



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD  
GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 127 MARIA  
CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ, 2024.**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR**

**REYES MILLA, BRISSETH TANIA**

**ORCID:0000-0003-4690-4956**

**ASESOR**

**PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI**

**ORCID:0000-0002-0304-2244**

**CHIMBOTE-PERÚ**

**2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0414-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **22:20** horas del día **28** de **Noviembre** 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:

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Presidente  
**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Miembro  
**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA** Miembro  
**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 127 MARIA CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ, 2024.**

**Presentada Por :**  
(0107192009) **REYES MILLA BRISSETH TANIA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, 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:

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Presidente

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Miembro

**CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA**  
Miembro

**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
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 COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 127 MARIA CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ, 2024. Del (de la) estudiante REYES MILLA BRISSETH TANIA, asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% 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, 02 de Enero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **DEDICATORIA**

A mis padres y hermano que me apoyaron y contuvieron en los momentos malos y en los menos malos. Gracias por enseñarme a afrontar las dificultades sin perder nunca la cabeza ni morir en el intento. Me han enseñado a ser la persona que soy hoy, mis principios, mis valores, mi perseverancia y mi empeño. Todo esto con una enorme dosis de amor y sin pedir nada a cambio.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres y hermano que han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida.

A mi asesora a la Dra. Jeaneth Magali Palomino Infante por permitirme aprender de ella por preocuparse por enseñarme por corregirme cuando estaba equivocada, por sus palabras, su apoyo y su constancia.

Agradecer a mis abuelitos Martin y Lidia a mi tío Elías, mi tío Jaime y mi tía Esther que Dios los tiene en su gloria y ahora son unos ángeles en mi vida y sé que se encuentran muy orgullosos de mí y desde el cielo me bendicen y guían mi camino con una luz de esperanza.

## Índice General

DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
Índice General.....	VI
Lista de tablas.....	VIII
Lista de figuras.....	IX
Resumen.....	X
Abstract .....	XI
I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Internacional .....	4
2.1.2. Nacional .....	5
2.1.3. Local .....	7
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	9
2.2.1. Definición .....	9
2.2.1.1. El juego .....	9
2.2.1.2. Teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898).....	10
2.2.1.3. Funciones del juego .....	10
2.2.1.4. Características del juego .....	11
2.2.1.5. Clasificación del juego.....	11
2.2.1.5.1. Juego Funcional .....	11
2.2.1.5.2. Juego Simbólico.....	12
2.2.1.6. Dimensiones del juego .....	12
2.2.1.6.1. De participación colectiva.....	12
2.2.1.6.2. De desarrollo motor .....	12
2.2.1.6.3. Socioemocionales .....	12
2.2.2. Definición .....	12
2.2.2.1. Motricidad Guesa .....	12
2.2.2.2. Teoría del desarrollo Jean Piaget .....	14
2.2.2.3. Actividades para desarrollar la motricidad gruesa.....	15
2.2.2.4. Dimensiones para ejercer la motricidad gruesa.....	13
2.2.2.4.1. Coordinación motora gruesa .....	15
2.2.2.4.2. El equilibrio .....	15

2.2.2.4.3. Organización espacio temporal.....	15
2.3. Hipótesis.....	15
III. METODOLOGÍA .....	17
3.1.El tipo nivel y diseño de la investigación .....	17
3.2. Población y muestra.....	18
3.2.1.Población.....	18
3.2.2.Criterios de inclusión y exclusión .....	18
3.2.3.Muestra .....	19
3.3.Definición y operacionalización de variables.....	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	23
3.4.1. Técnicas de recolección de datos .....	23
3.4.2. Instrumento de recolección de datos.....	23
3.4.3. Validez de instrumento .....	24
3.4.4. Confiabilidad del instrumento.....	24
3.5.Método de análisis de datos.....	25
3.6.Aspectos éticos .....	25
IV. RESULTADOS .....	27
V. DISCUSIÓN .....	38
VI. CONCLUSIONES .....	41
VII.RECOMENDACIONES .....	42
VIII.REFERENCIAS .....	43
IX. ANEXOS.....	49

## Lista de tablas

<b>Tabla 1</b> <i>Población de niños de educación inicial según sexo</i> .....	18
<b>Tabla 2</b> <i>Distribución de la muestra de niños de 5 años de la institución educativa inicial N°127 “Maria Candelaria del Villar”</i> .....	19
<b>Tabla 3</b> <i>Matriz de operacionalización de variables</i> .....	20
<b>Tabla 4</b> <i>Baremo para el grado de motricidad gruesa</i> .....	23
<b>Tabla 5</b> <i>Baremo para las dimensiones de la Motricidad Gruesa</i> .....	24
<b>Tabla 6</b> <i>Determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años</i> .....	27
<b>Tabla 7</b> <i>Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de motricidad gruesa en niños de 5 años</i> ..	29
<b>Tabla 8</b> <i>Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años</i> .....	31
<b>Tabla 9</b> <i>Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en niños de 5 años</i> ...	33
<b>Tabla 10</b> <i>Prueba de normalidad Shapiro – Wilk</i> .....	35
<b>Tabla 11</b> <i>Prueba de Wilcoxon</i> .....	36



## Lista de figuras

<b>Figura 1.</b> <i>Gráfico de barras para determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa.....</i>	28
<b>Figura 2.</b> <i>Gráfico de barras para verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de la motricidad gruesa.....</i>	30
<b>Figura 3.</b> <i>Gráfico de barras para verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa .....</i>	32
<b>Figura 4.</b> <i>Gráfico de barras para verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal.....</i>	34

## Resumen

El presente trabajo de investigación surge ante la evidencia que los niños presentaban dificultades con respecto al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa al golpear tres veces con la punta del pie, saltar por encima de un objeto con los dos y un solo pie, así como también, lanzar una pelota de trapo hacia arriba, etc. Por lo que se ha propuesto como objetivo general: Determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Distrito Caraz, 2024. Con una metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño preexperimental a un solo grupo, como instrumento se empleó una lista de cotejo y como técnica la observación directa con una muestra de 25 estudiantes de 5 años, se usó el programa Excel 2016. El resultado más relevante de la investigación fue que en el pretest el 20% de los niños se encontraron en un nivel de proceso, mientras tanto en el posttest el 100% de los niños obtuvieron un nivel de logro. Por lo que de esta manera se llega a la conclusión que la mayoría de los niños lograron mejorar la motricidad gruesa por medio de las sesiones de aprendizaje utilizando el juego como estrategia didáctica. Por tal motivo se acepta la hipótesis de trabajo los juegos como estrategia didáctica si mejoran la motricidad gruesa en niños de 5 años.

**Palabras clave:** Estrategia, Juegos, Motricidad Gruesa, Niños.

## **Abstract**

This research work arises from the evidence that children had difficulties regarding the level of development of gross motor skills when hitting three times with the tip of the foot, jumping over an object with both and one foot, as well as throwing a rag ball upwards, etc. Therefore, the general objective has been proposed: To determine the influence of games as a didactic strategy to improve gross motor skills in 5-year-old children, Initial Educational Institution No. 127 María Candelaria del Villar District Caraz, 2024. With a quantitative methodology, explanatory level and pre-experimental design for a single group, a checklist was used as an instrument and direct observation as a technique with a sample of 25 5-year-old students, the Excel 2016 program was used. The most relevant result of the research was that in the pretest 20% of the children were at a process level, while in the posttest 100% of the children obtained an achievement level. Thus, it is concluded that most children managed to improve gross motor skills through learning sessions using games as a teaching strategy. For this reason, the working hypothesis that games as a teaching strategy improve the level of gross motor development in 5-year-old children is accepted.

**Keywords:** Games, Gross Motor Skills, Children, Strategy.

## I. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Agramonte (2018) indica, la motricidad gruesa en preescolar, ayudará a que el infante logre habilidades para mover los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio y adquirir agilidad en sus movimientos. Además, tiene una dirección céfalo-caudal, dado que, estimula el cuello, el tronco, la cadera y acaba con las piernas.

A nivel internacional, López (2018) de la ciudad de Ecuador, menciona sobre la problemática de la motricidad gruesa en los niños, “Las maestras no cuentan con una guía adecuada para poder estimular con juegos tradicionales infantiles con la finalidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas”. (p. 48)

Por su parte, el autor Higuera (2019) de Países Bajos, alega acerca de las dificultades del juego, el cual, “Se ve limitado ya sea por falta de formación de los maestros o por el desconocimiento o la falta de interés, siendo constante el empleo de clases magisteriales en el aprendizaje del alumnado”. (p. 397). Por esta razón, el uso de estas herramientas y recursos debe implementarse aún más, dado que los maestros deben estar siempre innovando.

Por otro lado, Sánchez (2020) define la motricidad gruesa como:

La habilidad para realizar movimientos amplios y coordinados, como caminar, correr, saltar y lanzar, que requieren la integración de la percepción, la cognición y la acción, que son esenciales para la vida cotidiana. (p. 45)

De la misma manera, Aldrich (2019) conceptualiza al juego, como “Una actividad lúdica que combina elementos de diversión, desafío y aprendizaje, permitiendo a los niños desarrollar habilidades y conocimientos en un entorno interactivo.”. (p. 52)

A nivel nacional, el estudio del autor Bedón (2019) en las instituciones educativas del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash, 2019, concluyo que de acuerdo a la variable motricidad gruesa, la gran parte de los niños de 5 años, se encontraron en un nivel de riesgo, es decir, presentan dificultades en su desarrollo motor, dado que tienen ciertas discapacidades, debido a factores negativos que impiden su pleno desarrollo, así como también la falta de compromiso de los padres de familia, puesto que, no realizan una adecuada estimulación para con sus hijos.

A nivel local en la institución educativa inicial N°127 María Candelaria del Villar, Distrito Caraz, 2024, se ha logrado constatar que los estudiantes no pueden caminar sobre una línea recta, menos aún pararse con un pie, muchos de ellos tienen problemas para mantener el equilibrio. Por otro lado, las inadecuadas estrategias por parte de los docentes, no permiten desarrollar efectivamente actividades acordes con juegos y el no compromiso de los padres de familia, dado que la gran parte no están comprometidos con el aprendizaje de sus hijos, referente a la motricidad gruesa.

Ante la realidad expuesta se planteo el siguiente enunciado: ¿Cuál es la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024?

Para dar solución a la pregunta que se planteo se formulo el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024. A si mismo para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024. Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024. Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal, en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

El presente estudio se justifica en términos teóricos, metodológicos y practico.

En el lado teórico el concepto acerca de motricidad gruesa y el juego es muy poco estudiado y desactualizado, debido a que no se llevan a cabo investigaciones que desarrollen y pongan en práctica la vinculación entre estas dos variables. Por esta razón, aspiro en desarrollar este estudio para acrecentar mis conocimientos. Por otro lado, no se tiene en evidencia estudios de esta índole, a nivel local.

En el lado metodológico está investigación busca apoyar a futuros investigadores, para que la información que se obtenga pueda ser empleada y/o utilizada en estudios de

nivel superior y así ayudar a poblaciones que lo necesiten. Como también colaborar con el Distrito de Caraz, porque en lo que respecta a la motricidad gruesa, presente muchas dificultades.

En la justificación del lado practico se ayudará a identificar las fortalezas, debilidades y oportunidades de los niños de 5 años. Todo ello, para optimizar su motricidad gruesa y mejorar su pleno desarrollo con la ayuda del juego.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Cevallos (2021) en su tesis, “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”. Plantea como objetivo general, analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz en niños de 4 a 5 años, pudiéndose constatar la existencia de una problemática en cuanto al poco desarrollo de la motricidad gruesa. Los juegos tradicionales son una actividad lúdica muy creativa y de mucha destreza, jugar es una actividad innata y esencial. Desde que nace, mientras juega explora la realidad y tiene la oportunidad de conocer el mundo que lo rodea y a sí mismo. El juego es el motor de la vida del niño. La motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños es así que el ámbito de la motricidad está relacionado con todos los movimientos que realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares. Se usó instrumentos adecuados como: ficha de observación y el test de MABC para los niños, las cuales han sido elaboradas con preguntas de valoración que permitieron obtener información sobre las variables de estudio, enfocados en la investigación cuantitativa, el nivel de profundidad fue descriptivo con característica documental bibliográfica esto permite recopilar y analizar la información reflejada en el marco teórico. El número de la población de estudio es de 24 niños. Se puede decir que con la utilización de los juegos tradicional se ha desarrollado muchas habilidades motrices en los estudiantes de preparatoria por lo que se recomienda su uso para trabajar con los niños en el desarrollo de capacidades y habilidades.

Mamani (2019) en su tesis denominada, “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en educación inicial”. Presenta como objetivo general, analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la Unidad Educativa “General José de San Martín”, de la ciudad de la Paz, zona Villa San Antonio Bajo.

Además de ello, emplea una metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo. Utilizó como técnica la observación e instrumento de evaluación lista de cotejo. La muestra estuvo conformada por 80 niños. Entre sus principales resultados tenemos: con mención a la psicomotricidad gruesa, la gran mayoría de niños están en un nivel bueno, dado que mediante el juego son capaces de representar su realidad y cuando el mismo juego cobra un papel entre el mediador y el facilitador de los aprendizajes, lo combina a aprender asumiendo sus potencialidades y posibles limitaciones. Finalmente, se llegó a la conclusión: Los niños están en un nivel satisfactorio, referente a la variable psicomotricidad gruesa.

Pajuelo, Perez & Aranguez (2021) en su investigación titulada “Las Danzas infantiles” para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 761 - San Alejandro – 2018”; en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, para obtener el título de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, tuvo como objetivo general establecer la efectividad de las danzas infantiles en el fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Educación Inicial de la I.E.I. N.º 761 San Alejandro – 2018. Además, se empleó una metodología cuantitativa de tipo experimental explicativo con un nivel aplicativo. La población estuvo conformada por 40 estudiantes; cuya muestra fue de 20 estudiantes. Se usó la técnica de la observación y el fichaje y como instrumento la lista de cotejo y se demostró que el 50% del modelo se situó en la escala de inicio con calificaciones de cero a diez. De igual manera, el 50% se colocaron en la escala de proceso con calificaciones de once a trece, asimismo, no se reconocieron datos en las escalas logro previsto y destacado. Concluyendo que el dominio de las danzas fortificó substancialmente la motricidad gruesa de los niños de 5 años.

### **2.1.2. Nacional**

Morales (2023) en su investigación titulada: “el juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 205 sol radiante del distrito de aguas verdes 2020”, presenta como objetivo general, determinar si los juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito



de Aguas Verdes – Tumbes, para lo cual se ha empleado el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba, con la intención de medir el grado de influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, La población de estudio que se consideró fueron niños y niñas de la Institución Educativa Pública N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes, mientras que la muestra estuvo conformada por 24 niños de 5 años matriculados en el año 2020 en la mencionada institución educativa, los instrumentos empleados para la recolección de los datos fue la lista de cotejo, la misma que ha medido la variable dependiente, El análisis y el procesamiento de los datos demandaron el uso del software estadístico SPSS V22, gracias a la cual han elaborado tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos que han permitido medir la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, los resultados registran que en el pre prueba de entrada, el 71% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 62,5% de los niños(as) se ubican en la valoración logro esperado, concluyendo que los resultados obtenidos evidencian que los juegos didácticos mejoran significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

Medina (2022) en su investigación titulada: “El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°389/mx- p "rio seco" distrito de Ayacucho, 2018”, presenta como objetivo general, determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Además de ello, emplea una metodología de tipo aplicada, nivel explicativo. Utilizó como técnica la observación e instrumento de evaluación la guía de observación. La muestra estuvo conformada por 15 niños. Entre sus principales resultados tenemos: referente a la dimensión equilibrio, el 73,3% de niños y niñas de 4 años, obtuvieron un nivel inferior y el 26,7% lograron un nivel normal. Asimismo, en la dimensión coordinación, el 66,7% alcanzaron un nivel inferior, y el 33,3% registraron un nivel normal. Finalmente, se llegó a la conclusión: Los niños y niñas de 4 años están en un nivel inferior, respecto a la variable motricidad gruesa.

Merino (2022) en su investigación titulada “Juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la I.E. El Triunfo Del Distrito De Tumbes – 2021”; en la Universidad Uladech Católica, para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial, tuvo como objetivo general “determinar si los juegos didácticos aplicados estratégicamente contribuyen en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años. Además, se empleó una metodología cuantitativa, de forma pre experimental y nivel explicativo. La población estuvo conformada por 49 alumnos de 3, 4 y 5 años de edad, cuya muestra fue de 15 estudiantes de 5 años. Se utilizó como técnica la observación e instrumento una lista de cotejo. Conforme a los resultados el 100% se encontró en inicio y por otro lado en el test el 100% de logro esperado. Concluyendo, que “los juegos didácticos favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años” de la institución antes mencionada.

### **2.1.3. Local**

Bedón (2019) en su investigación titulada: “Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash, 2019”, presenta como objetivo general, determinar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Chacas. Además de ello, emplea una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo. Utilizó como técnica la observación e instrumento de evaluación el subtest de motricidad del Test de Desarrollo Psicomotor. La muestra estuvo conformada por 67 niños. Entre sus principales resultados tenemos: De acuerdo a la variable motricidad gruesa, el 47% de niños y niñas de 5 años, lograron un nivel de riesgo, el 40% registro un nivel de retraso y el 13% está en un nivel normal. Finalmente, se llegó a la conclusión: Los niños y niñas de 5 años están en un nivel de riesgo, referente a la variable motricidad gruesa.

Lopez (2024) en su investigación titulada: “el juego libre como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la i.e.p. las Américas School, Huaraz-Áncash, 2024”, presenta como objetivo general, determinar

que el juego libre como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.P Las Américas School, Huaraz - Ancash, 2024. Considerando ese propósito se utilizó la metodología de tipo explicativo, de nivel cuantitativo y de diseño experimental – pre experimental, debido a que se trabajó con un solo grupo de estudio, con pre prueba y post prueba. Con respecto al proceso de recolección de datos se utilizó la técnica de observación con su respectivo instrumento la escala de estimación, para medir la motricidad gruesa se aplicó 12 sesiones centradas en el juego libre. Los resultados obtenidos evidenciaron que en la pre prueba, el 60% de los estudiantes estaba en el nivel inicio; mientras que, en la post prueba, el 70% se ubicaba en el nivel logro. Estos datos fueron sometidos a la prueba de estadística inferencial T Student, la cual arrojó un valor de 0.000, ubicado por debajo del 0.05, con base en esto se acepta la hipótesis del estudio. Por ende, se concluye que el juego libre como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.P Las Américas School, Huaraz - Ancash, 2024.

Sales (2019) en su investigación titulada: “Juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad Huaraz – 2019 tuvo como objetivo, determinar la influencia de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años; el estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post prueba, la muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños, la técnica aplicada fue la observación, y el instrumento de lista de cotejo. Los resultados hallados indican que el 70% de niños se encuentran en el nivel en inicio y luego de la aplicación del programa el 65% de niños alcanzaron el nivel logro previsto, el  $p = 0,000$  y es  $< 0,05$  con un 95% de nivel de confianza. Concluyendo que, los juegos recreativos como estrategia didáctica posibilitaron de manera efectiva la mejorar la psicomotricidad gruesa, en sus dimensiones equilibrio, coordinación viso motriz, y el control del cuerpo en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad, Huaraz– 2019; encontrándose un alto porcentaje en el nivel de logro previsto, frente a la prueba de inicio; interpretándose la influencia positiva de los juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad gruesa.

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

### **2.2.1. Definición**

#### **2.2.1.1. El juego**

Aldrich (2019) señala que, "El juego es una actividad lúdica que combina elementos de diversión, desafío y aprendizaje, permitiéndole al niño desarrollar las capacidades del pensamiento, primero estimula el pensamiento motor, después el pensamiento simbólico representativo y luego el pensamiento reflexivo, permitiendo a los niños desarrollar sus habilidades y conocimientos en un entorno más interactivo ". (p. 52)

Por su parte, Klein (2020) menciona que, Los juegos son una experiencia interactiva y dinámica que combina elementos de diversión, desafío y aprendizaje, caracterizada por un entorno simulado, reglas y objetivos claros, interacción y participación activa, y retroalimentación y evaluación continua.

#### **2.2.1.2. Importancia de los juegos**

Luna (2020) nos dice que el valor del juego radica en su diferencia con los métodos tradicionales de enseñanza. Al aplicar nuevas estrategias, recursos y métodos, los estudiantes pueden experimentar directamente el proceso de adquisición de conocimientos, desarrollar habilidades sociales dentro y fuera del aula, estimular su imaginación y resolver tareas de manera autónoma. Esto les permite adaptarse a nuevas formas de aprendizaje que son más prácticas y entretenidas.

El juego va a contribuir tanto al desarrollo cognitivo como psicológico del niño, fomentando su creatividad y fortaleciendo su identidad social, combinando de manera equilibrada la enseñanza y el crecimiento social. A través de esta actividad, los niños aprenden a manejar conflictos y a resolverlos cuando inevitablemente surgen. El juego les permite desarrollar diversas habilidades, ya que, a medida que interactúan con otros niños, aprenden unos de otros. Como lo manifiesta Klein (2022), "los juegos son una estrategia efectiva para promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, ya que permiten a los niños experimentar y aprender de manera interactiva y divertida, lo que puede mejorar la motivación, la participación

y la retención de la información."

### **2.2.1.3. Teorías educativas que aportan al juego**

#### **Teoría del pre ejercicio de Karl Groos (1898)**

Gallardo & Fernández (2010) manifiestan:

En 1898, Groos propone la denominada teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. Esta teoría destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta. Groos concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de preejercicio de las funciones mentales y de los instintos. (p. 21)

#### **Teoría de la Relajación de Lazarus (1833)**

La teoría de Lazarus sobre la relajación postula que el juego sirve como una actividad compensatoria para el esfuerzo y agotamiento provocados por otras actividades más serias o útiles. Según esta teoría, el juego proporciona un tiempo de descanso y recuperación, permitiendo al niño recuperar la energía gastada en actividades más exigentes. Gallardo (2018) respalda esta visión, destacando el papel del juego como un medio para restaurar y equilibrar la energía del niño.

### **2.2.1.4. Funciones del juego**

Cañizares & Carbonero (2019) infieren:

Los juegos son una forma organizada de la actividad motriz, tanto reglada como espontánea y tienen una evolución a largo de la etapa escolar. Lo verdaderamente importante del juego es que a la vez que niñas y niños disfrutan con el mismo, tiene un carácter multifuncional, el cual va a depender del tipo de Juego y de la forma de jugar. (p. 9).

Sus funciones más reconocidas son:

- Función del conocimiento.
- Función de organización y de las percepciones.
- Función anatómico Funcional.
- Función estética expresiva.
- Función comunicativa y de reflexión.
- Función agonista.
- Función hedonista.

#### **2.2.1.5. Características del juego**

Megías & Lozano (2019) señalan las siguientes características:

- Actividad libre y/o espontanea.
- Se auto promueve.
- Tiene una función educativa.
- Es integrador.
- Es terapéutica.
- Actividad imaginaria y creativa.

#### **2.2.1.6. Clasificación del juego**

Megías & Lozano (2019) establecen los siguientes tipos de juegos para fortalecer la motricidad gruesa.

##### **2.2.1.6.1. Juego Funcional**

Juego que predomina en el estadio sensoriomotor, se desarrolla desde el nacimiento del infante hasta los 2 años de edad. Consiste en la repetición de algunas acciones con la finalidad de obtener un resultado placentero. Además, desarrolla los movimientos y los sentidos.

### **2.2.1.6.2. Juego Simbólico**

Se establece en el estadio preoperacional, empieza desde los 2 años hasta los 6 años. Este es el tipo de juego más característico de la vida del infante, dado que, el niño o niña tiene la capacidad de imitar situaciones reales y ponerse en el lugar de otras personas. Esto le permite pasar de lo imaginario a lo real y viceversa.

### **2.2.1.7. Dimensiones del juego**

Vargas (2022) infiere en las siguientes dimensiones:

#### **2.2.1.7.1. De participación colectiva**

Este tipo de juegos se requiere la participación de varias personas para cumplir diferentes funciones, tales como la gallinita ciega, se requiere de varios integrantes, para cumplir diferentes funciones. (Vargas, 2022, p.25)

#### **2.2.1.7.2. De desarrollo motor**

Este tipo de juegos se caracteriza porque hace uso de las manos y los demás, para el trabajo con los medios y materiales; como el caso de juego con el hilo, que puede representar las formas de rombo. (Vargas, 2022, p.26)

#### **2.2.1.7.3. Socioemocionales**

Es la integración de dos factores importantes los cuales son útiles para aprender habilidades, está la interacción con facilidad con otras personas o grupos de manera que contribuyan y aportes positivamente a los miembros de una sociedad. (Vargas, 2022, p.26)

## **2.2.2. Definición**

### **2.2.2.1. Motricidad Gruesa**

Gómez (2020) conceptualiza la motricidad gruesa como, “La habilidad para controlar y coordinar los movimientos corporales, incluyendo la postura, el equilibrio y la capacidad de desplazarse lo que permite interactuar con el entorno y realizar actividades diarias”. (p. 23)

Fernández (2010) conceptualiza la motricidad gruesa como los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño o niña coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos.

Según Armijos (2020) afirma que la motricidad gruesa consiste en acciones voluntarias que involucran los grandes músculos del cuerpo, permitiendo actividades como trepar, correr, lanzar una pelota, ponerse de pie y sentarse. Este autor indica que la motricidad gruesa está estrechamente vinculada a las actividades cotidianas que requieren de los músculos grandes, a diferencia de la motricidad fina que utiliza músculos más pequeños. El desarrollo de la motricidad gruesa sigue una dirección céfalo-caudal, comenzando con el cuello, luego el tronco, seguido por la cadera y, finalmente, las piernas.

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

Según Payne y Isaacs (2020) mencionan la relevancia de la motricidad gruesa, La motricidad gruesa es esencial para la participación en actividades físicas y deportivas, lo que puede contribuir a la salud física y mental, así como a la prevención de enfermedades crónicas.

Clark y Phillips (2020) manifiestan que la motricidad gruesa es un componente clave del desarrollo motor, ya que permite la integración de la información sensorial y motora para realizar movimientos precisos y coordinados

Pazos (2020) argumenta que la motricidad gruesa es esencial en el desarrollo infantil, ya que proporciona la base fundamental para el aprendizaje de tareas básicas. La motricidad gruesa no solo apoya el desarrollo de habilidades motoras, sino que también facilita la integración del pensamiento, las emociones y la socialización. Los estudios actuales indican la importancia de una educación integral que considere al ser humano como una unidad psicofísica, promoviendo una comunicación, expresión y relación efectivas. Se concluye que los niños son seres activos, exploradores y creativos, y que la motricidad gruesa debe ser el pilar fundamental en la educación.



### **2.2.2.3. Teorías que aportan a la motricidad gruesa**

#### **Teoría del desarrollo Jean Piaget**

Semino (2016) alega que:

En 1969, Jean Piaget contribuye con el progreso de la psicomotricidad, al plantear que la motricidad está inmersa en las diversas etapas del desarrollo de las funciones cognitivas. Piaget nos dice que la actividad motriz es el punto de partida del desarrollo de la inteligencia, y que son los dos primeros años de vida muy importantes, porque se forma la inteligencia sensorio motriz, pues esta se va adquiriendo al estar en contacto con los objetos. Los niños en contacto con los objetos y el espacio van desarrollando su inteligencia práctica, ello sin dejar de lado que es necesario un acompañamiento de parte de los adultos, pues esto lo lleva a desarrollar también la parte afectiva. (p. 19)

#### **Teoría de Henri Wallon (1942)**

Wallon desarrolló la teoría de la motricidad como base del desarrollo psicológico. Según Wallon, la motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo de la personalidad y la conciencia de uno mismo. Esto se debe a que la motricidad gruesa permite al individuo experimentar y expresar sus emociones y necesidades a través del movimiento y la acción.

#### **Teoría de Maurice Merleau-Ponty (1945)**

Merleau-Ponty desarrolló la teoría de la "fenomenología de la percepción". Según Merleau-Ponty, la motricidad gruesa es fundamental para la percepción y la experiencia del mundo. Esto se debe a que la motricidad gruesa permite al individuo explorar y experimentar el entorno a través del movimiento y la acción.

#### **Teoría de Lev Vygotsky (1978)**

Vygotsky desarrolló la teoría de la "zona de desarrollo próximo". Según Vygotsky, la motricidad gruesa es fundamental para el desarrollo cognitivo y social, ya que permite la interacción y la comunicación con el entorno. A medida que el individuo desarrolla su motricidad gruesa, también desarrolla su capacidad para aprender y adaptarse a nuevas situaciones.

#### **2.2.2.4. Actividades para desarrollar la motricidad gruesa**

Pam (1990) declara:

Los grandes movimientos desarrollan los grandes músculos del cuerpo como brazos, piernas, torso y permiten a los niños desarrollar su dominio sobre el cuerpo. Estas actividades ponen las bases de una buena forma física para toda la vida”. (p. 75). Otras actividades que los niños necesitan realizar para fortalecer su motricidad gruesa, son: pelotas para tirar, triciclos para montar, vagones para empujar, andar, doblarse, empujarse, danzar, todas estas permiten desarrollar el cuerpo entero.

#### **2.2.2.4. Dimensiones para ejercer la motricidad gruesa**

##### **2.2.2.4.1. Coordinación motora gruesa**

“Se entiende como el movimiento donde intervienen todas las partes del cuerpo, con naturalidad, armonía y soltura”.

(Huarcaya & Rojas, 2018, p. 28)

##### **2.2.2.4.2. El equilibrio**

“El equilibrio, es la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que se desea, sea de pie, sentada o fija en un punto”. (Gómez, 2020, p. 145)

##### **2.2.2.4.3. Organización espacio temporal**

Luzuriaga (2022) afirma, “La organización espacio temporal es la capacidad de coordinar y sincronizar los movimientos en relación con el entorno y el tiempo, lo que requiere la integración de la percepción, la memoria, la atención y la coordinación motora para realizar acciones precisas y eficientes”. (p. 201)

### **2.3. Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

**Hi:** Los juegos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Ho:** Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024

#### **Hipótesis específicas**

**H1:** Los juegos mejoran la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora

gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Ho:** Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024

**H2:** Los juegos mejoran la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024

**Ho:** Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio, en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024

**H3:** Los juegos mejoran la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024

**Ho:** Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. El tipo nivel y diseño de la investigación

El actual estudio utilizó el tipo de investigación cuantitativa. Los autores Hernández & Mendoza (2018) manifiestan acerca de este tipo de investigación, “La investigación cuantitativa es apropiada cuando queremos estimar las magnitudes u ocurrencia de los fenómenos y probar hipótesis”. (p. 6).

Y un nivel explicativo, como lo afirman Hernández & Mendoza (2018) afirman, “Las investigaciones de nivel explicativo, pretenden determinar las causas de los eventos y fenómenos de cualquier índole. Además. establecen relaciones de causalidad entre conceptos, variables, hechos o fenómenos en un contexto concreto”. (p. 105)

El presente estudio abarcó el diseño pre experimental. Hernández & Mendoza (2018) señalan, “Los pre-experimentos se denominan así porque su grado de control es mínimo. Son diseños con un grupo único. Existen dos básicos: Estudio de caso con una sola medición y el diseño de pre-prueba/post-prueba con un solo grupo”. (p.163). La actual investigación trabajó el diseño de pre-prueba/post-prueba con un solo grupo. Su grafico es:

G                      O<sub>1</sub>                      X                      O<sub>2</sub>

Donde:

G: Grupo de casos.

X: Tratamiento de algún nivel de la variable independiente.

0: Una medición de los sujetos de un grupo.

### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1. Población

La población estuvo conformada por todos los niños y niñas del nivel de inicial de la Institución Educativa Inicial N°127 “María Candelaria del Villar”, situada en el Distrito de Caraz, Provincia de Ancash, haciendo un total de 150 niños, de los grados de 3,4 y 5 años de edad, según se muestra en el cuadro N°01.

Hernández & Mendoza (2018) definen la población como, “El conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”. (p. 197)

**Tabla 1**

*Población de niños de educación inicial según sexo*

<b>Población</b>	
<b>Grupos de edad</b>	<b>Niños</b>
3 años	50
4 años	50
5 años	50
<b>Total</b>	<b>150</b>

*Fuente:* Registro de matrícula de la Institución Educativa Inicial N°127 “María Candelaria del Villar” 2024

#### 3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

##### **Inclusión**

- Niños matriculados.
- Niños que asisten regularmente a clases.

- Niños del nivel inicial de 5 años

### **Exclusión**

- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.
- Niños que tengan problemas con su matrícula en el sistema.
- Niños que no asisten con frecuencia a clases.

### **3.2.3. Muestra**

La muestra estuvo constituida por el aula morada de 5 años de edad del nivel inicial, la cual consta de 25 estudiantes, entre niños y niñas. Los autores Hernández & Mendoza (2018) alegan sobre la muestra, “Subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta, si se desean generalizar los resultados”. (p. 196).

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de niños de 5 años de la institución educativa inicial N°127 “Maria Candelaria del Villar”*

<b>Grado/Sección</b>	<b>Sexo</b>	
	Niños	Niñas
5 años/morada	12	13
<b>Total</b>	<b>25</b>	

*Fuente:* Nomina de matrícula de la I.E.I. N°127 “Maria Candelaria del Villar” 2024.

El tipo de muestreo que se utilizó fue no probabilístico por conveniencia según Creswell (2020) “el muestreo por conveniencia es un método de selección de muestra que se basa en la accesibilidad y disponibilidad de los participantes, en lugar de en la representatividad de la población objetivo.”. (p.145)

### 3.3. Definición y operacionalización de variables

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de variables*

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA O VALORACIÓN
<b>Variable independiente</b> Juegos	Los juegos son un medio que incentiva a mejorar las habilidades y se medirán en tres dimensiones: De participación colectiva, de desarrollo motor, socioemocionales.	De participación colectiva  De desarrollo motor  Socioemocionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participan en los juegos colectivos donde se medirá mediante la observación de la capacidad de los niños de tal manera participan en diferentes roles de los juegos tradicionales.</li> <li>• Hace uso de su coordinación y equilibrio en los juegos que realiza.</li> <li>• Participa dialoga y muestra afectividad con sus compañeros con facilidad en los juegos tradicionales.</li> </ul>	Nominal SI/NO	Inicio Proceso Logro
<b>Variable dependiente</b> Motricidad gruesa	Viene a ser la capacidad que tienen los niños para llevar a cabo movimientos de su cuerpo, y se medirá en	Equilibrio de la motricidad gruesa  Coordinación motora gruesa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene el equilibrio al caminar con un pie delante del otro mantiene al pararse en un pie.</li> <li>• Realiza movimientos coordinados y simultáneos con diferentes partes</li> </ul>		

---

tres dimensiones que son: Equilibrio, Coordinación motora gruesa y organización espacio temporal.	Organización espacio temporal	del cuerpo como mover los brazos y piernas al mismo tiempo. • Tienen capacidad para comprender y utilizar la relación entre objetos y personas en el espacio.	Nominal SI/NO	Inicio Proceso Logro
---	-------------------------------	--	------------------	----------------------------

---

*Fuente:* Diseño propio según guía de formato para elaboración de documentos Vs 001, 2024



### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### 3.4.1. Técnicas de recolección de datos

La investigación llevó a cabo la observación directa como técnica de recolección de datos. Creswell (2020) puntualiza, “La observación directa permite al investigador obtener información precisa y detallada sobre el comportamiento y las acciones de los participantes, sin influir en ellos lo que permite una mayor objetividad y validez en los resultados”. (p. 156).

#### 3.4.2. Instrumento de recolección de datos

El actual estudio utilizó la lista de cotejo como instrumento de evaluación. Hernández (2020) alega, “La lista de cotejo es un instrumento de medición que permite evaluar la presencia o ausencia de características o comportamientos específicos, mediante una serie de ítems o categorías preestablecidas, lo que permite obtener datos precisos y objetivos”. (p. 127)

El presente instrumento denominado lista de cotejo, constará de 3 dimensiones y 18 ítems, los cuales se les otorgará 1 punto por respuesta bien contestada y 0 puntos por respuesta mal contestada. De igual modo, estas respuestas se establecerán en escalas de inicio, proceso y logro. Ello, posibilitará categorizar a los estudiantes de acuerdo al nivel de motricidad gruesa que puedan registrar.

**Tabla 4**

*Baremo para el grado de motricidad gruesa*

Niveles	Escala de Aprendizaje	Intervalos
Inicio	C	0-6
Proceso	B	6-12
Logro	A	12-18

*Fuente:* Elaboración propia según escala de valoración MINEDU – EBR

## Puntaje por dimensiones de la motricidad gruesa

**Tabla 5**

*Baremo para las dimensiones de la Motricidad Gruesa*

<b>Criterios</b>	<b>Inicio</b>	<b>Proceso</b>	<b>Logro</b>
Coordinación motora gruesa	0-2	2-4	4-6
Equilibrio	0-2	2-4	4-6
Organización espacio temporal	0-2	2-4	4-6

*Fuente:* Elaboración propia según escala de valoración MINEDU – EBR

### **3.4.3. Validez de instrumento**

El instrumento que se empleó en este estudio se centra en la motricidad gruesa abarcando tres dimensiones: Coordinación motora gruesa, equilibrio y organización espacio temporal. Cada dimensión incluye 6 ítems sumando un total de 18 ítems para la evaluación, fue validado por medio de la técnica de juicio de expertos. Montero & León (2019) manifiestan acerca de esta técnica, “La validación por expertos es un método utilizado para evaluar la validez de contenido de un instrumento de medición, a través de la revisión y evaluación de expertos en el campo de estudio”. (p. 56)

### **3.4.4. Confiabilidad del instrumento**

Hernández et al. (2022) alegan, “La confiabilidad de un instrumento se refiere a la estabilidad y precisión con la que un instrumento mide una variable, lo que implica que los resultados deben ser consistentes en diferentes ocasiones y condiciones”.(p. 145)

La confiabilidad del instrumento se llevó a cabo gracias a una prueba piloto se empleó el (KR20), Kuder Richardson. Se consideró que el instrumento es bueno debido que el valor del coeficiente es de [0.856187].

### 3.5. Método de análisis de datos.

El recojo de la información inició al solicitar la autorización a la Directora de la Institución Educativa para realizar la investigación, al otorgarse el permiso solicitado a la institución educativa se procedió con el permiso de los padres de familia para la ejecución del instrumento de recolección de datos que en esta oportunidad fue una lista de cotejo que se aplicó a 25 niños, para luego solicitarles firmar el consentimiento informado para que sus hijos puedan participar de esta investigación.

El análisis estadístico se llevó a cabo, gracias a la utilización de la hoja de cálculo Excel, Microsoft Word, para las tablas, gráficos de frecuencia, porcentajes e interpretación, posteriormente se utilizó la prueba de Wilcoxon que se sirvió para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas y poder contrastar la hipótesis.

### 3.6. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación se llevó a cabo siguiendo los aspectos éticos establecidos por el reglamento de integridad científica la versión 001 aprobado por consejo universitario con Resolución N° 0676-2024 de fecha 28 de junio del 2024.

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** En este principio, la presente tesis procuró en todo momento, de respetar la identidad y dignidad de las personas, en este sentido de los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Cuidado del medio ambiente:** La actual investigación promovió el respeto por el entorno físico durante la aplicación de las actividades que se realizaron. Esto implicó enseñar a los niños a cuidar el espacio que se utilizó, enseñándoles a no tirar la basura en el suelo y cuidar de la naturaleza.

**Libre participación por voluntad propia:** El estudio buscó obtener el consentimiento de los participantes involucrados, en este caso, del director, docentes y padres de familias, por medio de una autorización, firmaran el consentimiento informado, con la finalidad de autorizar la participación de su menor hijo.

**Beneficencia no maleficencia:** La presente investigación pretendió determinar las falencias de los estudiantes con respecto a la motricidad gruesa, los resultados obtenidos, ayudarán a los docentes a poner en práctica actividades que coadyuden su

mejoría. De la misma manera, se recalca en no ejecutar actividades que perjudiquen la integridad de los estudiantes.

**Justicia:** Se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los niños al momento de aplicar la lista de cotejo, al término de la investigación, los participantes tuvieron acceso a los resultados de la investigación.

**Integridad y Honestidad:** El actual estudio, busco poner en práctica los principios deontológicos de la carrera, al proceder a hacer un diagnóstico a los niños,

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

#### 4.1.1. Resultados descriptivos

La actual investigación está sistematizada de forma concreta a fin de darle una respuesta al objetivo general que pretende determinar Cuál es la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**4.1.1.1.** Determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Tabla 6**

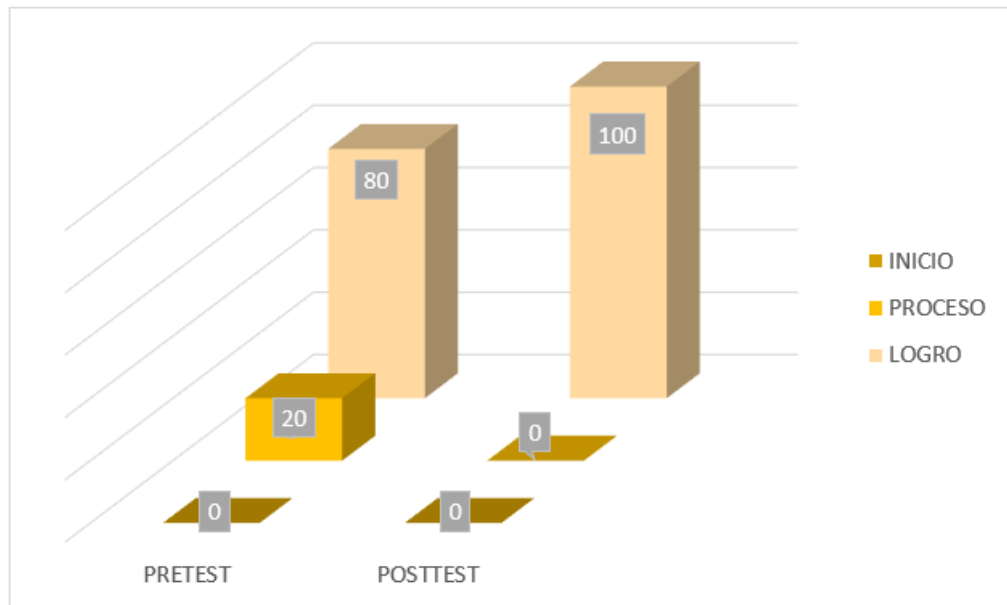
*Determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años*

Escala	Pre test		Post test	
	F <sub>i</sub>	%	F <sub>i</sub>	%
Inicio	0	0 %	0	0 %
Proceso	5	20 %	0	0 %
Logro	20	80 %	25	100 %
<b>Total</b>	25	100 %	25	100 %

*Fuente:* Lista de cotejo, septiembre,2024

**Figura 1**

*Gráfico de barras para determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años*



*Fuente:* Tabla 6

En la tabla 6 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir del estudio del pretest y posttest donde se evaluó determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, se visualizó en el pretest que el 20% se encuentra en un nivel de proceso y el 80% en un nivel de logro, luego de la aplicación del juego como estrategia didáctica se observa en el posttest que el 100% se encontró en un nivel de logro, por tal motivo se puede deducir que la gran mayoría de los niños lograron utilizar el juego como estrategia para mejorar su motricidad gruesa. Por lo que se concluye que se acepta la hipótesis de trabajo, porque el juego si mejora el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial. N° 127 María Candelaria del Villar Distrito Caraz, 2024.

**4.1.1.2.** Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de motricidad gruesa, en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Tabla 7**

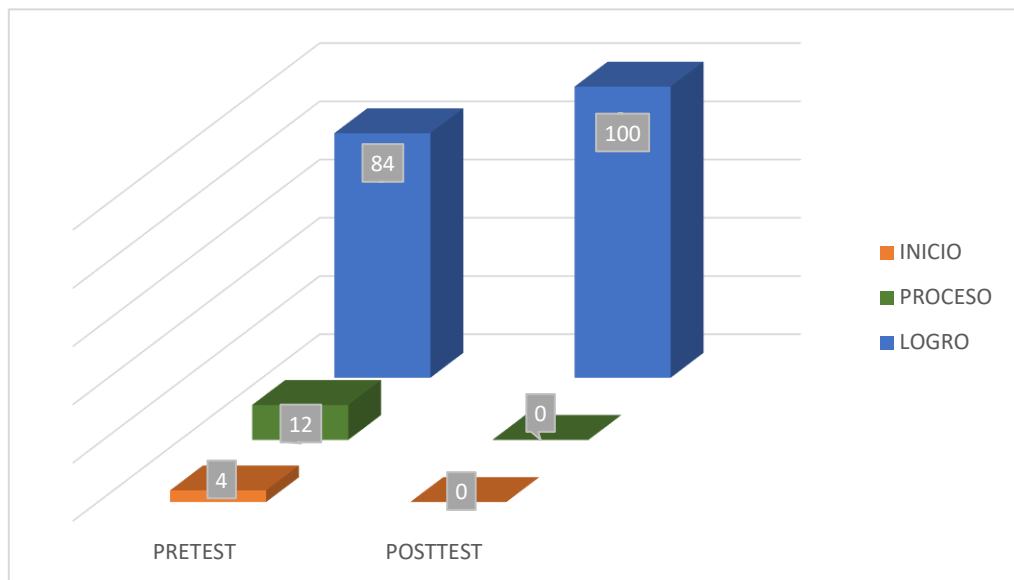
*Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de motricidad gruesa en niños de 5 años*

<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>	
	<b>F<sub>i</sub></b>	<b>%</b>	<b>F<sub>i</sub></b>	<b>%</b>
Inicio	1	4 %	0	0 %
Proceso	3	12 %	0	0 %
Logro	21	84 %	25	100 %
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>	<b>25</b>	<b>100 %</b>

*Fuente:* Lista de cotejo, septiembre,2024.

**Figura 2**

*Gráfico de barras para Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de motricidad gruesa en niños de 5 años*



*Fuente:* Tabla 7

En la tabla 7 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir del estudio del pretest y posttest, en relación verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de motricidad gruesa en niños de 5 años puede observar que el 4% de los niños se encuentran en un nivel de inicio, el 12% en un nivel de proceso y el 84% en un nivel de logro en el pretest, mientras que en el posttest el 100% de los niños se ubicaron en un nivel de logro, esto demuestra que el juego como estrategia didáctica si mejora la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio.



**4.1.1.3.** Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa, en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Tabla 8**

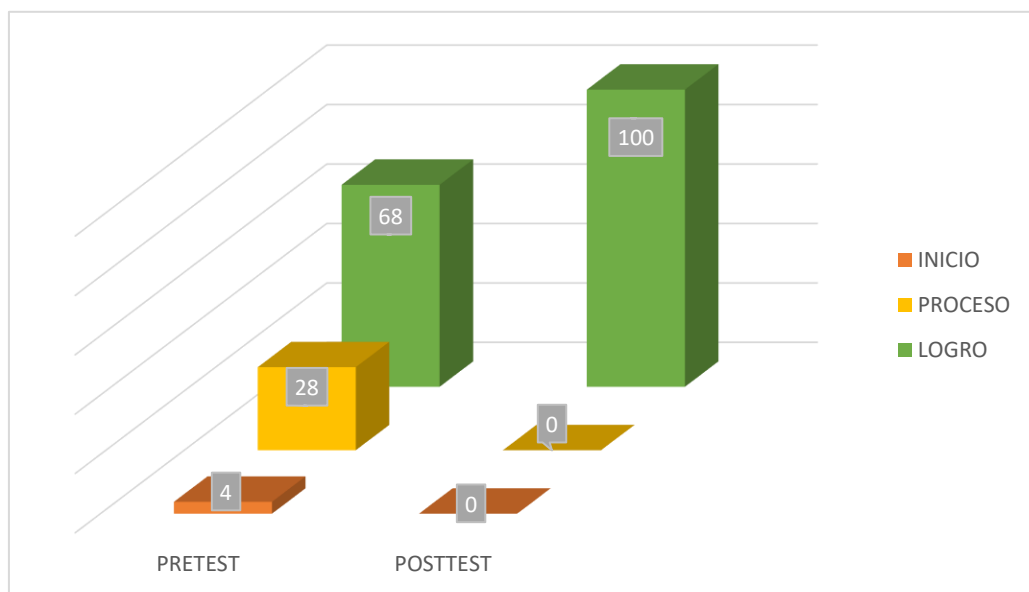
*Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años*

<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>		<b>Post test</b>	
	<b>F<sub>i</sub></b>	<b>%</b>	<b>F<sub>i</sub></b>	<b>%</b>
Inicio	1	4 %	0	0 %
Proceso	7	28 %	0	0 %
Logro	17	68 %	25	100 %
<b>Total</b>	25	100 %	25	100 %

*Fuente:* Lista de cotejo, septiembre,2024

**Figura 3**

*Gráfico de barras para verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa, en niños de 5 años*



*Fuente:* Tabla 8

En la tabla 8 y figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir del estudio del pretest y postest, donde se evaluó la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años, se observa que el 4% se encuentra en un nivel de inicio, el 28% en un nivel de proceso y el 68% de los niños se encuentra en un nivel de logro en el pretest, mientras que en el postest el 100% de los niños logro alcanzar un nivel de logro, demostrando de esta manera que el juego como estrategia didáctica si mejora la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa.

**4.1.1.4** Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal, en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Tabla 9**

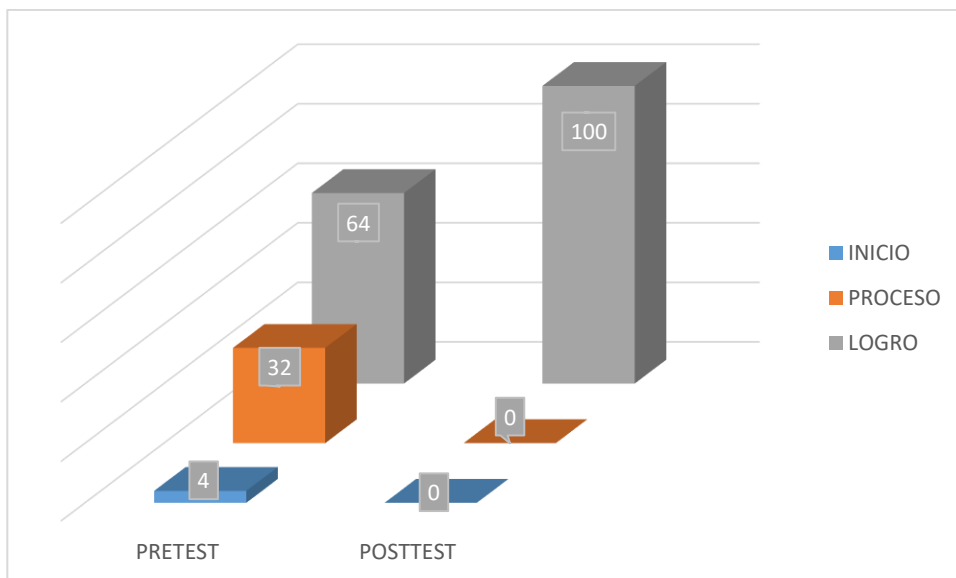
*Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en niños de 5 años*

Escala	Pre test		Post test	
	F <sub>i</sub>	%	F <sub>i</sub>	%
Inicio	1	4 %	0	0 %
Proceso	8	32 %	0	0 %
Logro	16	64 %	25	100 %
<b>Total</b>	25	100 %	25	100 %

*Fuente:* Lista de cotejo, septiembre,2024

**Figura 4**

*Gráfico de barras para Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en niños de 5 años.*



**Fuente:** Tabla 9

En la tabla 9 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir del estudio del pretest y posttest, en relación a verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en niños de 5 años, se observa que el 4% se encuentra en un nivel de inicio, el 32% en un nivel de proceso y el 64% de los niños se encuentra en un nivel de logro en el pretest, mientras que el 100% de los niños se encuentran en un nivel de logro en el posttest, demostrando de esta manera que el juego como estrategia didáctica si mejora el nivel de la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal.

#### 4.1.2. Resultados Inferenciales

En el presente estudio para demostrar que los juegos como estrategia didáctica mejoran la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

En primer lugar, se evaluó el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk para determinar si los datos proceden de una distribución normal para posteriormente aplicar la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica, mediante la prueba de Wilcoxon.

**Hi:** Los juegos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.

**Ho:** Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024

##### a. Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.00

##### Prueba de Normalidad

##### a) Planeamiento de la hipótesis

**Ho:** Los datos tienen una distribución normal.

**Hi:** Los datos no tienen una distribución normal.

##### b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05 45

##### c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de Shapiro-Wilk

**Tabla 10**

*Prueba de normalidad Shapiro – Wilk*

<b>Shapiro-Wilk</b>			
	Estadístico	Muestra	Significancia
<b>Pre-Test y Post-Test</b>	0.793	25	0.000

*Fuente:* Datos procesados en el SPSS

### **Criterios de decisión**

Si el nivel de significancia  $p > 0,05$  entonces se acepta la hipótesis nula; si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

### **Decisión y conclusión**

#### **Interpretación:**

En la tabla 10 se puede visualizar la prueba de normalidad con un grado de libertad de 25 menor a 50 por tal motivo, se usa la prueba de Shapiro – Wilk, obteniendo un valor de significancia de  $0,00 < 0,05$ , por lo tanto, se rechaza la  $H_0$  y se acepta la  $H_1$ , concluyendo que posee una distribución no normal y se usará una prueba estadística no paramétrica, por tal motivo se utilizará la prueba de Wilcoxon.

#### **Prueba de Estadística:**

##### **a) Planteamiento de la hipótesis**

**$H_0$ :**  $\mu_1 = \mu_2$  (las medias son iguales, no hay diferencia significativa entre el pre y post)

**$H_1$ :**  $\mu_1 \neq \mu_2$  (las medias son diferentes, si hay diferencia significativa entre el pre y Post)

##### **b) Nivel de significancia**

Confianza 95%

Significancia 0.05

**Tabla 11**

*Prueba de Wilcoxon*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	<b>Pretest – Postest</b>
Z	-4.403 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

*Fuente:* Datos procesados en el SPSS

**Criterios de decisión**

Si el nivel de significancia  $p > 0.05$  entonces se acepta la hipótesis nula; si  $p \leq 0,05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

**Decisión y conclusión**

En relación a la tabla 11 se presentan los resultados obtenidos a partir de la contrastación de hipótesis utilizando la prueba Wilcoxon, de los cuales se observa que el nivel de significancia experimental fue de  $p=0,000$  resultado que es menor al límite de significancia  $\alpha=0,05$ . Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación puesto que los juegos como estrategia didáctica mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Distrito Caraz, 2024.

## V. DISCUSIÓN

El objetivo general de esta investigación fue determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 Maria Candelaria del Villar Distrito Caraz, 2024. Los resultados que se muestran en la tabla 6 y figura 1 evidencian una diferencia significativa entre el pretest y el posttest. Esto indica que los juegos como estrategia didáctica influyeron de manera significativa en la mejora del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, permitiendo que todos los participantes lograran aumentar su nivel de motricidad gruesa de manera notable. Por tal motivo se acepta la hipótesis de trabajo (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho). Los resultados obtenidos se aproximan a los de **Merino (2022)** en su tesis titulada “Juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa” quien también observo un aumento considerable en el desarrollo de la motricidad gruesa puesto halló en el pretest que el 100% de los niños se encontraban en un nivel de inicio, mientras tanto que en el posttest el 100% de los niños alcanzaron un nivel de logro. Demostrando que el juego como estrategia didáctica si mejora el desarrollo de la motricidad gruesa.

Sobre lo señalado Aldrich (2019) precisa la importancia de los juegos como estrategia didáctica el dice que, “los juegos son actividades lúdicas que le permiten a los niños combinar elementos de diversión, desafío y aprendizaje, permitiendo a los niños desarrollar habilidades y conocimientos en un entorno interactivo permitiéndole al niño desarrollar las capacidades del pensamiento, donde primero va estimular el pensamiento motor, después el pensamiento simbólico representativo y luego el pensamiento reflexivo, permitiendo a los niños desarrollar sus habilidades y conocimientos en un entorno más interactivo " (p. 52). Por tal razón, estimularla y ponerla en práctica desde la escuela ayudara a que los niños puedan realizar movimientos de amplio recorrido con la participación de diferentes músculos y la intervención del equilibrio, agilidad, fuerza y la velocidad implicada en cada movimiento.

En base a las referencias estudiadas se llegó a la conclusión que ambos estudios se asemejan porque en los resultados se logra evidenciar efectos positivos puesto que la mayoría de los infantes obtuvo un nivel de logro, mejorando de esta manera el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego como estrategia didáctica. Aunque este estudio ofrece información valiosa sobre los juegos como estrategia didáctica y el desarrollo de la motricidad gruesa, se reconoce que una limitación fue el tiempo que la docente me



asignó para llevar a cabo las sesiones. No obstante, los resultados proporcionan una base sólida para futuras investigaciones.

**Respecto al objetivo específico 1**, verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Distrito Caraz, 2024. Los resultados mostrados en la tabla 7 y figura 2 demuestran una mejora significativa en la dimensión equilibrio respecto al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, destacando la importancia de utilizar esta estrategia. En consecuencia, se acepta la hipótesis de trabajo (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho).

De los cuales los resultados se acercan a los de Sales (2019) en su investigación titulada juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa encontró en el pre test que el 70% de los niños se encontraron en un nivel de inicio y en el posttest el 65% de los niños alcanzaron un nivel de logro esperado.

Gomez (2020), afirma que , “El equilibrio, es la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que se desea, sea de pie, sentada o fija en un punto” (p.145). Esto ayudará a que los niños puedan mantenerse firmes o en movimiento en una posición, teniendo control sobre ello contra las fuerzas que actúan sobre él.

En base a las referencias estudiadas se llegó a la conclusión que ambas investigaciones se aproximan porque en los resultados se logra evidenciar efectos positivos, dado que la mayoría de los niños alcanzó el nivel de logro, mejorando de esta manera el equilibrio de la motricidad gruesa a través del juego como estrategia didáctica.

**Respecto al objetivo específico 2**, Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Distrito Caraz, 2024. Los resultados mostrados en la tabla 8 y figura 3, revela que hubo una mejora significativa en la dimensión coordinación motora gruesa ya que la mayoría de los niños lograron desarrollar movimientos coordinados. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Hi) y se rechaza la hipótesis nula (Ho).

De los cuales los resultados se asemejan a los de López (2023) en su investigación titulada el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, en cuanto a los resultados, en el pre test el 71% de niños empezaron con el nivel proceso, el cual fue mejorando a través de la intervención de los juegos como estrategia, donde en el post test el 86% de los niños obtuvieron un nivel de logro esperado.

Sobre lo mencionado Huarcaya y Rojas (2018) manifiestan que, “se entiende por coordinación motora gruesa como el movimiento donde intervienen todas las partes del cuerpo, con naturalidad, armonía y soltura”. Esto significa que los niños y niñas de 5 años están en un nivel de logro esperado, con mención a la dimensión coordinación motora gruesa, es decir, tienen la capacidad de saltar con los pies juntos, no obstante, lanzar una pelota de trapo hacia arriba. En base a las referencias estudiadas se llegó a la conclusión que ambos estudios se aproximan porque en los resultados se logra evidenciar efectos positivos puesto que la mayoría de los niños alcanzo el nivel de logro, mejorando de esta manera la coordinación motora gruesa a través del juego como estrategia didáctica.

**Respecto el objetivo específico 3,** Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Distrito Caraz, 2024. Los resultados mostrados en la tabla 9 y figura 4, esto indica que hubo una mejora significativa en su dimensión organización espacio temporal.

De los cuales los resultados se asemejan al de Morales (2023) en su investigación titulada el juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa inicial n° 205 sol radiante del distrito de aguas verdes 2020”, entre sus principales resultados se registran que en el pre prueba de entrada, el 71% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 62,5% de los niños(as) se ubican en la valoración logro esperado.

Como lo resalta Luzuriaga (2022) quien afirma que, “la organización espacio temporal es la capacidad de coordinar y sincronizar los movimientos en relación con el entorno y el tiempo, lo que requiere la integración de la percepción, la memoria, la atención y la coordinación motora para realizar acciones precisas y eficientes”. (p. 201).

Teniendo en cuenta los resultados del actual estudio y de Morales (2023), en base a las referencias estudiadas se puede concluir que, para ayudar a mejorar la organización espacio temporal en los estudiantes, es necesario realizar rotaciones o flexiones de muñecas hacia la derecha e izquierda, lanzar pelotas hacia arriba y abajo, llevar a cabo movimientos rápidos, lentos, caminar, correr, rodar, etc. Con ello los estudiantes podrán mejorar, fortalecer y/o estimular la dimensión organización espacio temporal.

## VI. CONCLUSIONES

- Referente al objetivo general, en esta investigación se logró determinar que la influencia del juego como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Lo más relevante en la presente investigación es que el 100% de los niños se ubicó en nivel de logro, evidenciándose una mejora estadísticamente significativa en sus dimensiones coordinación motora gruesa, equilibrio y organización espacio temporal.
- Con respecto al objetivo específico 1, se logró verificar que la influencia del juego como estrategia didáctica mejora significativamente la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio en los niños de 5 años. En este contexto los resultados indican que en el pretest el 4 % de niños se encontraron en el nivel de inicio, mientras que en el postest el 100% alcanzaron un nivel de logro, evidenciando que los niños son capaces de realizar las actividades propuestas en el área de equilibrio, tales como pararse 5 segundos con el pie izquierdo, saltar sobre un objetivo con un solo pie y caminar en línea recta poniendo un pie delante del otro.
- Con respecto al objetivo específico 2, se logró verificar la influencia del juego como estrategia didáctica mejora significativamente la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa en los niños de 5 años. En este sentido los resultados indican que en el pre test el 28% de los niños se encontró en un nivel de proceso mientras que en el postest el 100% alcanzaron un nivel de logro. Esto demuestra que los niños son capaces de hacer movimientos rápidos de labios, tocarse la nariz tres veces con el dedo índice de la mano izquierda y golpear rítmicamente con el pie derecho y el dedo pulgar de la mano derecha.
- Con respecto al objetivo específico 3, se logró verificar la influencia del juego como estrategia didáctica mejora significativamente la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio en los niños de 5 años. En este caso los resultados muestran que en el pre test el 32% de los niños se encontró en un nivel de proceso mientras que en el postest el 100% alcanzaron un nivel de logro. Siendo esto lo más importante, ya que tienen la destreza de caminar con pasos largos y cortos, correr lento y rápido y lanzar la pelota lejos y cerca.

## **VII. RECOMENDACIONES**

### **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico**

Se propone a futuros investigadores, emplear el presente instrumento de evaluación en posteriores investigaciones, para que lo continúen, de tal manera que les conceda medir el avance de los niños y niñas respecto a la motricidad gruesa.

### **Recomendaciones desde el punto de vista práctico**

Se sugiere a los profesores y/o directores de las diferentes instituciones educativas, emplear estrategias y/o técnicas que les permita a los niños y niñas de 5 años, fortalecer su motricidad gruesa, así como también actividades en las sesiones de aprendizaje, tales como: El juego, el baile y carreras de obstáculos. De esta forma, se estará reforzando y fortificando esta variable.

### **Recomendaciones desde el punto de vista académico**

Se recomienda a los padres de familia, seguir con ese interés y compromiso, en el apoyo de una adecuada estimulación de la motricidad gruesa para con sus menores hijos. Realizando actividades diarias como el juego, haciendo ejercicios con ellos, practicando el baile, enseñándoles correctos movimientos en su cuerpo, que les permita levantar y/o mover sus brazos, torso y pies, dándoles aliento y mostrándoles cariño.

## VIII. REFERENCIAS

- Aldrich, C. (2019). Simulaciones y juegos para el aprendizaje. En C. Aldrich (Ed.), *Aprendizaje por hacer: Una guía integral sobre simulaciones, juegos y pedagogía* (pp. 45-64).
- Becerra, M. (2017). *Motricidad gruesa en los niños de 5 años del colegio Humboldt Kollegium, 2017, Chimbote – Perú*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote].  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20716/MOTRICIDAD GRUESA MOVIMIENTOS BECERRA BAZAN MARIA CLEODOMIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20716/MOTRICIDAD_GRUESA_MOVIMIENTOS_BECERRA_BAZAN_MARIA_CLEODOMIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bedon, M. (2019). *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash, 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chacas].  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15463/MARIA INES BEDON OCANA MOTRICIDAD GRUESA.pdf?sequence=1 &isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15463/MARIA_INES_BEDON_OCANA_MOTRICIDAD_GRUESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. Reino Unido.  
<http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2017). *El juego motor en el niño*. España: *Wanceulen*.  
[https://books.google.com.pe/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+en+la+infancia&hl=es419&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20infancia&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=fKeeDgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=el+juego+en+la+infancia&hl=es419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20infancia&f=false)

Clark, J. E., & Phillips, S. J. (2020). *Desarrollo motor y aprendizaje.*

*Editorial Médica Panamericana.*

Creswell, J. (2020). *Investigación cualitativa y cuantitativa. Investigación científica* (pp. 145-170). Editorial Pearson.

Delgado, E. (2007). *Planeamiento didáctico en la educación preescolar. Costa Rica.*

[https://books.google.com.pe/books?id=ZSKYdatsbroC&pg=PA24&dq=  
=lista+ de+cotejo+concepto&hl=es-  
419&sa=X&ved=2ahUKEwjE8K6G1qH5AhVFAtQKHUZsASoQ6AF  
6BAgLEAI#v=onepage&q=lista%20de%20cotejo%20concepto&f=fals  
e](https://books.google.com.pe/books?id=ZSKYdatsbroC&pg=PA24&dq=%3Dlista+de+cotejo+concepto&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjE8K6G1qH5AhVFAtQKHUZsASoQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=lista%20de%20cotejo%20concepto&f=false)

Fernández, J. (2010). *El libro de la estimulación para niños de 0 a 36 meses.*

Argentina: Albatros.

[https://books.google.com.pe/books?id=X385fSeSFbEC&pg=PA96&dq=  
motricidad+gruesa&hl=es-  
419&sa=X&ved=2ahUKEwieqJWL7bv5AhUXLrkGHQkwDw0Q6AF6  
BAgDEAI#v=onepage&q=motricidad%20gruesa&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=X385fSeSFbEC&pg=PA96&dq=motricidad+gruesa&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwieqJWL7bv5AhUXLrkGHQkwDw0Q6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=motricidad%20gruesa&f=false)

Gallardo, P., & Fernández, J. (2010). *El juego didáctico como recurso en educación física. España: Wanceulen.*

[https://books.google.com.pe/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA21&dq=  
=Te or%C3%ADa+del+preejercicio&hl=es-  
419&sa=X&ved=2ahUKEwjdyreZ2Lv5AhX1O7kGHbcID-  
gQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=Teor%C3%ADa%20del%20preejerc  
icio &f=false](https://books.google.com.pe/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA21&dq=%3DTeor%C3%ADa+del+preejercicio&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjdyreZ2Lv5AhX1O7kGHbcID-gQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=Teor%C3%ADa%20del%20preejercicio &f=false)

Gallardo. (2018). Teorías del juego como recurso educativo.

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gómez, M. (2020). *Desarrollo motor en la infancia*. En M. Gómez (Ed.), *Psicomotricidad y aprendizaje* (pp. 15-30). Editorial Universitaria.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9094333.pdf>

González, J. (2022). *Desarrollo motor y aprendizaje en la infancia*. Editorial Pirámide.

Hernández, R. (2020). *Metodología de la investigación*. En R. Hernández (Ed.), *Investigación científica* (pp. 115-140). Editorial McGraw Hill.

<https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADvestigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2022). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

Higueras, L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Granada, Granada].

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4 &isAllowed=y>

Huarcaya, F., & Rojas, L. (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*. (tesis de licenciatura). universidad nacional de huancavelica. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica].

<https://1library.co/document/z3dnx1my-motricidad-gruesa-institucion-educativa-inicial-distrito-chincha-chincha.html>

Klein, J. L. (2022). *Teoría y diseño de juegos: Una aproximación interdisciplinaria* (2da ed.). Universidad de Granada.

Lopez, E. (2024). *El juego libre como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la IEP Las Américas School, Huaraz-Áncash, 2024*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huaraz].

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Luna, M. (2020). *El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. Conrado*, 16(75), 209-217. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-209.pdf>

Luzuriaga, C. (2022). *Psicomotricidad y aprendizaje*. Editorial Universitaria.

Medina, T. (2022). *El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, I.E.P. Argos College, Barranca, Lima 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Lima].

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28311/COORDINACION\\_EQUILIBRIO\\_MEDINA\\_MATA\\_TEODORA\\_ROS\\_A.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28311/COORDINACION_EQUILIBRIO_MEDINA_MATA_TEODORA_ROS_A.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*.

[https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&prIntsec=frontcover&dq=el+juego+en+la+infancia&hl=es-419&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20infancia&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&prIntsec=frontcover&dq=el+juego+en+la+infancia&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=el%20juego%20en%20la%20infancia&f=false)



- Merino, L. (2022). *Juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la IE " El Triunfo" del distrito de Tumbes-2021*.  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26231>
- Montero, I., & León, O. (2019). *Diseño y validación de instrumentos de medición en investigación psicológica*. Editorial Pirámide. (pp. 55-60).
- Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2020). *Desarrollo motor humano: Una perspectiva de la vida*. Editorial Médica Panamericana.
- Pajuelo, M., Perez, C., & Aranguéz, S. (2021). *Las " danzas infantiles" para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 761- San Alejandro–2018*.  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/6643>
- Pam, J. (1990). *500 actividades para el currículo de educación infantil*. España.  
<https://books.google.com.pe/books?id=pIUASVKT8E8C&pg=PA75&dq=actividades+para+desarrollar+la+motricidad+gruesa&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwio4bfh97v5AhVCGLkGHbZ7Cj0Q6AF6BAgJEA#v=onepage&q=actividades%20para%20desarrollar%20la%20motricidad%20gruesa&f=false>
- Pazos , J (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46, 1– 17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634202046207294>

Pino, R. (2018). *El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°389/mx- p "Rio Seco" Distrito de Ayacucho, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ayacucho].  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13217/JUEGO\\_MOTRICIDAD\\_GRUESA\\_PINO%20CABRERA\\_ROSA\\_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13217/JUEGO_MOTRICIDAD_GRUESA_PINO%20CABRERA_ROSA_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ruiz, I., & Ramirez, A. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad gruesa. Ecuador*.  
<http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Sales, M. (2019) *Juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 La Soledad Huaraz–2019*.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24768/COORDINACION\\_JUEGO\\_SALES\\_MARCHENES\\_ALEX\\_GONZALO.pdf?sequence=1](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24768/COORDINACION_JUEGO_SALES_MARCHENES_ALEX_GONZALO.pdf?sequence=1)

Santos, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario de calidad de vida sf-36 en mujeres con lupus, puebla*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Puebla, Puebla].  
<https://www.fcfm.buap.mx/assets/docs/docencia/tesis/ma/GuadalupeSantosSanchez.pdf>

Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa privada del Distrito de Castilla-Piura*.

[Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura, Piura].

[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU\\_042.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf)

[f](#)

Vargas, I. (2022). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial n° 665 señor de mayo - 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huaraz].

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27582/GRUESA JUEGO VARGAS VEGA IRENE.pdf?sequence=1&is](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27582/GRUESA%20JUEGO%20VARGAS%20VEGA%20IRENE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[Allowed=y](#)

Velásquez Aguilar, L. O. (2017). importancia del desarrollo de la autoestima en niños y niñas.

[IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS - Editorial | BLOGS UPC](#)

## IX. ANEXOS

### Anexo 01: Carta de recojo de datos



Chimbote, 17 de septiembre del 2024

**CARTA N° 0000001485- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA**

**Señor/a:**

**DELGADO FIGUEROA MIRIAM AURORA  
I.E.I N°127 MARÍA CANDELARIA DEL VILLAR**

**Presente.-**

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°127 MARIA CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ,

## Anexo 02: Carta de Aceptación



**“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”**

Caraz, 28 de agosto del 2024

CARTA N°0001-2024-DREA/UGEL-HUAYLAS/IEIN°127/N/D

**Señor:**

**Dr. Nilo Velásquez Castillo**

**ULADECH CATÓLICA**

**Presente. –**

A través del presente reciba un cordial saludo a nombre de la IEI N°127 María Candelaria del Villar, Distrito de Caraz, Provincia de Huaylas.

**Autoriza:**

Que la señorita Reyes Milla Brisseth Tania con DNI 70475438 perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL – ULADECH CATÓLICA lleve a cabo su investigación titulada JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°127 MARIA CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ, 2024, se le asigne el aula morada que esta conformado por 25 niños, a cargo de la docente Lic. Norma Granados Diaz.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que estime por conveniente.

Firma y sello de la Directora

  
Norma Granados Figueiroa  
DIRECTORA  
I.E.I. N° 127 María Candelaria del Villar  
CARAZ



**Anexo 03:** Matriz de consistencia

**Título:** Juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz,2024.

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
¿Cuál es la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024?	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio de motricidad gruesa, en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> <b>Hi:</b> Los juegos mejoran la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.</p> <p><b>Hipótesis Específicas:</b> <b>Ho:</b> Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024</p> <p><b>H2:</b> Los juegos mejoran la motricidad gruesa en su</p>	<p><b>Juegos:</b> De participación colectiva De desarrollo motor Socioemocionales</p> <p><b>Motricidad gruesa:</b> Coordinación motora gruesa Equilibrio Motricidad</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativa. <b>Nivel:</b> Explicativo. <b>Diseño:</b> Pre experimental.</p> <p><b>Población:</b> 150 estudiantes del nivel inicial.</p> <p><b>Muestra:</b> 25 niños de 5 años de la aula Morada.</p> <p><b>Variable 1:</b> Juegos.</p> <p><b>Variable 2:</b> Motricidad gruesa.</p> <p><b>Técnica:</b> La observación.</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo.</p> <p><b>Análisis de la información:</b> Se utilizará el programa Excel.</p> <p><b>Aspectos éticos:</b> Respeto y protección de los derechos de los intervinientes, Libre participación por voluntad propia,</p>

	<p>del Villar Caraz, 2024.</p> <p>Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión coordinación motora gruesa, en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.</p> <p>Verificar la influencia de los juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal, en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024.</p>	<p>dimensión equilibrio en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024</p> <p><b>Ho:</b> Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en su dimensión equilibrio, en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024</p> <p><b>H3:</b> Los juegos mejoran la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María</p>		<p>Beneficencia no maleficencia, Justicia, Integridad Científica.</p>
--	---	---	--	---

		<p>Candelaria del Villar Caraz, 2024</p> <p><b>Ho:</b> Los juegos no mejoran la motricidad gruesa en su dimensión organización espacio temporal en los niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024</p>		
--	--	---	--	--

**Anexo 04:** Instrumento de recolección de datos

**Nombre:** Lista de cotejo para evaluar el nivel desarrollo de la motricidad gruesa

**Nombre de la I.E.I.:** “Maria Candelaria del Villar”

**Estudiante:** Niño 01

**Edad / Sexo:** 5 años / masculino

Marque con una (X) según los datos obtención en el momento de la intervención, sabiendo que:

N°	INDICADORES	SI	NO
<b>EQUILIBRIO DE LA MOTRICIDAD GRUESA</b>			
1	Golpea tres veces con la punta del pie izquierdo		
2	Se para 5 segundos sobre el pie derecho.		
3	Se para poniendo un pie delante de otro por 10 segundos.		
4	Salta sobre un obstáculo con un pie.		
5	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro.		
6	Mantiene el equilibrio cuando camina con objetos sobre la cabeza.		
<b>COORDINACIÓN MOTORA GRUESA</b>			
7	Se toca la nariz tres veces con el dedo índice de la mano izquierda.		
8	Demuestra un movimiento rápido de la lengua.		
9	Lanza una pelota de trapo arriba y la coge con ambas manos		
10	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar		
11	Lanza una pelota con la mano izquierda.		
12	Realiza movimientos asociados entre mano y cuerpo.		



<b>ORGANIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL</b>		
Camina con pasos largos y cortos.		
Camina delante del compañero.		
Camina detrás del compañero.		
Se desplaza por diferentes direcciones en el patio.		
Corre lento y rápido.		
Lanza la pelota lejos y cerca.		

## Anexo 06: Ficha técnica

### FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Ficha técnica de la lista de cotejo

En esta ficha se explicará cómo fue el uso del instrumento

- Ficha técnica del instrumento de recolección de datos

**Variable Dependiente:** Motricidad gruesa

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo
Autora	Reyes Milla Brisseth Tania
Objetivo del instrumento	Determinar si el juego como estrategia didáctica mejora la motricidad gruesa
Usuarios	Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°127 Maria Candelaria del Villar.
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	0.856187

**Duración:** De 2 días de revisión por expertos

**Tipo de ítems:** Nominal

**Número de ítems:** 18 ítems

**Área de Escala de la variable Dependiente:** Motricidad Gruesa

<b>Dimensión 1: Equilibrio</b> = 6 ítems: (1, 2, 3, 4 5 y 6)
<b>Dimensión 2: Coordinación motora gruesa</b> = 6 ítems: (7, 8, 9, 10,11 y 12)
<b>Dimensión 3: Organización espacio temporal</b> = 6 ítems: (13, 14, 15, 16, 17 y 18)

**Escala de medición de la ficha de observación**

---

Dimensiones: Equilibrio, Coordinación motora gruesa y Organización espacio temporal.	Lista de cotejo
Si	1
No	0

---

**Proceso de resultados:** Sistemático, después de la aplicación de la propuesta

**Puntuación:** 18 puntos como máximo

**Calificación:** Se califica como sigue: Si = 1 y No = 0

**Materiales:** lápiz, borrador y hojas impresas

**Validación:** Instrumento de lista de cotejo fueron validados por juicio de expertos, en número de tres profesionales considerados expertos; Lic. Nelly Delgado Toro, Lic. Ivonne Adela Flores Chía y la Lic. Miluska Viane Villanueva Torres. Para verificar la fidelidad de la población con el atributo de medir su autenticidad de esta manera se consideró aplicable por tener relevancia pertinencia y coherencia entre cada ítem del instrumento.

**Prueba piloto:** Se llevó a cabo una prueba piloto con la colaboración de los niños de 5 años distintos al objeto de estudio. Se llevó a cabo una observación libre bajo el consentimiento informado preestablecido previo al ingreso de la lista de cotejo. En su versión inicial, el instrumento constaba de 18 ítems.

El instrumento tuvo 18 ítems los cuales fueron sometidas a 12 niños de 5 años los cuales fueron procesadas en el programa de Excel aplicándose la prueba de KR20 considerándose confiable y aplicable.

**Confiabilidad del instrumento:** se aplicó la prueba de KR20 a una muestra piloto de 12 niños distintos al objeto de estudio estableciéndose como confiable a 0.856187.

## Validación de Expertos

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic.: Delgado Toro Nelly Marianela

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

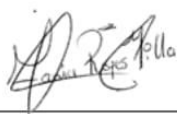
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Reyes Milla Brisseth Tania egresado del programa académico de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°127 MARIA CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ, 2024." 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

DNI: 70475438

Egresada

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

Nombres y Apellidos: Delgado Zoro Nelly Marianela

N° DNI / CE: 40466480 Edad: 44

Teléfono / celular: 975 776 397 Email: nelly-1980@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_ Doctorado: \_\_\_\_\_

Especialidad: \_\_\_\_\_

Institución que labora: I.E. N° 86492 José Straussberger

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

Título: Juegos Como Estrategia Didáctica para mejorar la motricidad

Groesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127  
María Candelario del Villar Caran, 2024.

Autor: Rojas Milla Brisseth Tania

Programa académico: Educación Inicial

Nelly Delgado Zoro

Firma



Huella digital

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Delgado Toro Nelly Marianela
- 1.2. **Grado Académico:** Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. **Profesión:** Docente de Educación Inicial
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E N° 86492 José Straussberger
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente de aula
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa
- 1.7. **Autor del instrumento:** Reyes Milla Brisseth Tania
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Equilibrio de la Motricidad Gruesa</b>								
1	Golpea tres veces con la punta del pie izquierdo	x		x		x		
2	Se para 5 segundos sobre el pie derecho.	x		x		x		
3	Se para poniendo un pie delante de otro por 10 segundos.	x		x		x		
4	Salta sobre un obstáculo con un pie.	x		x		x		
5	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro.	x		x		x		
6	Mantiene el equilibrio cuando camina con objetos sobre la cabeza.	x		x		x		
<b>Dimensión 2: Coordinación Motora Gruesa</b>								
7	Se toca la nariz tres veces con el dedo índice de la mano izquierda.	x		x		x		
8	Demuestra un movimiento rápido de la lengua.	x		x		x		

9	Lanza una pelota de trapo arriba y la coge con ambas manos	x		x		x		
10	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar	x		x		x		
11	Lanza una pelota con la mano izquierda.	x		x		x		
12	Realiza movimientos asociados entre mano y cuerpo.	x		x		x		
<b>Dimensión 3: Organización Espacio Temporal</b>								
13	Camina con pasos largos y cortos.	x		x		x		
14	Camina delante del compañero.	x		x		x		
15	Camina detrás del compañero	x		x		x		
16	Se desplaza por diferentes direcciones en el patio.	x		x		x		
17	Corre lento y rápido.	x		x		x		
18	Lanza la pelota lejos y cerca.	x		x		x		

**Otras observaciones generales:**



Firma

**Apellidos y Nombres del experto:** Delgado Toro Nelly Marianela

**DNI N°:** 40466480

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic.: Flores Chia Ivonne Adela

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

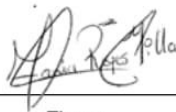
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Reyes Milla Brisseth Tania egresado del programa académico de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°127 MARIA CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ, 2024." 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

DNI: 70475438

Egresada



**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

Nombres y Apellidos: Flores Chía Ivonne Adela

N° DNI/CE: 07937236 Edad: 59

Teléfono / celular: 927 632594 Email: Chía.1965F@hotmail.com

Título profesional:  
Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_ Doctorado: \_\_\_\_\_

Especialidad: Inicial (Docente)

Institución que labora: I.E.I. N° 460 "Maña Auxiliadora"

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

Título: "Juegos como estrategia Didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial N° 127 María Candelaria del Villar, Caraz, 2024"

Autor: Reyes Milla Brissell Tania

Programa académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Flores Chia Ivonne Adela
- 1.2. Grado Académico:** Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. Profesión:** Docente de Educación Inicial
- 1.4. Institución donde labora:** I.E.I N° 409 “Maria Auxiliadora”
- 1.5. Cargo que desempeña:** Directora Encargada
- 1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa
- 1.7. Autor del instrumento:** Reyes Milla Brisseth Tania
- 1.8. Carrera:** Educación Inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento 1**

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Equilibrio de la Motricidad Gruesa</b>								
1	Golpea tres veces con la punta del pie izquierdo	x		x		x		
2	Se para 5 segundos sobre el pie derecho.	x		x		x		
3	Se para poniendo un pie delante de otro por 10 segundos.	x		x		x		
4	Salta sobre un obstáculo con un pie.	x		x		x		
5	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro.	x		x		x		
6	Mantiene el equilibrio cuando camina con objetos sobre la cabeza.	x		x		x		
<b>Dimensión 2: Coordinación Motora Gruesa</b>								
7	Se toca la nariz tres veces con el dedo índice de la mano izquierda.	x		x		x		
8	Demuestra un movimiento rápido de la lengua.	x		x		x		

9	Lanza una pelota de trapo arriba y la coge con ambas manos	x		x		x		
10	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar	x		x		x		
11	Lanza una pelota con la mano izquierda.	x		x		x		
12	Realiza movimientos asociados entre mano y cuerpo.	x		x		x		
<b>Dimensión 3: Organización Espacio Temporal</b>								
13	Camina con pasos largos y cortos.	x		x		x		
14	Camina delante del compañero.	x		x		x		
15	Camina detrás del compañero	x		x		x		
16	Se desplaza por diferentes direcciones en el patio.	x		x		x		
17	Corre lento y rápido.	x		x		x		
18	Lanza la pelota lejos y cerca.	x		x		x		

**Otras observaciones generales:**



Firma

**Apellidos y Nombres del Experto:** Flores Chia Ivonne Adela

**DNI N°:** 07937236

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic.: Villanueva Torres Miluska Viane

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: Reyes Milla Brisseth Tania egresado del programa académico de Educación 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 COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°127 MARIA CANDELARIA DEL VILLAR CARAZ, 2024." 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

DNI: 72137553

Egresada

**Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación**

Nombres y Apellidos: Villanueva Torres Miluska Viane  
N° DNI / CE: 32924644 Edad: 48  
Teléfono / celular: 943 557500 Email: miluska.007-T@hotmail.com

Título profesional:  
Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría \_\_\_\_\_ Doctorado: \_\_\_\_\_

Especialidad: Docen en Educación Inicial

Institución que labora: I.E. N°1569 Tamboreal

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

Título: "Juegos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años, Institución Educativa Inicial N°127 María Candelaria del Villar Caraz, 2024."

Autor: Reyes Milla Bisseth Tania

Programa académico: Educación Inicial

  
Miluska V. Villanueva Torres  
C.M. N° 1022824844  
DIRECCIÓN

Firma



Huella digital

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Villanueva Torres Miluska Viane
- 1.2. Grado Académico:** Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. Profesión:** Docente de Educación Inicial
- 1.4. Institución donde labora:** I.E N° 1569 Tamboreal
- 1.5. Cargo que desempeña:** Directora
- 1.6. Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa
- 1.7. Autor del instrumento:** Reyes Milla Brisseth Tania
- 1.8. Carrera:** Educación Inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento 1**

N°	Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Equilibrio de la Motricidad Gruesa</b>								
1	Golpea tres veces con la punta del pie izquierdo	x		x		x		
2	Se para 5 segundos sobre el pie derecho.	x		x		x		
3	Se para poniendo un pie delante de otro por 10 segundos.	x		x		x		
4	Salta sobre un obstáculo con un pie.	x		x		x		
5	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro.	x		x		x		
6	Mantiene el equilibrio cuando camina con objetos sobre la cabeza.	x		x		x		
<b>Dimensión 2: Coordinación Motora Gruesa</b>								
7	Se toca la nariz tres veces con el dedo índice de la mano izquierda.	x		x		x		
8	Demuestra un movimiento rápido de la lengua.	x		x		x		

9	Lanza una pelota de trapo arriba y la coge con ambas manos	x		x		x		
10	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar	x		x		x		
11	Lanza una pelota con la mano izquierda.	x		x		x		
12	Realiza movimientos asociados entre mano y cuerpo.	x		x		x		
<b>Dimensión 3: Organización Espacio Temporal</b>								
13	Camina con pasos largos y cortos.	x		x		x		
14	Camina delante del compañero.	x		x		x		
15	Camina detrás del compañero	x		x		x		
16	Se desplaza por diferentes direcciones en el patio.	x		x		x		
17	Corre lento y rápido.	x		x		x		
18	Lanza la pelota lejos y cerca.	x		x		x		

**Otras observaciones generales:**



Miluska V. Villanueva Torres  
C.M. N° 1032924844  
DIRECTORA(a)

Firma

**Apellidos y Nombres del experto:** Villanueva Torres Miluska Viane

**DNI N°:** 32924644

# PRUEBA PILOTO

AVANCE DE LA RECOLECCION DE DATOS tesis II - Excel

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición Complementos

JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**LISTA DE COTEJO**

**JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

Equilibrio de la Motricidad Gruesa				Coordinación Motora Gruesa						Organización Espacio Temporal							
Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	11	12	11	12	11	12	12	10	11	12	11	11	12	12	11	11	11
0.9166667	0.9166667	1	0.9166667	1	0.9166667	1	1	0.8333333	0.9166667	1	0.9166667	0.9166667	1	1	0.9166667	0.916666667	0.9166667
0.08333333	0.08333333	0	0.08333333	0	0.08333333	0	0	0.16666667	0.08333333	0	0.08333333	0.08333333	0	0	0.08333333	0.0833333333	0.08333333
0.0763889	0.0763889	0	0.0763889	0	0.0763889	0	0	0.1388889	0.0763889	0	0.0763889	0.0763889	0	0	0.0763889	0.076388889	0.0763889

Hoja1

Accesibilidad: es necesario investigar

22:34 7/11/2024



Anexo 06: Formato de consentimiento informado, otros

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

Título del estudio: Juegos Como Estrategia Didáctica Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Niños De 5 Años, Institución Educativa Inicial N°127 Maria Candelaria Del Villar Distrito Caraz, 2024.

Investigador (a): Reyes Milla Brisseth Tania

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....  
.....

**Procedimientos:**

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

1. ....
2. ....
3. ....

**Riesgos: (Si aplica)**

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. 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

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 .....

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.

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
Participante**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**

\_\_\_\_\_  
**Nombres y Apellidos  
Investigador**

\_\_\_\_\_  
**Fecha y Hora**