtenido de: <file:///D:/1.1.%20TESIS%202023/LIBRO-VYGOTSKY.pdf>
- Wallón, H. (1956): “*Importance du mouvement dans le developpement psychologique de l'enfant*”. International Journal of Developmental and Educational Psychology 476 INFAD Revista de Psicología, N°2, 2010. ISSN: 0214-9877. pp:467-476. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832325049.pdf>
- Wallón, H. (1947). *Evolucion de la vivencia motriz*. Manifestaciones Simbólicas e Implicaciones Educativas. INFAC Revista de psicología. Versión impresa: 0214-9877. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832325049.pdf>

Anexos

Anexo 01 Matriz de consistencia.

Título: “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021.”

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿La aplicación de los juegos didácticos mejorará la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos , Piura, 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos , Piura, 2021?.</p>	<p>Ha. La aplicación de los juegos didácticos mejorará significativamente el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021. Ho. El nivel de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos , Piura, 2021, antes de la aplicación del uso de los juegos didácticos, es bajo. La aplicación de los juegos didácticos mejorara el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”,</p>	<p>Variable Independiente. Juegos Didácticos</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juegos cooperativos y competitivos ✓ Juegos Motores. <p>Variable Dependiente. Motricidad Gruesa</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Equilibrio ✓ Coordinación ✓ Lateralidad 	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental.</p> <p>Población: 34 estudiantes de la I.E “Mariano Díaz”</p> <p>Muestra: 18 niños y niñas de 4 años “B”</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo.</p>
<p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa antes de aplicar los juegos didácticos en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura,</p>	<p>Objetivos específicos Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la</p>			

<p>2021? ¿La aplicación de los juegos didácticos mejorará el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021?</p> <p>¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021?</p> <p>¿Cuáles son los niveles de la motricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos didácticos en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021?</p>	<p>aplicación de los juegos didácticos. Aplicar los juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021. Analizar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, a través de un post- test después de la aplicación de los juegos didácticos. Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños cuatro años de la I.E. “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, Antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.</p>	<p>Catacaos, Piura, 2021.</p> <p>El nivel de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, después de la aplicación del uso de los juegos didácticos, es alto.</p> <p>Existen diferencia significativa en el nivel de motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021, antes y después de la aplicación de los Juegos didácticos.</p>		
--	---	---	--	--

Anexo 02 Instrumento de recolección de información.



LISTA DE COTEJO. LOS JUEGO DIDACTICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA.

Código del estudiante:

Fecha:

La lista de cotejo, elaborada para mejorar la motricidad gruesa, como parte del proyecto de investigación “JUEGO DIDACTICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E “MARIANO DIAZ”, CATACAOS, PIURA, 2021”, será aplicada únicamente por la investigadora.

Esta lista de cotejo consta de 22 ítems, correspondiente a 5 dimensiones, que serán evaluados tomando en cuenta el siguiente nivel.

Si = 01 punto

No = 00 puntos

Variable independiente: Juegos Didácticos.			Categoría	
DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	SI	NO
Juegos cooperativos y competitivos	Socializa y se relaciona mediante el juego con sus compañeros, haciendo competencia.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso		
		Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.		
		Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.		
		Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo		
		Salta juntando los pies. Salta usando los dos pies.		
Juegos motores	Demuestra habilidad, coordinación y velocidad de su cuerpo.	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso		
		Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.		
		Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.		
		Corre y salta obstáculos.		
		Patea una pelota grande cuando se lanza hacia el.		

Variable dependiente: Motricidad Gruesa			Categoría	
DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	SI	NO
Equilibrio	Mantiene el	1. Camina sobre líneas rectas y curvas		

	equilibrio al caminar.	2. Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo. 3. Se para en un solo pie con los brazos abiertos. 4. Intenta sostenerse en un pie.		
	Mantiene el equilibrio al saltar	5. Salta obstáculos manteniendo su equilibrio 6. Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio. 7. Salta con los dos pies de la escalera.		
Coordinación	Desplazamientos coordinados	8. Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda. 9. Salta con los dos pies juntos en zigzag. 10. Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.		
Lateralidad	Identifica su lado derecho e izquierdo	11. Identifica el lado derecho e izquierdo de sus compañeros 12. Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.		



Elaboración propia.

Leyenda de valoración	
Si	(1)
No	(0)

NIVEL	ESCALA
LOGRADO	15-22
PROCESO	8 - 14
INICIO	0-7

Anexo 03 Validez del instrumento

Ficha de Identificación del Experto N°01.

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Sandoval Sullón Melania	
N° DNI / CE: 42251647	Edad:
Teléfono / celular:	Email:
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial.	
Grado académico: Maestría ___x___ Doctorado: _____	
Especialidad: Educación Inicial.	
Institución que labora: Institución Educativa Inicial N°494 Chatito - La Arena - Piura.	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:	
JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E “MARIANO DIAZ”, CATACAOS, PIURA, 2021.	
Autor(es): Ipanaqué Namuche Rosa Luz.	
Programa académico: Educación Inicial	
 _____ Lic. Melania Sandoval Sullón. Licenciada en Educación. DNI: 42251647	
Firma	Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Doctor: Sandoval Sullón Melania.

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Ipanqué Namuche Rosa Luz estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos Didácticos Para Mejorar la Motricidad Gruesa en Los Niños de Cuatro Años de la I.E “Mariano Diaz”, Catacaos, Piura, 2021”.y envió a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente.



Firma de estudiante

DNI: 47504802

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

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: “JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E MARIANO DIAZ, CATACAOS – PIURA, 2021”.								
	Variable 1: JUEGOS DIDACTICOS	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Juegos cooperativos y competitivos	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X		X		X		
2	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X		X		X		
3	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.	X		X		X		
4	Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.	X		X		X		
5	Salta usando los dos pies.	X		X		X		
	Dimensión 2: juegos motores							
1	Corre y lanza la pelota a sus compañeros.	X		X		X		
2	Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.	X		X		X		
3	Lanza las pelotas a sus compañeros de acuerdo al color y tamaño.	X		X		X		
4	Corre y salta obstáculos.	X		X		X		
5	Patea una pelota grande cuando se lanza hacia a él.	X		X		X		
	Variable 2: Motricidad gruesa							
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X		X		X		
2	Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
3	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X		X		X		
4	Intenta sostenerse en un pie.	X		X		X		
5	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio	X		X		X		
6	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	X		X		X		
7	Salta con los dos pies de la escalera	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación							
1	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	X		X		X		
2	Salta con los dos pies juntos en zigzag	X		X		X		
3	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.	X		X		X		
	Dimensión 3: Lateralidad							
1	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros.	X		X		X		
2	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Opinión de experto:

Aplicable (**X**) Aplicable después de modificar ()
No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

Dr / Mg Sandoval Sullón Melania, DNI : 42251647


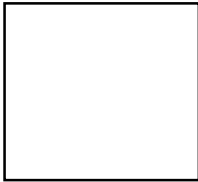


Lic. Melania Sandoval Sullón.
Licenciada en Educación.
DNI: 42251647

FIRMA

Lugar y fecha: La Unión, 05 de marzo del 2022.

Ficha de Identificación del Experto N°02.

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Amaya Ramos, Marlene Esperanza.	
N° DNI / CE: 02790102	Edad:
Teléfono / celular: 952694786	Email: marleneamaya2011@hotmail.com
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial.	
Grado académico: Maestría ___ x ___ Doctorado: _____	
Especialidad: Educación Inicial.	
Institución que labora: Institución Educativa Inicial N°464 Distrito de La Unión – Piura.	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:	
JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E “MARIANO DIAZ”, CATACAOS, PIURA, 2021.	
Autor(es): Ipanaqué Namuche Rosa Luz.	
Programa académico: Educación Inicial	
 Firma	 Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Doctor: Amaya Ramos, Marlene Esperanza.

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Ipanqué Namuche Rosa Luz estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos Didácticos Para Mejorar la Motricidad Gruesa en Los Niños de Cuatro Años de la I.E “Mariano Diaz”, Catacaos, Piura, 2021”.y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente.



Firma de estudiante

DNI: 47504802

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

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: “JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E MARIANO DIAZ, CATACAOS – PIURA, 2021”.								
	Variable 1: JUEGOS DIDACTICOS	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Juegos de coordinación	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X		X		X		
2	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X		X		X		
3	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.	X		X		X		
4	Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.	X		X		X		
5	Salta usando los dos pies.	X		X		X		
	Dimensión 2: juegos de habilidad y agilidad							
1	Corre y lanza la pelota a sus compañeros.	X		X		X		
2	Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.	X		X		X		
3	Lanza las pelotas a sus compañeros de acuerdo al color y tamaño.	X		X		X		
4	Corre y salta obstáculos.	X		X		X		
5	Patea una pelota grande cuando se lanza hacia a él.	X		X		X		
	Variable 2: Motricidad gruesa							
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X		X		X		
2	Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
3	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X		X		X		
4	Intenta sostenerse en un pie.	X		X		X		
5	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio	X		X		X		
6	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	X		X		X		
7	Salta con los dos pies de la escalera	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación							
1	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	X		X		X		
2	Salta con los dos pies juntos en zigzag	X		X		X		
3	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.	X		X		X		
	Dimensión 3: Lateralidad							
1	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros.	X		X		X		
2	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....
.....
.....
.....
.....
.....

Opinión de experto:

Aplicable (**X**) Aplicable después de modificar ()

No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:


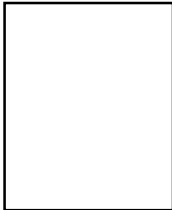
Dr / Mg. Amaya Ramos, Marlene Esperanza, DNI: 02790102



FIRMA.

Lugar y fecha: La Unión, 03 de marzo del 2022.

Ficha de Identificación del Experto N°03.

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Mercado Sandoval Julissa Mercedes.	
N° DNI / CE: 02878266	Edad:
Teléfono / celular: 983 433 264	Email: jmercados@uladech.edu.pee
Título profesional: Licenciada en Educación.	
Grado académico: Maestría _____ Doctorado: ___x___	
Especialidad: Ciencias de la Educación.	
Institución que labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:	
JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E “MARIANO DIAZ”, CATACAOS, PIURA, 2021.	
Autor(es): Ipanaqué Namuche Rosa Luz.	
Programa académico: Educación Inicial	
 Julissa M. Mercado Sandoval MAGISTER EN EDUCACION CPPO. N° 0134059	
Firma	Huella digital

Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Doctor: Mercado Sandoval Julissa Mercedes.

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Ipanqué Namuche Rosa Luz estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos Didácticos Para Mejorar la Motricidad Gruesa en Los Niños de Cuatro Años de la I.E “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021”.y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente.



Firma de estudiante

DNI: 47504802

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

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: “JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E MARIANO DIAZ, CATACAOS – PIURA, 2021”.								
	Variable 1: JUEGOS DIDACTICOS	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Juegos de cooperación y competencia	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso	X		X		X		
2	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.	X		X		X		
3	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.	X		X		X		
4	Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo Salta juntando los pies.	X		X		X		
5	Salta usando los dos pies.	X		X		X		
	Dimensión 2: juegos motores							
1	Corre y lanza la pelota a sus compañeros.	X		X		X		
2	Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.	X		X		X		
3	Lanza las pelotas a sus compañeros de acuerdo al color y tamaño.	X		X		X		
4	Corre y salta obstáculos.	X		X		X		
5	Patea una pelota grande cuando se lanza hacia a él.	X		X		X		
	Variable 2: MOTRICIDAD GRUESA							
	Dimensión 1: Equilibrio							
1	Camina sobre líneas rectas y curvas	X		X		X		
2	Camina en un tablero teniendo el equilibrio de su cuerpo.	X		X		X		
3	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	X		X		X		
4	Intenta sostenerse en un pie.	X		X		X		
5	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio	X		X		X		
6	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	X		X		X		
7	Salta con los dos pies de la escalera	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación							
1	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	X		X		X		
2	Salta con los dos pies juntos en zigzag	X		X		X		
3	Salta dentro y fuera del ula ula con los dos pies juntos.	X		X		X		
	Dimensión 3: Lateralidad							
1	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros.	X		X		X		
2	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Opinión de experto:

Aplicable (**X**) Aplicable después de modificar ()
No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

Dr / Mg. Mercado Sandoval, Julissa, DNI: 02878266



Julissa M. Mercado Sandoval
MAGISTER EN EDUCACION
CPPO. N° 0134059

FIRMA

Lugar y fecha: La Unión, 03 de marzo del 2022.

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

Tabla 3.

Confiabilidad del instrumento.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cron Bach	Alfa de Cron Bach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
0.88	0.876517942	22

Fuente. *Resultados obtenidos del SPSS.*

Valorización de los ítems analizados.

Tabla.4 *Criterio de Valorización de la variable.*

Alternativas	
NO	0
SI	1

Nivel de la variable: Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa	
LOGRADO	15- 22
PROCESO	8 – 14
INICIO	1 - 7



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

Juegos Didácticos Para Mejorar La Motricidad Gruesa.

Investigador (a): *IPANAQUE NAMUCHE ROSA LUZ.*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos Didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Mariano Díaz”, Catacaos, Piura, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Esta investigación tiene como finalidad identificar cual es el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Mariano Díaz” puesto que se ha observado a niños que no tienen desarrollada por completo su motricidad gruesa y a partir de esta investigación se pretende aplicar juegos didácticos con el fin de que los beneficiarios desarrollen su motricidad gruesa y puedan manejar correctamente sus extremidades

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Solicitar el permiso con la rectora de la institución.
2. Se medirá el desarrollo de la motricidad fina de los niños mediante un pre test por medio de la observación en diferentes momentos de la clase.
3. Se aplicará una estrategia y una guía de observación, donde se verificará el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes.
4. Se evaluará mediante un post test el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

Riesgos: Se aplicará mediante la técnica de observación por el cual no existirá ningún riesgo con los niños

Beneficios:

Con esta investigación se pretende observar el desarrollo de la motricidad fina de los niños, para así llegar a un resultado que se aplicara mediante pre test para luego de esto aplicar actividades lúdicas que permitan mejorar la motricidad fina en los niños.

Costos y/ o compensación: Se autofinanciará al 100% en la investigación

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin foto alguna. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 901172519

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo www.uladech.edu.pe
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombre y apellidos:

DNI:

(Participante)

Nombre y apellidos:

DNI:

(Investigador)

Fecha: / /

Hora: :



INSTITUCION EDUCATIVA
“MARIANO DIAZ” LUCAS CUTIVALU,
CATACAOS - PIURA

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

CARTA DE ACEPTACION

Director: Nicolas Girón Inga.

Institución Educativa “Mariano Díaz” Catacaos – Piura.

Se le autoriza a la Sr. Ipanaque Namuche Rosa Luz, Identificada con DNI N°47504802, con código:0807181278, estudiante de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educacion y Humanidades, de la Escuela de Educacion Inicial, para la aplicación de su instrumento de evaluación con los niños y niñas del aula de 4 años, de la INSTITUCION EDUCATIVA, “MARIANO DIAZ” CATACAOS – PIURA, para recolectar los datos relacionados a su TESIS II titulada: “LOS JUEGO DIDACTICO PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E “MARIANO DIAZ” CATACAOS – PIURA, 2021”

Para mayor consideración se firma el siguiente documento.

Catacaos 05 de Marzo del 2022.


DIRECCION
Lic. Nicolas Girón Inga
DNI N° 02711985
Director de la I.E. "Mariano Díaz"



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Chimbote, 23 de marzo del 2022

CARTA DE PRESENTACIÓN DE INVESTIGACIÓN N° 144

Señor(a).

MGTR. GIRÓN INGA NICOLÁS
DIRECTOR(A) DE LA I.E. "MARIANO DIAZ" Catacaos - Piura.

Presente. –

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, agradecerle por la oportunidad que nos brinda en la institución que usted dirige, para presentar al estudiante IPANAQUE NAMUCHE ROSA LUZ con código de matrícula N° 0807181278, de la Escuela Profesional de Educación, Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, quién solicita su autorización para ejecutar su proyecto de investigación, durante los meses de marzo, abril, mayo y junio, del presente año, según la modalidad que desarrolle las clases la Institución Educativa .

Por tal motivo, agradecemos que nos brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, la misma que beneficiará a la de su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


Dr. Nilo Atben Velásquez Castillo
DIRECTOR

Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Ipanaqué Namuche Rosa Luz, identificado (a) con DNI. 47504802, con domicilio real en Calle Piura, Distrito La Union, Provincia de Piura, Departamento Piura.

DECLARO BAJO JURAMENTO.

En mi condición de estudiante con código de estudiante. 0807181278, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-1:

Que los datos consignados en la tesis titulada: **JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E “MARIANO DIAZ”, CATACAOS, PIURA, 2021**, son reales.

Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

La Union, 15 de Diciembre de 2023.

Firma del estudiante/bachiller

DNI: 47504802

Huella Digital.



BASE DE DATOS (PRE TEST – POS TEST)

PRE TEST: LISTA DE COTEJO JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA.																				TOTAL	
CÓDIGO ESTUDIANTE	VI									VD									Total	cuanti	cuali
	Coordina brazos y pies al caminar sobre la ragueta en el piso.	Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio para	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda	Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo	Corre y lanza la pelota a sus compañeros.	Limita el pasara de un vaso a otro vaso.	Lanza las pelotas a sus compañeros de acuerdo al color y tamaño	Corre y salta obstáculos	Total	Camina sobre líneas rectas y curvas.	Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio con los brazos abiertos.	Salta obstáculos manteniendo su equilibrio.	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio.	Salta con los dos pies juntos.	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda	Salta con los dos pies juntos en zigzag.	Identifica el lado derecho e izquierdo de sus compañeros.	Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo			
E1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	5	6	Proceso
E2	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	2	4	Inicio
E3	0	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3	Inicio
E4	1	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4	6	Proceso
E5	1	1	1	0	0	0	0	1	4	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	6	Proceso
E6	1	0	0	1	0	0	1	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	Inicio
E7	0	1	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5	11	Logro
E8	1	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3	Inicio
E9	1	1	1	1	0	0	0	0	4	0	1	0	0	0	1	0	1	0	3	7	Proceso
E10	0	0	1	1	1	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	Inicio
E11	1	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	6	Proceso
E12	0	0	1	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2	4	Inicio
E13	1	1	0	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6	12	Logro
E14	0	0	1	0	1	0	0	1	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	Inicio
E15	1	0	1	1	1	0	0	0	4	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	6	Proceso
E16	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	3	4	Inicio
E17	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	3	Inicio
E18	1	1	1	0	1	0	0	0	4	1	0	0	0	1	0	0	0	1	3	7	Proceso

POS TEST- LISTA DE COTEJO JUEGOS DIDACTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA.

CÓDIGO ESTUDI ANTE	VI									VD									TOTAL		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Total	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	Total	cuanti	cuali
E1	1	1	1	0	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	16	logro
E2	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	14	logro
E3	1	0	0	0	1	1	0	1	4	0	1	0	0	0	1	0	1	1	4	8	Proceso
E4	1	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	4	Inicio
E5	1	1	1	0	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	0	0	1	1	7	14	Logro
E6	1	0	1	1	0	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	14	logro
E7	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	16	logro
E8	0	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	2	4	Inicio
E9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17	logro
E10	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	3	4	Inicio
E11	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	14	logro
E12	1	0	1	1	1	1	0	0	5	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	10	Proceso
E13	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	15	logro
E14	1	0	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	15	logro
E15	1	0	1	1	0	1	0	1	5	0	1	0	1	0	0	1	1	0	4	9	Proceso
E16	1	1	0	1	0	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	12	logro
E17	1	0	1	1	1	1	0	0	5	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3	8	Proceso
E18	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	17	logro