



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

**EFFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR “LA CASITA DE EMY”, COMAS, 2026**

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

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

**AUTOR
BARRÓN CERÓN, EDITH LILY
ORCID:0009-0007-6847-8368**

**ASESOR
QUÍÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID:0000-0003-2031-7809**

**CHIMBOTE-PERÚ
2026**



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0016-074-2026 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:00** horas del día **21** de **Abril** del **2026** 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**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente

PEREZ MORAN GRACIELA Miembro

GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE Miembro

Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EFFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "LA CASITA DE EMY", COMAS, 2026**

Presentada Por :

(3207131005) **BARRÓN CERÓN EDITH LILY**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TÍTULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

PEREZ MORAN GRACIELA
Miembro

GUILLERMO TANTARICO LAURA YRENE
Miembro

Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA
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: EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "LA CASITA DE EMY", COMAS, 2026 Del (de la) estudiante BARRÓN CERÓN EDITH LILY, asesorado por QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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, 08 de Mayo del 2026



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Empiezo por agradecer a todas las personas que me brindaron su apoyo en los momentos en que los necesité para realizar estos estudios, a la señora Jaeny Bazán Gálvez y a mi asesora por su paciencia para guiarme.

A, a mi familia con apoyo incondicional, y mi esposo en especial que me enseñó que no hay nada imposible para quienes se atreva hacer las cosas,

A mis queridas compañeras que fueron un motor de impulso para seguir adelante sin desmayar

Agradecimiento

Agradezco profundamente a Dios por darme la vida, guiar mis pasos y brindarme la fortaleza necesaria para superar cada dificultad y culminar con éxito esta importante etapa de mi formación profesional.

Expreso mi sincero y especial agradecimiento a la asesora Dra Magaly Margarita Quiñones Negrete, por su acompañamiento constante, dedicación y valiosas orientaciones, que fueron fundamentales en el desarrollo de la presente investigación.

A la institución educativa particular “La casita de Emy” por abrirme sus puertas y brindarme las facilidades necesarias para llevar a cabo este estudio, lo cual contribuyó de manera significativa a su realización.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, por la formación académica y los conocimientos impartidos, los cuales han sido pilares esenciales en mi crecimiento profesional y personal.

Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice General.....	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras.....	IX
Resumen.....	X
Abstract.....	XI
I. Planteamiento del Problema.....	1
II. Marco Teórico.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas.....	7
2.3. Hipótesis.....	17
III. Metodología.....	18
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	18
3.2. Población y muestra.....	18
3.2.1. Población.....	18
3.2.2. Muestra.....	19
3.2.3. Técnica de muestreo.....	20
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	20
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	21
3.5. Método de análisis de datos.....	23
3.6. Aspectos éticos.....	25
IV. Resultados.....	27
V. Discusión.....	37
VI. Conclusiones.....	41
VII. Recomendaciones.....	43
Referencias bibliográficas.....	44
Anexos.....	47
Anexo 1. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733).....	47

Anexo 2. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)	48
Anexo 3. Matriz de Consistencia.....	49
Anexo 4. Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de información.....	51
Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).	64
Anexo 6. Declaración jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés	67
Anexo 7. Formato de consentimiento informado	68

Lista de Tablas

Tabla 1	Población de educación, niños de 3, 4 y 5 años	19
Tabla 2	Muestra de estudio, niños de 3, 4 y 5 años	19
Tabla 3	Baremación de la escala de valoración de la variable motricidad gruesa	22
Tabla 4	Validación por juicio de expertos	22
Tabla 5	Niveles de confiabilidad	23
Tabla 6	Nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (pretest).....	27
Tabla 7	Evolución de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años tras la implementación de talleres de juego libre	29
Tabla 8	Prueba de normalidad de la variable motricidad gruesa.....	35
Tabla 9	Estadísticos de la prueba de rangos con signos de T de student.....	36

Lista de figuras

Figura 1 Distribución porcentual de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años	27
Figura 2 Distribución porcentual por niveles de motricidad gruesa antes y después de la intervención con juego libre	30
Figura 3 Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (post test)	32
Figura 4 Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa según el pre y post test.....	33

Resumen

En el presente estudio se evidenció que la gran mayoría de niños de 3, 4 y 5 años presentaba problemas para desarrollar la motricidad gruesa; por lo que determinó el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. La metodología fue de nivel explicativo, de tipo cuantitativa y de diseño preexperimental, contando con una población y muestra de 20 niños. La técnica de recolección de datos fue la observación; la aplicación del instrumento consistió en la escala de valoración. Los principales resultados obtenidos fueron que en el pretest el 75% estuvo en el nivel de inicio de la motricidad gruesa; además, en los talleres se obtuvo una mejoría de manera progresiva; por lo tanto, en el posttest el 70% de los niños se ubica en el nivel de logro en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa. De igual forma, en la prueba de hipótesis se contrastó la significancia con $p = 0.00$, menor que 0.05; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluye que el juego libre, como estrategia, mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años.

Palabras clave: estrategia, juego libre, motricidad gruesa

Abstract

This study revealed that the vast majority of children aged 3, 4, and 5 years exhibited difficulties in developing gross motor skills. Therefore, it determined the effect of free play on the development of gross motor skills in children aged 3, 4, and 5 years at the private educational institution "La Casita de Emy" in Comas, 2026. The methodology was explanatory, quantitative, and pre-experimental, with a population and sample of 20 children. Data was collected through observation, and the instrument used was a rating scale. The main results showed that in the pre-test, 75% of the children were at the beginning level of gross motor development. Furthermore, during the workshops, progressive improvement was observed; therefore, in the post-test, 70% of the children reached the achievement level in gross motor development. Similarly, in the hypothesis test, the significance was found to be $p = 0.00$, which is less than 0.05; therefore, the null hypothesis is rejected. Thus, it is concluded that free play, as a strategy, significantly improves the gross motor skills of children aged 3, 4, and 5.

Keywords: strategy, free play, gross motor skills

I. Planteamiento del Problema

La motricidad gruesa en la educación infantil es importante para que el niño desarrolle su nivel psicomotor, que incluye el uso adecuado y el control de los músculos grandes para realizar sus actividades diarias, como correr, saltar, trepar o lanzar objetos, lo que favorece su autonomía y su exploración del entorno. Este tipo de movimiento no solo fortalece su esquema corporal y su coordinación, sino que también promueve un mejor equilibrio, orientación espacial e integración neurosensorial, habilidades primordiales para su aprendizaje, lo que favorece el rendimiento escolar (Arroyo y Avalos, 2024).

Según la Organización Mundial de la Salud, a nivel internacional se estima que unos 200 millones de niños menores de cinco años podrían no alcanzar su potencial de desarrollo óptimo, incluidas las deficiencias motoras gruesas (Mulubrhan et al., 2023). Estas cifras son especialmente críticas en niños de 4 años, una etapa clave para consolidar habilidades como correr, saltar, lanzar y mantener el equilibrio, fundamentales para su participación en actividades físicas y sociales. Veldman et al. (2020) señalan que los retrasos en la motricidad gruesa pueden estar asociados a factores de riesgo, como el bajo peso, la obesidad o entornos socioeconómicos desfavorables, lo que afecta negativamente la adquisición de las competencias motoras.

En el Perú, en especial en la amazonia perteneciente a las zonas rurales se detectó que, el 11% de niños de 3 años presentaron retraso en sus habilidades motoras gruesas, y solo un 8 % en la comunicación motriz y motricidad gruesa, estos datos señalan un panorama preocupante que puede extenderse hasta las edades de 5 años, que cuentan con escaso acceso a servicios nutricionales y de estimulación temprana (Colcha y San Lucas, 2021). Por su parte, Figueroa et al. (2025), en un estudio realizado en una población peruana de 3 a 5 años, evaluaron las habilidades motoras mediante la Prueba de Desarrollo Motor Grueso 3.^a (TGMD-3) en Lima, Tarapoto y Chíncha Alta. Se encontró que el desarrollo motor varía significativamente según la región, la edad, el tipo de institución educativa y el sexo.

En el distrito de Comas, en una institución educativa que brindó atención a niños del II ciclo del nivel inicial. Analizó que a más del 50% de los niños les falta desarrollar la motricidad gruesa, que los docentes apliquen correctamente estas actividades y las lleven a la práctica mediante el lineamiento de los procesos didácticos, con la finalidad

de enseñar desde el área, ya que existen dificultades para realizar ejercicios de coordinación gruesa en las diferentes partes del cuerpo del menor. Considero importante que en la escuela se planifiquen las sesiones de motricidad, lo cual constituye un eje negativo de la formación docente (Castillo, 2024).

En la Institución Educativa Particular “La casita de Emy”, ubicada en el distrito de Comas, provincia de Lima, se evidenciaron deficiencias notorias en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años. Mediante una evaluación diagnóstica realizada a inicios del año 2025, se reveló que el 50 % de los niños presentó un nivel de desempeño “en proceso” en habilidades como saltar, correr, mantener el equilibrio y coordinar movimientos amplios.

Es importante considerar que el juego libre en la etapa infantil es importante porque ayuda al desarrollo motor del niño a que pueda demostrar sus habilidades gruesas mediante el juego le permite ejercitar su cuerpo de manera divertida y creativa favoreciendo su aspecto motor y corporal para que se desenvuelva de manera autónoma en las diversas actividades de la escuela, por lo tanto se ha podido detectar que este tipo de juego evidencia mayores competencias en la motricidad gruesa desde su equilibrio y control (Mera et al., 2023).

Un estudio reportó que el 22 % presentaba niveles sospechosos de retraso motor grueso, mientras que el 50,7 % se encontraba en el rango normal y el 27,3 % en el rango avanzado. Se identificó que un mayor peso y una mayor edad al nacer se asociaron significativamente con un mejor desarrollo motor (los niños con mayor peso tuvieron mayores probabilidades de situarse en niveles avanzados). Esto evidenció la influencia directa de las condiciones prenatales en la adquisición de habilidades como correr, saltar o mantener el equilibrio (Kılıç y Koçak, 2023).

Si no se abordan oportunamente las dificultades en la motricidad gruesa, los niños pueden volverse permanente esto se reprende en un estudio realizado por Hua et al. (2022), donde el 6.6% de los casos evidenció una demora en el gateo, lo que aumentó el riesgo de deterioro motor grueso llegando a incrementar mayores riesgos en su niñez que se asocian en la actividad física que realizan a diario generando problemas emocionales creando ansiedad o aislamiento social. En consecuencia, se limitaron las oportunidades de un desarrollo integral, lo que compromete tanto la salud física como la participación escolar del niño.

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky sostiene que el juego, especialmente cuando es compartido y culturalmente significativo, actúa como mediador del aprendizaje y del desarrollo cognitivo, social y motor. Vygotsky destacó que, mediante la interacción social y el juego, los niños internalizan normas sociales, desarrollan funciones superiores y amplían su capacidad motriz en un entorno cultural. Esta teoría se eligió porque el juego libre promueve el movimiento corporal, la regulación emocional y la cooperación, todo ello en el contexto sociocultural del niño (Vygotsky y Cole, 1978).

Respecto a la variable motricidad gruesa, Piaget (1981) destacó la importancia del movimiento grueso en la etapa sensoriomotriz del niño, que abarca desde el nacimiento hasta la niñez, en la que se desarrolla su conocimiento mediante el contacto con el entorno físico e incluye diversos movimientos como girar la cabeza, gatear y caminar, y desempeña un rol fundamental en esta etapa. Además, mantuvo una mayor interacción con el objeto y el espacio, lo que propició un mayor movimiento al realizar actividades diarias cuya finalidad es explorar y experimentar no solo el ambiente físico, sino también el desarrollo del pensamiento.

Frente a la realidad antes mencionada, se propuso: ¿Cuál es el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026? Asimismo, se plantearon las siguientes interrogantes específicas: a) Identificar el nivel de la motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. b) ¿Cuál es el efecto de la aplicación de los talleres de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026?. c) Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el postest de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

Respecto a la justificación teórica, la investigación se sustentó en las teorías de Vygotsky y Cole (1978) y de Piaget (1981), según las cuales el juego libre, definido como aquel que los niños realizan sin la intervención directa de los adultos, es una de las herramientas más efectivas para estimular su desarrollo motor en las primeras etapas de la vida. La justificación práctica evidenció qué tan importante es el juego en la motricidad gruesa de los niños y cómo mejorarla ante la problemática que se presenta, mediante diversas estrategias que contribuyen a un mejor desarrollo a través de actividades educativas significativas y contextualizadas a la realidad de los niños. Además, la

justificación metodológica se centró en la aplicación de los talleres, que fueron evaluados mediante pretest y posttest, y se observaron cambios en el desarrollo motor que, mediante la práctica de esta estrategia, permitieron a los niños mejorar dichas habilidades y obtener mejores resultados en su desempeño.

Además, el estudio tuvo como objetivo general: determinar el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. Como objetivos específicos: a) Identificar el nivel de la motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. b) Aplicar talleres de juego libre como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. c) Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

II. Marco Teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Quimis et al. (2025) realizaron en Ecuador un estudio titulado: El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. Tuvo como objetivo principal analizar la incidencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de edad de la Escuela Fiscal Vicente Ramón Roca. Se empleó un enfoque mixto, descriptivo-exploratorio, con observación estructurada de 40 niños con dificultades motoras, encuestas a sus padres y entrevistas a docentes. Los resultados muestran que, antes de aplicar estrategias, el 71% de los niños presentó bajos niveles de coordinación, saltos, equilibrio y lanzamientos, además de limitaciones en la participación social y en las actividades motrices cotidianas. Se concluye que el juego, como estrategia pedagógica y recreativa, es fundamental para fortalecer la motricidad gruesa y que resulta necesario implementar más actividades físicas tanto en la escuela como en el hogar, promoviendo así el desarrollo integral de los niños.

Ortiz (2024) realizó en Ecuador una investigación titulada: Juegos predeportivos y la motricidad gruesa en niños. El objetivo general fue determinar la influencia de los juegos predeportivos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. La metodología utilizada fue descriptiva y cuasiexperimental, en la que se implementó una propuesta. La población estuvo conformada por 20 estudiantes. Como instrumentos, se aplicaron el test de motricidad gruesa y el instrumento de prueba de campo. Los resultados demostraron que las pruebas de carrera de 30 metros y de coordinación en la escalera presentan niveles de rendimiento notablemente elevados. Asimismo, las medidas de centralidad respaldan este progreso: la media aumenta de 0,6 en el pretest a 2,4 en el posttest, y la moda alcanza el nivel “muy bueno”. Se concluye que, en el pretest y el posttest existen mejoras significativas en las pruebas.

Cevallos (2021) realizó en Ecuador un estudio titulado: Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. El objetivo general fue analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz de niños de 4 a 5 años. La metodología utilizada fue cuantitativa, descriptiva y preexperimental. La población y la muestra estuvieron conformadas por 24 estudiantes. Para la recolección de datos se emplearon un test y una ficha de observación. Tras aplicar esta intervención, se observaron mejoras del 65%. Se concluyó que, al utilizar los juegos tradicionales, se logró un desarrollo significativo de las habilidades motrices en los estudiantes.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Quispe (2025) realizó en Puno una tesis titulada: Juego libre para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada San Marco. El objetivo general fue determinar cómo los juegos libres mejoran el nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años. La metodología utilizada fue cuantitativa, de nivel explicativo y de diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 20 niños de 5 años. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y, como instrumento, la lista de cotejo. Los resultados indicaron que, tras aplicar las sesiones de aprendizaje, el 80% de los niños desarrollaron sus habilidades motoras gruesas. Se concluyó que los juegos libres favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

Lopez (2024) ejecutó en Áncash una tesis 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. El objetivo general fue determinar si el juego libre, como estrategia, favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. La metodología utilizada fue explicativa, de nivel cuantitativo y de diseño experimental preexperimental. La población estuvo conformada por 20 niños. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y, como instrumento, la escala de estimación. Los resultados evidenciaron que en la preprueba el 60% de los estudiantes estaba en el nivel de inicio, mientras que en la posprueba el 70% se ubicaba en el nivel de logro. Se concluyó que el juego libre, como estrategia, favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Tello (2023) realizó en Chimbote una tesis titulada “El juego libre para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 5 años”, utilizando Zoom en la I.E. María Montessori de Anticona N.º 1545. El objetivo general fue demostrar que el juego libre mejoraría la motricidad gruesa de los niños. La metodología utilizada fue de tipo experimental, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental. La población estaba conformada por x. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y, como instrumento, la lista de cotejo. Los resultados mostraron que el 67% se encontraba en un nivel regular y el 33% en un nivel deficiente en el pretest. Luego de la aplicación de los talleres, los niños obtuvieron un 100% en el nivel muy bien. Se concluyó que las actividades de juego libre favorecen significativamente el aumento de los niveles de motricidad gruesa.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Loroña (2025) elaboró en Lima una tesis titulada: Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P. Yeshua. El objetivo fue

determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan la motricidad gruesa en niños de 4 años. Aplicó un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, de tipo aplicado y con un diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por 15 niños y, para la recolección de datos, se emplearon un cuestionario y una guía de observación. Los resultados demostraron que el pretest fue de 44,20 y el posttest de 69,87. Se concluye que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo motor del infante.

Peñaran (2023) elaboró en Lima-Chancay una tesis titulada: “Programa de juego libre en la psicomotricidad gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa del distrito de Chancay”. El objetivo fue constatar la efectividad del “Programa de juego libre para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa del distrito de Chancay”. La metodología utilizada fue de tipo aplicativo y de diseño preexperimental con un solo grupo de control y una muestra de 20 niños. Los resultados demostraron que el 82% de los niños se encontraba en un nivel de inicio y el 20% en un nivel de proceso. Se concluye que el programa de juego libre sí influye en la coordinación en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa del distrito de Chancay 2022.

Cueva y Cueva (2022) ejecutó en Lima una tesis titulada: Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años del distrito de S.P.P, Lima. El objetivo general fue determinar la influencia del uso de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, con diseño cuasiexperimental y de tipo aplicado. La población estuvo conformada por 40 estudiantes. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y, como instrumento guía, el método de observación. Los resultados evidenciaron que el 65% de los niños se encontró en un nivel medio, mientras que, luego de la ejecución del programa y del posttest, el 100% mejoró en el desarrollo de la motricidad gruesa. Se concluyó que los efectos significativos se debieron al desarrollo de programas basados en juegos.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable independiente: Estrategia de juego libre

2.2.1.1. Definición de estrategia de juego libre

Son actividades fundamentales en la infancia, ya que permiten a los niños aprender, explorar y relacionarse con los demás. A través del juego, descubren su identidad y comprenden mejor el mundo social y físico, lo que genera nuevas experiencias y fortalece sus habilidades comunicativas (Ruiz, 2017).

Son expresiones y producciones espontáneas que realizan los niños en las actividades de juego, donde asimilan los hechos en función del conocimiento e interés por experimentar la actividad recreativa, y se ajustan a la tarea de dicho juego y, simbólicamente, a la situación en la que se encuentren (Díaz, 2011). Son tareas primordiales para el infante que promueven un mayor descubrimiento de su yo personal, llevándolo a comprender el mundo que le rodea y a generar nuevas experiencias que contribuyen al fortalecimiento de sus habilidades comunicativas e integrales, así como a su libertad para explorar su aprendizaje en los ámbitos motores, cognitivos, sociales y emocionales (Ruiz, 2017).

Esta actividad está principalmente orientada a mejorar la percepción y la memoria visual del niño, permitiéndole manipular el material de diferentes maneras y crear actividades innovadoras y espontáneas, que favorecen un pensamiento creativo más que un juego muy riguroso (Ferland, 2005).

2.2.1.2. Teorías de estrategia de juego libre

Teoría del juego libre de Lev Semyonovich Vygotsky

En esta teoría, se destaca la importancia del juego en el proceso de aprendizaje infantil. A través del juego libre, los niños construyen conocimiento mediante la interacción con su entorno y con otros, ampliando su comprensión del mundo social y cultural. La zona de desarrollo próximo es el espacio donde el niño fortalece sus habilidades cognitivas y adquiere autonomía, creatividad y habilidades durante el juego libre. Vygotsky (1988), en su teoría constructivista, señala que los niños construyen su aprendizaje a partir de su realidad social y cultural mediante el juego. Compartir el juego con otros amplía sus conocimientos y les ayuda a comprender el entorno social de forma natural. La zona de desarrollo próximo es el ámbito en el que se desarrollan las capacidades cognitivas y las habilidades para resolver problemas de manera autónoma. Por lo tanto, menciona que el juego libre en los primeros sectores desempeña un papel muy importante en el desarrollo físico, emocional y creativo, y que este se ve fomentado por la imaginación.

Piaget (1956) sostiene que el juego es una manifestación de la inteligencia infantil y que funciona como un proceso de asimilación que refleja la realidad en cada etapa evolutiva. Destaca elementos esenciales, como el desarrollo personal, las habilidades sensoriomotoras, las habilidades simbólicas y el razonamiento, a lo largo de la evolución

del juego. Piaget también relaciona las estructuras del juego con las etapas del pensamiento: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos reglados, aunque su enfoque principal está en la cognición, dejando en segundo plano las emociones y las motivaciones infantiles (Piaget, 1956). Por lo tanto, se sostiene que la inteligencia adopta diferentes formas a lo largo del desarrollo y se propone un modelo en etapas en el que cada fase representa un nivel de desarrollo, con funciones cognitivas coherentes y en equilibrio. Este modelo reconoce una discontinuidad entre etapas, siendo cada una cualitativamente distinta de la anterior, aunque con elementos previos que se integran en las transiciones (Piaget, 1956).

2.2.1.3. Beneficios de la estrategia de juego libre en niños de 3, 4 y 5 años

Según López (2010), se mencionan los siguientes beneficios:

Desarrolla la parte cognitiva del niño: se considera un estimulador para fomentar la creatividad del estudiante, en el que se utiliza su pensamiento crítico y su toma de decisiones ante una problemática. Se considera que expresa su libertad mediante el uso de objetos durante el juego, como, por ejemplo, al jugar con bloques, que ayudan a mejorar su equilibrio motor.

Habilidades sociales: al socializarse con los demás, el niño desarrolla habilidades como compartir, negociar y colaborar. Estas actividades son esenciales para desarrollar sus habilidades de comunicación e interacción.

Regulación emocional: el juego libre ofrece un espacio tranquilo y seguro para expresar sus emociones y sentimientos, donde puede explorar sin miedo y fomentar la resiliencia al aprender de sus errores.

Desarrollo motor: al realizar movimientos gruesos en la actividad física, se promueven habilidades motoras al correr, saltar, lanzar, caminar o manipular objetos; estas fortalecen el cuerpo y mejoran la coordinación motora.

Son más autónomos: toman decisiones por sí mismos durante el juego, generan confianza y mejoran sus habilidades de autorregulación en su entorno.

2.2.1.4. Dimensiones de la variable estrategia de juego libre

Primera dimensión: juego simbólico.

Lo denominan juego de simulación porque se orienta a representar situaciones reales o imaginarias; aquí el niño tiene un mayor contacto con la naturaleza y desarrolla sus aspectos cognitivos y emocionales (Piaget, 1962). Es aquel juego en el que los niños representan situaciones cotidianas de su entorno, asumiendo roles y acciones nuevas,

como, por ejemplo, cuando juegan al papel del doctor, enseñan a otros niños, adoptan la función de un profesor o de cualquier otro personaje de su preferencia y realizan acciones reales o imaginarias (Velasco, 2011). Asimismo, generan actividades recreativas y satisfactorias que abarcan el mundo real o el imaginario, lo cual contribuye directamente al pensamiento abstracto y a una mayor comprensión social (Bruner, 1986).

Es aquí donde se desprenden los siguientes indicadores: a) representa roles o situaciones cotidianas; significa que el niño asume un rol protagonista, ya sea como personaje o en acciones de su contexto, por ejemplo, cuando juega a oficios o profesiones, imita de modo directo al personaje, que puede ser un bombero o un doctor que cuida a su paciente; es allí donde desarrolla su pensamiento creativo y representativo. b) utiliza objetos con significado simbólico; esto implica que el estudiante les atribuye un origen distinto al de los objetos que toma en consideración, empleando su imaginación.

Por ejemplo, cuando emplea los lóculos de construcción, le otorga otro valor al objeto, que puede ser un teléfono malogrado, o utiliza la cuchara como micrófono mientras canta y se imagina que está en un concierto, lo que evidencia las dimensiones abstractas y cognitivas. c) interactúa con otros niños durante el juego; aquí ya incluye el diálogo y la generación de acuerdos de manera colaborativa con todos los miembros del juego; por ejemplo, crean un cuento y cada uno tiene su papel de autor, respetando su turno y sus funciones, lo que refleja el aspecto social e interactivo.

Segunda dimensión Juego de construcción

En la etapa del nivel inicial, se considera interacción directa la creación, manipulación o construcción de objetos mediante su creatividad al armar bloques o piezas; ingresa a socializar con su entorno mediante el juego, lo que genera mayor creatividad en su desarrollo motor (Arufe, 2023). Al generar este juego, se reconoce como una herramienta fundamental e integral en su desarrollo motor y cognitivo, que fomenta la espontaneidad y la exploración de cosas nuevas, el trabajo en equipo y la libertad para crear y diseñar sus propias estructuras, orientadas a las actividades escolares o de casa que puede realizar, y que fomentan las capacidades físicas, mentales y sociales (De la Hoz, 2024).

Por consiguiente, se presentan los siguientes indicadores: a) ensambla piezas de forma coordinada; los niños cumplen con la función de ejecutar actividades escolares que demanden la unión y la construcción de piezas u objetos dentro o fuera del aula; dicha

actividad genera un mayor control motor. b) manipula materiales con precisión; aquí, el niño tiene la capacidad de sujetar y controlar el material que usa, ordenar los objetos de mayor a menor y hacer uso de su fuerza de manera excesiva. c) construye estructuras sencillas, crea formas simples y las organiza, utilizando la creatividad y la organización espacial para lograr un mayor equilibrio.

Tercera dimensión Juego motor

Se generan movimientos corporales que contribuyen al buen funcionamiento de sus habilidades motoras, mediante diversas actividades como correr, saltar, lanzar y coordinar movimientos, lo que permite al niño explorar y divertirse en su entorno, centrado en el movimiento corporal y en el desarrollo de habilidades físicas (Gallahue y Ozmun, 2012). Además, favorece el fortalecimiento de la motricidad gruesa y de la coordinación, promoviendo la socialización y el trabajo en equipo, y centrándose en el movimiento corporal y la coordinación motora (Montessori, 2004).

Se mencionan los siguientes indicadores: a) ejecuta desplazamientos variados; es la capacidad del niño para trasladarse de un lugar a otro mediante el juego, en el que realiza diversas tareas, como correr, caminar y saltar, lo que refleja su espacio motriz. b) mantiene el equilibrio durante la actividad; al generar movimientos dinámicos y no estáticos, desarrolla la capacidad de caminar y saltar sin perder la estabilidad ni el ritmo. c) Coordina movimientos gruesos: nos referimos al uso de las piernas y los brazos al ejecutar acciones amplias, como lanzar la pelota hacia direcciones adecuadas.

2.2.1.5. Características de la estrategia del juego libre

Utilizan la espontaneidad, autonomía y flexibilidad, donde los niños son ellos mismos los que toman la decisión de que jugar, como jugar y con quien jugar controlando los tiempos de juego y cumpliendo roles que genera un grado de responsabilidad y aumenta su creatividad que nace lo siguientes: Son espontáneos nace de modo natural y no requieren de reglas o mandatos, aquí el niño juega de manera libre y sin ningún tipo de restricción. Son autónomos; ellos seleccionan qué actividad trabajar y qué material utilizar, y tienen la capacidad de tomar decisiones de manera personal. Aplican la diversidad al incluirla en sus actividades físicas y creativas; lo hacen por gusto o placer, relacionándola con el entorno emocional al generar emociones, alegrías y satisfacción, porque disfrutan del juego (Bernal y Torres, 2021).

Otra de sus características es que promueve un aprendizaje activo, lleno de experiencias, en el que los niños pueden explorar su entorno mediante el juego libre (Fisher et al., 2016). También se considera una actividad lúdica flexible, en la que pueden cambiar las reglas del juego o los roles según la situación, lo que promueve la creatividad (Pellegrini y Smith, 2017). Es divertido porque interactúan con los demás, lo que les brinda oportunidades para desarrollar sus habilidades sociales, cognitivas y emocionales (Berk, 2018).

2.2.2. Variable dependiente: Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa es el conjunto de movimientos que requieren coordinación corporal general, el uso de grandes grupos musculares y el control de la postura, el equilibrio y el desplazamiento (Fernández, 2010). Son habilidades relacionadas con el control de los grandes movimientos del cuerpo, como correr, saltar o trepar, y son esenciales para el desarrollo físico y motor de los niños de nivel inicial. Estas habilidades permiten a los niños interactuar de manera más efectiva con su entorno y desarrollar la coordinación necesaria para actividades cotidianas y deportivas (Díaz y Gómez, 2021).

Es aquella que contribuye a consolidar la percepción corporal, lo cual es fundamental para el aprendizaje de habilidades más complejas en etapas posteriores. El ejercicio físico y las actividades motoras en edades tempranas permiten fortalecer no solo los músculos, sino también la confianza en el propio cuerpo, lo que facilita el desarrollo de habilidades más finas. En la educación inicial, promover actividades que favorezcan estos movimientos grandes, como juegos de saltos o carreras, debe ser parte integral de la planificación pedagógica para que los niños desarrollen sus capacidades motrices de manera equilibrada y armónica (Martínez y Torres, 2022).

2.2.2.2. Teorías de motricidad gruesa

Teoría ecológica de Bronfenbrenner (1979)

La teoría ecológica de Bronfenbrenner (1979) destaca que el desarrollo infantil, incluida la motricidad gruesa, está influido por la interacción continua entre el niño y los diferentes entornos en los que participa. Esta teoría enfatiza la gran relevancia del entorno en el que los niños se desarrollan y aprenden mejor a través de la interacción con los demás, desarrollando una serie de habilidades motrices que promueven la participación y la creatividad, favoreciendo un desarrollo físico y motriz.

Teoría de la psicología del desarrollo motor de Gesell (1928)

La teoría de la psicología del desarrollo de Gesell (1928) enfatiza la maduración biológica como la principal fuerza que impulsa el desarrollo motor en los niños. Según Gesell, a los 5 años los niños alcanzan ciertos niveles de madurez física que facilitan el progreso en las habilidades motrices gruesas. En este enfoque, la motricidad gruesa se concibe como un proceso de adquisición de habilidades motrices que sigue un curso predecible, influido por la maduración del sistema nervioso y de los músculos. Como señalan Hernández y López (2020), el papel del educador consiste en crear un entorno adecuado en el que los niños puedan ejercitar estas habilidades en el momento oportuno, sin acelerar el proceso y respetando su ritmo de desarrollo.

2.2.2.3. Dimensiones de motricidad gruesa

Primera dimensión lateralidad

La lateralidad corporal permite organizar las referencias espaciales, orientando el propio cuerpo en el espacio y los objetos con respecto a él. Facilita, por tanto, los procesos de integración perceptiva y de construcción del esquema corporal. Es la dominancia que se tiene al usar una parte de nuestro cuerpo, por ejemplo, cuando se prefiere la mano derecha en lugar de la izquierda; lo mismo ocurre con el ojo y el oído (García, 2020).

Consta de los siguientes indicadores: a) Identifica la derecha y la izquierda en su cuerpo: es cuando el niño posee la capacidad de reconocer ambos lados de su cuerpo, tanto la derecha como la izquierda; esto se recalca al jugar o realizar cualquier actividad dentro o fuera del aula, bajo las instrucciones de la docente. b) Utiliza preferentemente un lado del cuerpo: así, el niño domina su lateralidad con la ayuda de ese lado, que puede ser el pie o la mano. Por ejemplo, en una actividad dirigida por la maestra, se le solicita al niño que lance una pelota y él siempre lo hace con la mano derecha; o, cuando patea un balón en el campo de fútbol, prefiere hacerlo siempre con el mismo pie. c) Ejecuta movimientos dirigidos con ambos lados del cuerpo: aquí el niño posee la habilidad de usar ambos lados de su cuerpo de modo organizado cuando se le indica o cuando la actividad en la que está trabajando lo requiere, por ejemplo, cuando la maestra sale al patio y le solicita que realice saltos. Ellos primero toman el pie derecho y luego el izquierdo, siguiendo las indicaciones de la docente o del juego durante los lanzamientos.

Segunda dimensión esquema corporal

El esquema corporal es la toma de conciencia de que tenemos diferentes partes de nuestro cuerpo que son recíprocas; se establecen de forma estática y se mueven y evolucionan en relación con el entorno de cada persona. Es el conocimiento que cada uno

tiene de su cuerpo y de sus partes, distinguiendo entre las dificultades y las posibilidades. En el cual se comprenden acciones en las que se mantiene el equilibrio a pesar de los diferentes obstáculos que se presenten, como caminar con un objeto en la mano o en la cabeza (Tasset, 2020).

Esta dimensión cuenta con tres indicadores, los cuales son los siguientes: a) Reconoce y nombra partes de su cuerpo; aquí señala y nombra las distintas partes de su cuerpo, lo que favorece su desarrollo corporal y su reconocimiento de sí mismo, como piernas, brazos o manos. b) Coordina movimientos de diferentes segmentos corporales; es aquí donde se mueve de manera coordinada durante las actividades físicas o de juego, por ejemplo, al caminar, saltar o realizar movimientos. c) Utiliza su cuerpo de manera global en actividades motrices que conllevan diversos desplazamientos, equilibrios o movimientos amplios, como, por ejemplo, en una actividad motriz: el juego de las carreras. Allí coordina los movimientos corporales y se desplaza de un lado a otro durante las actividades recreativas.

Tercera dimensión control del cuerpo

La coordinación global incluye los movimientos que realizan las distintas partes del cuerpo al ejecutar acciones. Entre los movimientos más comunes están reptar, correr y saltar. Adquirir o desarrollar diversas habilidades motrices automáticas e infinitas está directamente relacionado con la coordinación global. Las habilidades motrices se relacionan con los patrones básicos del movimiento que realizan los seres humanos, cuya ejecución no es automática; es decir, no basta con habilidades automáticas, sino que también se requieren destrezas básicas y habilidades simples (Sánchez y Noriega, 2020).

La dimensión cuenta con tres indicadores: a) Mantiene el equilibrio al adoptar distintas posiciones; es aquella en la que el niño mantiene su cuerpo en equilibrio durante algunos segundos, camina bajo líneas trazadas y realiza ejercicios con la guía de la docente. b) Coordina los movimientos durante los desplazamientos para trasladarse de un lugar a otro, ya sea caminando, corriendo o saltando. c) Controla la postura durante el movimiento, lo que implica realizar distintas actividades de manera organizada y participar en los circuitos psicomotores, manteniendo una postura adecuada.

2.2.2.4. Importancia de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años

Pinos (2011) destaca la importancia de la motricidad gruesa, del desarrollo motriz y de la coordinación en los niños. Estos aspectos son esenciales porque, a través de los juegos de movimiento, los niños se comunican con el mundo. Aunque son relevantes a lo

largo de toda la vida, su impacto es mayor en las primeras etapas educativas, donde actúan como recursos clave para la maduración. Además, contribuyen al desarrollo armónico de la personalidad, ya que en la escuela y en el hogar los niños juegan constantemente, no solo con fines pedagógicos o lúdicos, sino también para favorecer su maduración personal.

2.2.2.5. Factores que influyen en la motricidad gruesa

Factores biológicos

El desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años está fuertemente influido por factores biológicos, como el crecimiento físico, la genética y la maduración neurológica. Durante esta etapa, el sistema nervioso y los músculos siguen desarrollándose, lo que les permite a los niños mejorar su coordinación motora y realizar movimientos más complejos, como correr, saltar o trepar. Los factores biológicos, como el tono muscular y el control motor, son cruciales para la adquisición de habilidades motrices. La maduración cerebral también desempeña un papel importante, ya que las conexiones neuronales se fortalecen, lo que facilita el aprendizaje y la ejecución de movimientos físicos (Castro y Pérez, 2021).

Factores ambientales

De acuerdo con López y González (2022), el entorno en el que los niños interactúan

También tiene un gran impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa. Las experiencias en la escuela, en casa y en el parque pueden brindar diversas oportunidades para que los niños practiquen y perfeccionen sus habilidades motoras. La presencia de espacios amplios y seguros, junto con actividades físicas estructuradas o informales, favorece la exploración de habilidades motoras. Un ambiente educativo que fomente la actividad física, como juegos en grupo o actividades que desafíen el equilibrio y la coordinación, permite a los niños de 5 años desarrollar

2.2.2.6. Estrategias para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años

Juegos y actividades físicas dirigidas

Según Rodríguez y Martínez (2021), una de las estrategias más efectivas para mejorar la motricidad gruesa en niños consiste en utilizar juegos y actividades físicas dirigidas que promuevan el movimiento y la coordinación. Juegos como correr, saltar, trepar y balancearse son esenciales para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas.

Además, las actividades estructuradas, como relevos, saltos con obstáculos y juegos con pelotas, ayudan a los niños a perfeccionar su agilidad, equilibrio y coordinación. Estas actividades no solo fomentan el desarrollo físico, sino que también promueven la interacción social, ya que con frecuencia se realizan en grupo, lo que fortalece la colaboración y el trabajo en equipo.

Integración de movimientos a través de la música y el baile

El uso de la música y el baile es una estrategia eficaz para fortalecer la motricidad gruesa, ya que permite a los niños coordinar sus movimientos de forma divertida y rítmica. Movimientos como girar, saltar, caminar al ritmo de la música o seguir secuencias de pasos contribuyen a mejorar su control motor y su capacidad para realizar movimientos más complejos. Las actividades de danza o los juegos de imitación musical son especialmente útiles para mejorar la coordinación y la flexibilidad en niños pequeños, ya que combinan aspectos físicos y emocionales del movimiento (Fernández y González, 2020).

2.2.2.7. El rol del docente en la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años

Según Rodríguez y Martínez (2021), el rol del docente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años es fundamental, ya que diseña y ofrece un entorno propicio para la exploración y el aprendizaje motor. Los maestros deben crear espacios seguros y estimulantes donde los niños puedan experimentar con movimientos como saltar, correr o trepar. Además, deben ofrecer actividades desafiantes pero alcanzables, que permitan a los niños aprender a controlar su cuerpo de forma autónoma. Así, el docente actúa como facilitador del desarrollo motor, guiando a los niños en la adquisición de nuevas habilidades y fomentando su confianza en el uso del cuerpo.

García y López (2020) indican que, además de crear un ambiente propicio para el desarrollo motor, el docente debe ser un ejemplo en movimientos y actitudes relacionados con la actividad física. Los niños aprenden observando y copiando lo que ven, por lo que el docente, al participar activamente en juegos y actividades físicas, les brinda un ejemplo directo. El docente debe mostrar entusiasmo y participar en estas actividades para motivar a los niños a seguir su ejemplo y aprender no solo la técnica, sino también a disfrutar del ejercicio. Este rol de modelo es fundamental, ya que fortalece la relación positiva de los niños con la motricidad gruesa y fomenta hábitos saludables desde temprana edad.

2.2.3. Relación entre estrategia de juego libre y motricidad gruesa

Se identifica que el juego libre es una actividad lúdica espontánea que el niño realiza en un espacio determinado, en la que participa de manera activa, libre, sin reglas

ni restricciones por parte de un adulto. Genera su autonomía en la etapa escolar. Es un medio esencial que contribuye al desarrollo integral y al motor. En consecuencia, este juego genera movimientos amplios o generales, como correr, saltar y trepar, que fortalecen su motricidad gruesa y mejoran su equilibrio y su control corporal. Por lo tanto, se reconoce que el juego libre sí favorece el desarrollo de la motricidad gruesa, permitiendo que el niño ejercite de manera espontánea y creativa los movimientos de coordinación, equilibrio y control corporal en la etapa escolar (Enríquez et al., 2020).

2.3. Hipótesis

H_a. La estrategia de juego libre tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

H_o. La estrategia de juego libre no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

III. Metodología

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

En el presente estudio se empleó el nivel explicativo. Según Hernández y Mendoza (2020), el estudio explicativo se centró en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables.

3.1.2. Tipo de investigación

Para esta investigación se empleó el tipo de investigación aplicada. Hernández y Mendoza (2020) indican que este estudio tiene como objetivo resolver un problema específico, enfocándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación y, por ende, en el enriquecimiento del desarrollo científico.

3.1.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue preexperimental, ya que se observó el efecto de una intervención en un solo grupo, sin el uso de un grupo de control ni de asignación aleatoria de sujetos. Según Hernández y Mendoza (2020), las investigaciones preexperimentales son útiles para acercarse al fenómeno en estudio, aplicando un tratamiento con el fin de generar hipótesis y luego medir una o más variables para observar sus efectos. En este tipo de diseño, se comparó un grupo de sujetos que recibió un tratamiento experimental con otro que no lo recibió.

El mencionado diseño se presentó de la siguiente manera:

GE:

O ¹	X	O ²
----------------	---	----------------

G: Niños de 3, 4 y 5 años

O1:(Pre - test de la motricidad gruesa, antes de aplicar la estrategia de juego libre)

X: variable independiente, que aplica la estrategia de juego libre

O2: (Postest de la motricidad gruesa, después de aplicarse la estrategia de juego libre)

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Según Arias (2020), la población es el conjunto de individuos sobre el cual se busca generalizar los resultados de la investigación. Está compuesta por características que permiten diferenciar a los sujetos entre sí. En este estudio, la población estuvo conformada por los niños del nivel inicial de la institución educativa particular “La casita

de Emy”, Comas, que incluye 3 aulas de 3, 4 y 5 años, sumando un total de 63 niños, como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población de educación, niños de 3, 4 y 5 años

Aulas	H	M	Total
3 años	8	10	18
4 años	10	10	20
5 años	12	13	25
Total	30	33	63

Nota. Nómina de matrículas 2026

Criterios de inclusión

- Los niños y niñas pertenecientes al aula de 3, 4 y 5 años.
- Los niños y niñas que asisten regularmente a clases.
- Niños y niñas que están matriculados en el presente año lectivo

Criterios de exclusión.

- Niños y niñas que se ausentaron durante la aplicación de la evaluación y de los talleres.
- Niños y niñas con necesidades educativas especiales.
- Niños y niñas cuyos padres no autorizaron la participación de sus hijos favoritos.

3.2.2. Muestra

Según Tamayo y Tamayo (2021), la muestra es un subconjunto de la población de interés, de la cual se obtendrán los datos, y debe definirse de manera precisa y anticipada, asegurando que sea representativa de la población en general. En este estudio, se utilizó una muestra de 20 niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, la cual se especifica en la siguiente tabla:

Tabla 2

Muestra de estudio, niños de 3, 4 y 5 años

Institución Educativa	Aula / Inicial	Nº de niños	
		Hombres	Mujeres

particular	“La	3 años	4	4
casita de Emy”		4 años	5	4
		5 años	3	
Total			12	8

Nota. Nómina de matrículas 2026

3.2.3. Técnica de muestreo

La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Este tipo de muestreo selecciona a los participantes según su accesibilidad y disponibilidad para el investigador, sin seguir un proceso aleatorio. Se utilizó por razones prácticas, como limitaciones de tiempo o de recursos. Aunque es rápido y económico, puede introducir sesgos, ya que no garantiza que todos los miembros de la población tengan la misma probabilidad de ser incluidos (Del Castillo y Olivares, 2019).

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente. Estrategia de juego libre

Es una actividad fundamental en la infancia, ya que permite a los niños aprender, explorar y relacionarse con los demás. A través del juego, descubren su identidad y comprenden mejor el mundo social y físico, lo que genera nuevas experiencias y fortalece sus habilidades comunicativas (Ruiz, 2017).

Variable dependiente: Motricidad gruesa

La motricidad gruesa comprende aquellos movimientos que requieren coordinación corporal general, el uso de grandes grupos musculares y el control de la postura, el equilibrio y el desplazamiento (Fernández, 2010).

VARIABLE	DEFINICIÓN			ESCALA	CATEGORÍAS
	N	DIMENSIONE	INDICADORE	DE	O
	OPERATIV	S	S	MEDICIÓN	VALORACIÓN
	A			N	N
Variable Independiente	La estrategia de juego libre se medirá	Juego simbólico	-Participación activa. -Cooperación	Escala ordinal	-Inicio -Proceso -Logro

Estrategia de juego libre	mediante las dimensiones: juego simbólico, juego de construcción y juego motor, las cuales se evaluarán en 8 sesiones de aprendizaje.	Juego de construcción	-Precisión -Agilidad		
		Juego motor	-Concentración -Paciencia		
Variable Dependiente		Lateralidad	-Dominio -Movimiento	Escala ordinal	-Inicio -Proceso
Motricidad gruesa	La motricidad gruesa se medirá mediante las dimensiones de lateralidad, el esquema corporal y el control del cuerpo, que se evaluarán con una guía de observación.	Esquema corporal	-Utiliza las partes de su cuerpo -Coordinación de las partes del cuerpo		-Logro
		Control del cuerpo	-Control coordinado del movimiento. -Equilibrio		

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

En cuanto a la técnica de investigación, se empleó la observación. Esta técnica permitió al investigador obtener información sobre los fenómenos en estudio mediante el análisis directo. En este sentido, Ríos (2017) señala que la observación implica el registro sistemático, válido y confiable de las conductas observables.

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Se empleó una escala de valoración como instrumento de recolección de datos. Para la variable motricidad gruesa, esta escala está compuesta por tres dimensiones: lateralidad, esquema corporal y control del cuerpo, y consta de 12 ítems con escala

ordinal. Las categorías de valoración incluyen inicio, proceso y logro, lo que facilita un análisis detallado y la obtención de datos precisos sobre los niños del estudio. Cuyo instrumento presentó la siguiente estructura, así como los niveles:

Tabla 3

Baremación de la escala de valoración de la variable motricidad gruesa

Niveles	Puntuación
Inicio	(8-20)
Proceso	(21-28)
Logro	(29-36)

Nota. Calificación de la escala valorativa

3.4.3. Validez del Instrumento

La validez de un instrumento indica su capacidad para medir con precisión la variable que se busca evaluar, garantizando que los resultados sean relevantes y representativos del fenómeno en estudio. Existen varios tipos de validez, como la de contenido, la de criterio y la de constructo, que aseguran la precisión y la utilidad del instrumento en la investigación (Hernández y Mendoza, 2020). Dado que su validez fue evaluada por expertos, este proceso consiste en que especialistas en el tema juzguen la relevancia del instrumento. Los expertos analizaron si el contenido era adecuado para medir lo que se pretendía y, así, aseguraron la calidad y la pertinencia de las herramientas de investigación (Hernández y Méndez, 2020).

Tabla 4

Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Mg. Milagros Betzabet Hidlgo Olivares	Aplicable
Mg. Yovanna Asunción Negrón Torrejón	Aplicable
Mg. Cristina María Cuya Parhuana	Aplicable

Nota. Elaboración propia

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad de un instrumento, según Ríos (2017), se refiere al grado en que, al aplicarlo repetidamente al mismo sujeto, se obtienen resultados consistentes. La

confiabilidad de los componentes del instrumento se determinó a partir de los ítems y del diseño del instrumento. Para evaluar la confiabilidad del instrumento, se realizó una prueba piloto y se calculó el coeficiente alfa de Cronbach, que resultó de 0.917, lo que evidencia que el instrumento es excelente.

Tabla 5

Niveles de confiabilidad

Valores	Nivel
$\alpha \geq 0,9$	Excelente
$0,8 \leq \alpha < 0,9$	Buena
$0,7 \leq \alpha < 0,8$	Aceptable
$0,6 \leq \alpha < 0,7$	Cuestionable
$0,5 \leq \alpha < 0,6$	Pobre

Nota. Elaboración propia

3.5. Método de análisis de datos

Tras obtener los permisos correspondientes para aplicar el instrumento de recolección de datos en la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, se procedió a su implementación con la muestra de 3, 4 y 5 años. A continuación, se elaboró una base de datos en Excel 2018 y se realizó el análisis descriptivo de la información mediante tablas de frecuencia y gráficos de barras.

Para probar la hipótesis, se aplicó un análisis inferencial con el software SPSS, versión 26. En primer lugar, se analizó la normalidad de los datos mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Dado que los resultados indicaron que los datos seguían una distribución normal, se optó por aplicar la prueba T de Student, una prueba paramétrica que permite determinar la intensidad y el sentido de la relación o causalidad entre las variables en estudio, adecuada para situaciones con distribuciones de datos normales.

La verificación de las hipótesis se llevó a cabo bajo los siguientes criterios: (a) descripción de la hipótesis de trabajo; (b) delimitación del nivel de significancia o margen

de error asumido por el investigador; (c) selección de la prueba estadística adecuada; (d) estimación del valor p; y (e) toma de decisiones basada en estos resultados.

3.5.1. Procedimiento de recolección de datos:

Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo:

- **Gestiones para la ejecución de la investigación:** Se realizaron coordinaciones con la dirección de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, presentando la carta de autorización para la recolección de datos N.º 0000000009, con fecha 25-01-26, dirigida a la Lic. Janet Maldonado Soto, quien fue aceptada. Posteriormente, se solicitó el consentimiento informado a los padres o apoderados de los niños de 3, 4 y 5 años, de acuerdo con el tamaño de la muestra.
- **Recolección de los datos para el pre test:** Durante la primera semana de marzo, del 2 al 6, se realizó la aplicación del pretest a la muestra de estudio, compuesta por niños de 3, 4 y 5 años, cuyos padres o apoderados habían otorgado previamente su consentimiento informado. El pretest se aplicó de manera individual, asegurando un entorno adecuado y libre de distracciones para cada niño. La duración promedio de la evaluación fue de aproximadamente 45 minutos por participante, tiempo durante el cual se observó a los niños mientras interactuaban y participaban en las actividades programadas por la docente del aula, en el área de motricidad. Se priorizó una observación participante para facilitar la recolección de información, procurando que la experiencia fuera amena y acorde a su nivel de desarrollo.
- **Ejecución de los talleres diseñados:**

Finalizada la aplicación del pretest, entre el 9 y el 20 de marzo, se implementó el preexperimento, que consistió en desarrollar 8 talleres de aprendizaje, cada uno de 45 minutos de duración. Los talleres se centraron en el área de motricidad y fueron diseñados específicamente para abordar los objetivos planteados en el estudio.

Cada taller fue cuidadosamente estructurado para facilitar la participación activa de los niños de 3, 4 y 5 años, mediante el juego libre acorde con su edad y nivel de desarrollo. Al término de cada taller, se realizó una evaluación individual a los niños para medir el nivel de logro alcanzado en relación con los criterios de evaluación previamente establecidos. Estas evaluaciones no solo permitieron identificar el progreso de cada niño participante en el estudio, sino también ajustar las actividades para asegurar un aprendizaje significativo y progresivo a lo largo del preexperimento.

Además, se consideraron factores como el interés y la motivación de los niños, procurando crear un ambiente educativo estimulante que promoviera la curiosidad y el desarrollo de competencias específicas en el área de motricidad. Todo el proceso fue documentado para su análisis posterior, a fin de evaluar el impacto del juego libre en los resultados finales del nivel de logro en motricidad gruesa.

- **Recolección de los datos para el post test:** Durante la última semana de marzo, del 23 al 27, una vez finalizada la implementación del preexperimento, se aplicó el post test a los niños de 3, 4 y 5 años. Esta evaluación se realizó de manera individual, garantizando un entorno adecuado y libre de distracciones para cada niño, con el objetivo de obtener resultados más precisos y confiables.

La duración promedio de cada post test fue de aproximadamente 45 minutos por participante. Durante este tiempo, se evaluaron nuevamente las habilidades y competencias trabajadas a lo largo del preexperimento, utilizando los mismos instrumentos y criterios que en el pretest, con el fin de comparar los resultados y medir los avances alcanzados.

Se hizo especial énfasis en asegurar que cada niño se sintiera cómodo durante la evaluación, manteniendo un enfoque lúdico y amigable para reducir la ansiedad o el estrés que pudiera afectar su rendimiento. Estos resultados fueron fundamentales para el análisis comparativo y para evaluar la efectividad del juego libre desarrolladas en el preexperimento.

3.6. Aspectos éticos

De acuerdo con el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ULADECH, 2025), se aplicaron los principios éticos que guiaron la presente investigación.

Respeto a los derechos y la dignidad de los participantes. En todo momento se respetó la identidad personal del niño al no mostrar su identificación al resto de los participantes, mediante una codificación numérica que evita revelar sus nombres completos y exponer sus datos, lo cual muestra dignidad en su participación durante la investigación.

Compromiso con el cuidado ambiental. En todo momento se tuvo en cuenta el entorno natural, procurando no causar impactos negativos. Además, se incorporaron contenidos relacionados con el medio ambiente como parte de los materiales didácticos

utilizados, lo que promovió no solo el desarrollo académico, sino también la formación de una conciencia ecológica en los estudiantes.

Consentimiento voluntario e informado. Los padres de familia fueron debidamente informados sobre el propósito, los procedimientos y las posibles implicancias del estudio, lo que les permitirá decidir libremente si autorizan la participación de sus hijos. Para tal fin, se entregó un consentimiento informado claro y accesible que permitía retirarse del estudio en cualquier momento, sin perjuicio alguno.

Principio de beneficencia y no maleficencia. Se priorizará el bienestar de los niños en cada fase del estudio, evitando cualquier riesgo o perjuicio. Los resultados del trabajo buscaron contribuir positivamente a la mejora de la práctica educativa, asegurando que los beneficios superaron cualquier inconveniente.

Transparencia, honestidad e integridad. El desarrollo del estudio se realizó con responsabilidad, objetividad y rigor académico. El instrumento de recolección de datos (escala de valoración) será sometido a juicio de expertos para su validación, y se comprobará su confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach, obteniendo resultados considerables.

Principio de justicia. Se garantizó una participación equitativa, considerando únicamente a los niños cuyos padres habían firmado el consentimiento. No se excluyó a ningún participante por motivos de género, origen o condición. Asimismo, se detallaron con claridad las limitaciones del estudio en el apartado correspondiente al análisis de los resultados, a fin de ofrecer un enfoque transparente y justo en la presentación de los hallazgos.

IV. Resultados

4.1. Análisis Descriptivo

A continuación, se presentan los resultados organizados en tablas y figuras, junto con su interpretación, en relación con los objetivos específicos de la investigación. Cabe recordar que el objetivo general de este estudio fue determinar el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

En correspondencia con el primer objetivo específico: identificar el nivel de la motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

Tabla 6

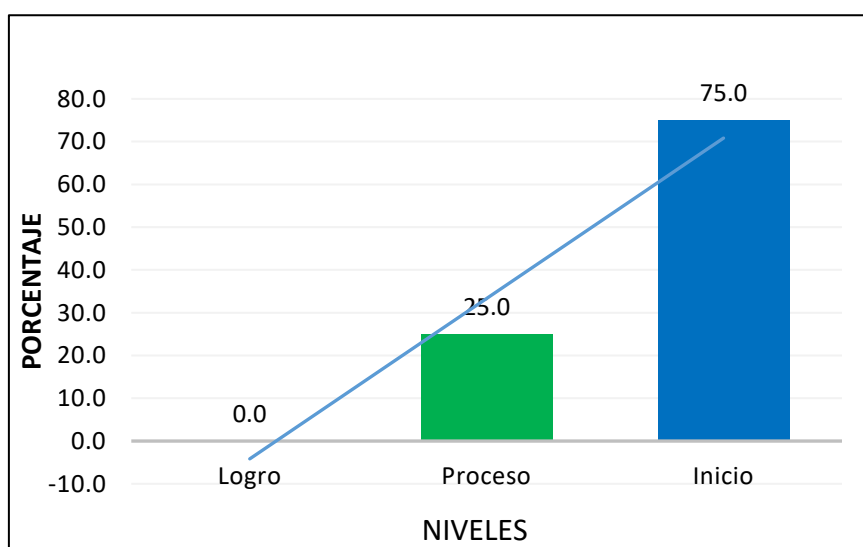
Nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (pretest)

Nivel	<i>fi</i>	%
Inicio	15	75%
Proceso	5	25%
Logro	0	0%
Total	20	100%

Nota. Datos obtenidos de la escala de valoración aplicada a niños de 3, 4 y 5 años (2026)

Figura 1

Distribución porcentual de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años



Nota. Elaboración propia a partir de los datos adaptados de la tabla 6

La Tabla 6 y la Figura 1 muestran la distribución de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años durante el pre test. Se observó que el 75% de los niños ($n = 15$) se ubican en el nivel Inicio seguido por un 25% ($n = 5$) en el nivel Proceso, lo que evidencia que la mayoría aún se encuentra en etapas iniciales de desarrollo de esta habilidad y ningún estudiante se ubicó en logro. Estos resultados permiten concluir que, en su mayor proporción, la motricidad gruesa de la población de niños de 3, 4 y 5 años se encuentra en el nivel de inicio.

En cumplimiento del segundo objetivo específico: aplicar talleres de juego libre como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

Tabla 7

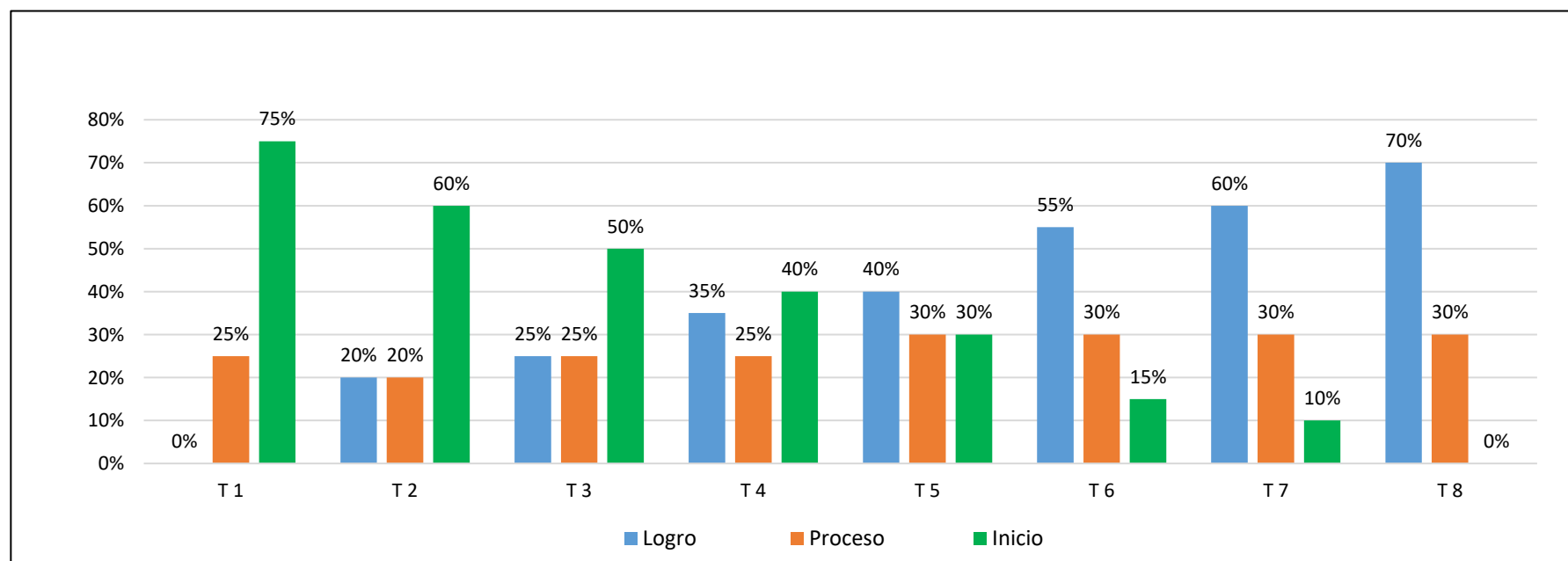
Evolución de los niveles de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años tras la implementación de talleres de juego libre

Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa																
Nivele	Taller 1		Taller 2		Taller 3		Taller 4		Taller 5		Taller 6		Taller 7		Taller 8	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro	0	0%	4	20%	5	25%	7	35%	8	40%	11	55%	12	60%	14	70%
Proceso	5	25%	4	20%	5	25%	5	25%	6	30%	6	30%	6	30%	6	30%
Inicio	15	75%	12	60%	10	50%	8	40%	6	30%	3	15%	2	10%	0	0%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Talleres aplicando el juego libre en los niños de 3, 4 y 5 años.

Figura 2

Distribución porcentual por niveles de motricidad gruesa antes y después de la intervención con juego libre



Nota. Elaboración propia a partir de los datos adaptados de la tabla 7

En la tabla 7 y figura 2, en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa mediante las 15 sesiones del juego motor que se aplicó a los niños de 5 años, los datos recogidos a lo largo de los talleres de intervención mostraron una evolución notable en el desarrollo de la motricidad gruesa de

los niños participantes. Al inicio del programa (Taller 1), la mayoría de los niños (75%) se encontraban en el nivel "Inicio", mientras que un 25% estaba en "Proceso". Esta distribución inicial reflejaba las carencias identificadas en el diagnóstico previo.

A medida que avanzaron las sesiones de juego libre, se observaron cambios significativos en la distribución de los niveles de desarrollo. El porcentaje de niños en el nivel “Inicio” descendió progresivamente hasta desaparecer completamente en los talleres finales. Paralelamente, el nivel “Inicio”, que inicialmente concentraba a la mayoría de los participantes, fue disminuyendo su porcentaje hasta llegar a cero en las últimas sesiones.

El avance más destacable se observó en el nivel "Logro", que pasó de un 0% en la primera sesión a abarcar el 73% de los niños en las talleres finales. Este progreso sostenido demuestra la efectividad de los talleres de juego motor diseñadas e implementadas. La Figura 2, que representa gráficamente estos datos, permite apreciar visualmente esta transición desde los niveles iniciales hacia el logro.

Por lo que se concluye que, los resultados obtenidos confirman que la aplicación sistemática de taller de juego libre constituye una estrategia pedagógica efectiva para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años. La evolución desde el nivel inicio hasta la consecución generalizada del logro valida el diseño de la intervención y justifica la incorporación permanente de este tipo de actividades en el área de motricidad gruesa.

En consonancia con el objetivo específico de evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

Tabla 9

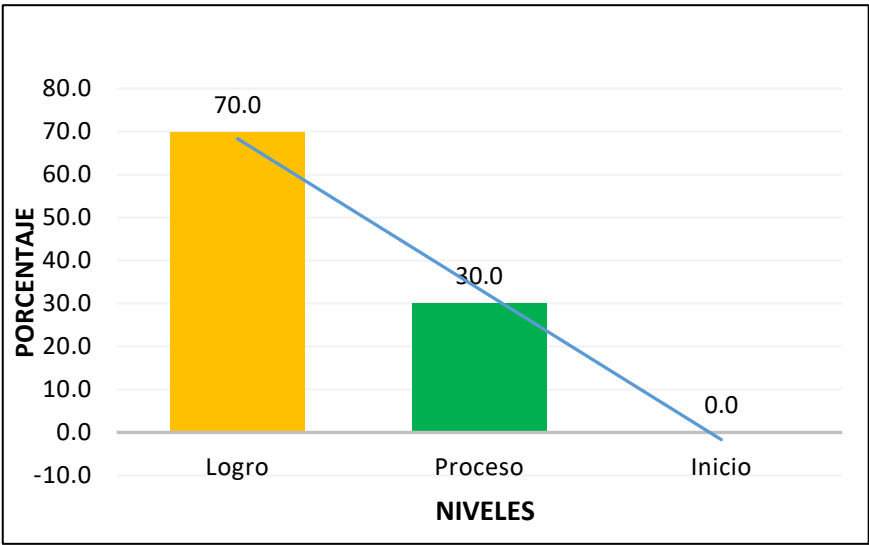
Nivel de motricidad gruesa en niños de 5 años (post test)

Nivel	<i>f_i</i>	%
Inicio	0	0%
Proceso	6	30%
Logro	14	70%
Total	20	100%

Nota. Datos obtenidos de la escala de valoración aplicada a niños de 3, 4 y 5 años (2026)

Figura 3

Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años (post test)



Nota. Adaptado de la tabla 9

De acuerdo a los datos de la tabla 9 y figura 3, se obtuvieron, se obtuvo que el 70% de los niños (n = 14) se ubica en el nivel logro, seguido por el 30% (n = 6) en el nivel proceso, lo que evidencia que la mayoría aún se encuentra en etapas finales del desarrollo de esta habilidad.

En contraste, la gran mayoría sí alcanzó el nivel de logro. Estos resultados permiten concluir que, en su mayoría, la motricidad gruesa de la población de niños de 3, 4 y 5 años se encuentra en el nivel de logro.

Finalmente, los hallazgos demuestran que el juego motor desarrolla efectivamente la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años, cumpliendo así con el objetivo general *de* determinar el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

Tabla 10

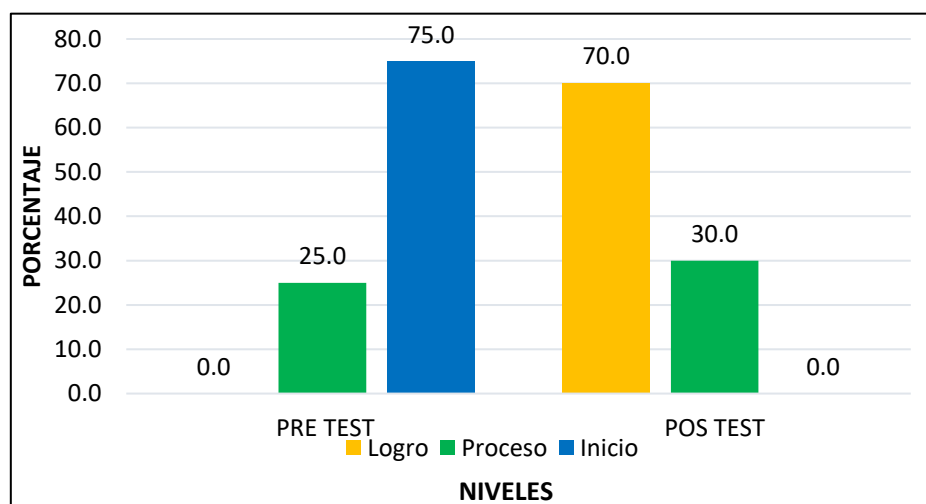
Nivel de motricidad gruesa según el pre y post test

Categoría	Pre test		Post test	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
Inicio	15	75%	0	0%
Proceso	5	25%	6	30%
Logro	0	0%	14	70%
Total	20	100%	20	100%

Nota. Datos obtenidos de la escala de valoración aplicada a niños de 3, 4 y 5 años (2026)

Figura 4

Distribución porcentual del nivel de motricidad gruesa según el pre y post test



Nota. Adaptado de la tabla 10

En la tabla 10 y figura 4, en la variable motricidad gruesa se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en el pretest. Se observa que el 75% (n=15) se encuentra en el nivel inicio y, en el posttest, el 70% (n=14) alcanzó el nivel logro de motricidad gruesa.

Finalmente, se determinó el efecto de la aplicación de la estrategia del juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años, donde la gran mayoría de niños que empezaron en inicio durante el pre test concluyeron en el nivel de logro en el post test.

4.2. Análisis inferencial

4.2.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

a. Se plantearon las hipótesis de la distribución

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

b. Nivel de significancia

Significancia de 5% = 0.05 (alfa o margen de error)

Nivel de confianza: 95%

c. Se seleccionó la prueba a utilizar

La muestra en estudio fue de 20 elementos, que, al ser una muestra menor de 50 datos, se eligió la prueba de Shapiro Wilk procesada en SPSS v26.

d. Criterios para decidir

- Si el p-valor fue menor o igual que el alfa (Si el p-valor $\leq 0,05$), se rechaza la hipótesis Ho y se acepta la hipótesis Ha (los datos no tenían una distribución normal, entonces se emplea pruebas no paramétricas)
- Si el p-valor fue mayor que el alfa (Si el p-valor $>0,05$) se acepta la hipótesis Ho y se rechaza la hipótesis Ha (los datos tenían una distribución normal, entonces se emplea pruebas paramétricas).

Tabla 8

Prueba de normalidad de la variable motricidad gruesa

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	,932	20	,168

a. Corrección de significancia de Lilliefors

Nota. Prueba realizada en SPSS v26

Por lo tanto, se observó que el valor de significancia ($p = .168$) fue mayor a .05, lo que indica que los datos si presentaban una distribución normal. En consecuencia, se empleó la prueba paramétrica de T de student para contrastar las hipótesis.

4.2.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

a) Planteamiento de la hipótesis

H_a. La estrategia de juego libre tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

H_o. La estrategia de juego libre no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

b) Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

c) Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de T de student

d) Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 9*Estadísticos de la prueba de rangos con signos de T de student*

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Pa r 1	Motricidad Gruesa - Pre test	-			-	-	-	1	0.000
	Motricidad Gruesa - Post test	13.00000	4.66792	1.04378	15.18465	10.81535	12.455	9	

e) Interpretación de la prueba

La prueba de T de student mostró un valor de significancia bilateral de $p = .000$, inferior a $.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. En consecuencia, se concluyó que la estrategia de juego libre tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.

V. Discusión

De acuerdo con el **objetivo general** de la investigación, que fue determinar el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “La casita de Emy”, Comas, 2026, los resultados obtenidos evidenciaron un efecto significativo. A partir del análisis inferencial mediante la prueba T de Student, se identificó una diferencia significativa entre el pretest y el posttest, lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Asimismo, se observó una mejora en los niveles de motricidad gruesa, reflejada en el progreso de los niños en habilidades como la coordinación, el equilibrio y el desplazamiento.

Estos resultados coinciden con lo encontrado por Quispe (2025) y López (2024), quienes concluyen que la aplicación del juego libre favorece significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa y evidencian mejoras entre el pretest y el posttest. De igual manera, Tello (2023) y Cueva y Cueva (2022) reportan incrementos significativos en los niveles de logro tras la implementación de estrategias lúdicas, lo que refuerza la validez de los resultados obtenidos en esta investigación.

Desde el sustento teórico, Vygotsky y Cole (1978) sostienen que el juego es un elemento fundamental en el desarrollo del niño, ya que facilita la construcción del aprendizaje a través de la interacción social. Asimismo, Piaget (1981) sostiene que el movimiento y la exploración del entorno son esenciales para el desarrollo cognitivo y motor. En este sentido, el juego libre permitió que los niños desarrollaran habilidades motrices de manera espontánea y significativa.

En consecuencia, se afirma que la estrategia de juego libre constituye una herramienta pedagógica eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que promueve la participación activa, la autonomía y el aprendizaje significativo.

Respecto al **objetivo específico 1**, orientado a identificar el nivel de la motricidad gruesa en el pretest de los niños de 3, 4 y 5 años, los resultados evidenciaron que la mayoría de los participantes se ubicó en los niveles de inicio y proceso, lo que refleja un desarrollo limitado en habilidades fundamentales como la coordinación, el equilibrio y el desplazamiento. Este

hallazgo pone en evidencia que, antes de la intervención, los niños no contaban con un adecuado dominio de su motricidad gruesa, lo cual puede afectar su desenvolvimiento en actividades físicas y escolares.

Estos resultados guardan relación con lo encontrado por Quimis et al. (2025), quienes identificaron que un alto porcentaje de niños presentaba bajos niveles de coordinación, equilibrio y control corporal antes de la aplicación de estrategias lúdicas. De igual manera, Ortiz (2024) evidenció que los estudiantes mostraban un bajo rendimiento en pruebas motoras en el pretest, mientras que Peñarán (2023) reportó predominio de niveles iniciales en el desarrollo psicomotor grueso. Estas coincidencias permiten afirmar que la problemática identificada en esta investigación no es aislada, sino que responde a una realidad frecuente en el nivel inicial cuando no se aplican estrategias adecuadas.

Desde el sustento teórico, Pinos (2011) destaca que la motricidad gruesa cumple un rol fundamental en las primeras etapas del desarrollo infantil, ya que permite al niño interactuar con su entorno y fortalecer su desarrollo integral. Asimismo, la teoría ecológica de Bronfenbrenner (1979) resalta que el desarrollo del niño está influenciado por el entorno en el que se desenvuelve, por lo que la ausencia de estímulos adecuados limita la adquisición de habilidades motoras.

En ese sentido, se interpreta que los bajos niveles observados en el pretest se deben, en gran medida, a la escasa implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego y el movimiento dentro del aula. Esta situación restringe las oportunidades de los niños para explorar y experimentar sus capacidades motrices de manera natural.

En relación con el **objetivo específico 2**, referido a la aplicación de los talleres de juego libre como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa, se evidenció un progreso significativo y sostenido a lo largo de los talleres. A lo largo de la intervención, los niños mostraron una mejora progresiva en sus habilidades motrices, pasando de niveles de inicio y proceso a niveles de logro, lo que demuestra la efectividad de la estrategia aplicada.

Estos resultados coinciden con lo reportado por Quispe (2025), quien evidenció que la aplicación del juego libre permitió que un alto porcentaje de niños desarrollara sus habilidades

motoras gruesas. De igual manera, López (2024) encontró mejoras significativas en los niveles de desempeño tras la implementación de esta estrategia, mientras que Tello (2023) reportó que, tras aplicar talleres de juego libre, los estudiantes alcanzaron niveles óptimos de desarrollo motor. Estas similitudes refuerzan la validez de los resultados obtenidos en la presente investigación.

Desde el enfoque teórico, Vygotsky y Cole (1978) sostienen que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y el juego, lo que permite al niño desarrollar habilidades de manera significativa. Asimismo, Gallahue y Ozmun (2012) señalan que el movimiento es esencial para el desarrollo motor, ya que, a través de actividades físicas, los niños fortalecen su coordinación, equilibrio y control corporal.

Finalmente, respecto al **objetivo específico 3**, orientado a evaluar el nivel de motricidad gruesa en el postest, los resultados evidenciaron un incremento significativo en los niveles de logro, lo que demuestra una mejora sustancial en las habilidades motrices de los niños. Se observó un avance notable en aspectos como la coordinación de movimientos, el equilibrio y el control corporal, lo que indica que la intervención tuvo un impacto positivo en el desarrollo motor.

Estos hallazgos coinciden con los resultados de Cevallos (2021), quien reportó mejoras significativas en la motricidad gruesa tras la aplicación de juegos tradicionales. Asimismo, Loroña (2025) evidenció un incremento considerable entre el pretest y el postest, mientras que Cueva y Cueva (2022) concluyeron que los programas basados en juegos generan efectos positivos en el desarrollo motor. Estas coincidencias refuerzan la consistencia de los resultados obtenidos.

Desde el sustento teórico, Fernández (2010) define la motricidad gruesa como un componente esencial del desarrollo físico, mientras que Enríquez et al. (2020) destacan que el juego libre favorece directamente el desarrollo de habilidades motoras al promover movimientos amplios y coordinados. En este sentido, los resultados obtenidos confirman que el juego libre es una estrategia eficaz para fortalecer la motricidad gruesa.

En consecuencia, se interpreta que la mejora observada en el posttest se debió a la aplicación sistemática de actividades lúdicas que promovieron el movimiento, la exploración y la participación activa de los niños.

La presente investigación tiene como limitación, el tamaño reducido de la muestra ($n=20$) que dificulta representar de modo adecuado y más generalizado la participación de los niños generando sesgos y que limita su fiabilidad al momento de recolectar los datos. De igual forma, en la metodología fue un diseño preexperimental en el que no existe un grupo de control, limitando el contraste de los resultados en su comparación. Además, se identificó que la evaluación se realizó en un único contexto educativo, lo cual influye en la variabilidad de los resultados, ya que solo se enfocó en una institución educativa con las mismas características y el mismo contexto educativo de estudio y, al momento de obtener los resultados, estos no resultan consistentes.

VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó que la aplicación de la estrategia de juego libre influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. Lo más importante fue la aplicación de los talleres de juego libre, porque permitió que los niños desarrollaran habilidades como la coordinación, el equilibrio y el control corporal mediante actividades dinámicas, espontáneas y significativos acordes a su edad. Lo que más ayudó en la aplicación de los talleres fue el uso de estrategias lúdicas basadas en el juego libre, ya que favoreció la participación activa, la motivación y la autonomía de los niños durante las sesiones. Lo más difícil en el desarrollo de los talleres fue mantener la participación constante de todos los niños en cada uno. Finalmente, los resultados de la prueba de hipótesis muestran que existe una diferencia significativa entre el pretest y el posttest, lo que evidencia que la estrategia de juego libre contribuye significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa

Con respecto al objetivo específico 1, en esta investigación se identificó el nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años mediante un pretest. Lo más relevante fue que la mayoría de los niños se ubicó en los niveles de inicio y proceso, lo cual evidencia dificultades en habilidades como la coordinación, el equilibrio y el desplazamiento, y refleja un desarrollo limitado de la motricidad gruesa previo a la intervención. Lo menos relevante fue el porcentaje de niños que alcanzó el nivel de logro, ya que representó una minoría en el grupo evaluado. Estos resultados muestran que, en el pretest, los niveles de desarrollo eran predominantemente bajos, lo que evidencia la necesidad de aplicar estrategias como el juego libre para mejorar la motricidad gruesa.

Con respecto al objetivo específico 2, en esta investigación se aplicaron talleres de juego libre como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa. La implementación del programa se desarrolló mediante 8 talleres, que abordaron actividades como correr, saltar, lanzar, trepar y juegos de coordinación, relacionadas con el desarrollo motor en el nivel inicial. Las estrategias utilizadas fueron actividades lúdicas, dinámicas grupales y juegos libres, con una duración aproximada de 45 minutos por taller. Lo más importante que mostraron los niños fue

una mejora progresiva en sus habilidades motrices, evidenciada por una mayor coordinación, equilibrio y participación activa durante el desarrollo de las actividades. Los resultados de las evaluaciones realizadas durante las sesiones mostraron avances graduales en el desempeño de los niños, lo que permitió evidenciar el efecto positivo de la estrategia aplicada.

Con respecto al objetivo específico 3, en esta investigación se evaluó el nivel de motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años mediante un postest. Lo más relevante fue el incremento de los niveles de logro de los niños, lo que evidenció mejoras en habilidades como la coordinación, el equilibrio y el control corporal, en comparación con los resultados del pretest. Estos resultados reflejan que la aplicación de los talleres de juego libre permitió fortalecer de manera significativa el desarrollo de la motricidad gruesa. En consecuencia, se evidencia que los niños lograron superar las dificultades iniciales y mejorar su desempeño motor, alcanzando niveles más altos en su desarrollo.

VII. Recomendaciones

Se recomienda desarrollar futuras investigaciones que utilicen diseños experimentales o cuasiexperimentales con grupos de control, con la finalidad de establecer con mayor precisión la relación de causalidad y la influencia de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa. Asimismo, se sugiere ampliar el tamaño de la muestra y considerar diferentes contextos educativos, lo que permitirá mejorar la validez externa y la generalización de los resultados.

Se recomienda a los docentes de educación inicial de la institución educativa incorporar de manera sistemática la estrategia de juego libre en sus talleres, promoviendo actividades que involucren movimientos como correr, saltar, trepar y lanzar, con el fin de fortalecer habilidades como la coordinación, el equilibrio y el control corporal. Del mismo modo, se sugiere diseñar espacios adecuados y seguros que faciliten el desarrollo de actividades motrices y favorezcan un aprendizaje activo y participativo, acorde con las características de los niños.

Se recomienda a los estudiantes de la carrera profesional de Educación profundizar en el estudio del juego libre como estrategia pedagógica, mediante la realización de investigaciones aplicadas en el nivel inicial. Asimismo, se sugiere fortalecer su formación académica mediante la participación en talleres, seminarios y cursos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que contribuirá a mejorar sus competencias pedagógicas y su desempeño profesional en el ámbito educativo.

Referencias bibliográficas

- Arroyo, C. M. y Avalos, A. (2024). *La relevancia del juego psicomotor y su impacto en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 a 6 años*. *Revista Científica Kosmos*, 3(1), 31-48. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.76>
- Berk, L. E. (2018). *Development through the Lifespan*. Pearson.
- Bernal, R., y Torres, L. (2021). El juego como estrategia pedagógica en la educación inicial. *Educación y Desarrollo*, 15(2), 123-140. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=567856789005>
- Castillo, E. (2024). *Monitoreo y acompañamiento pedagógico para fortalecer la sesión de psicomotricidad en una institución educativa inicial de Comas*. [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/15007>
- Cevallos, M. (2021). *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*. [Tesis de Licenciatura en Educación Inicial, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>
- Colcha, J. P., & San Lucas, C. E. (2021). Comparative analysis of the motor development of children of 4 and 5 years old in urban and rural educational contexts. *Explorador Digital*, 5(3), 61-84. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i3.1752>
- Cueva, R.R., y Cueva, W.P. (2022). *Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años del distrito de S.M.P, Lima*. [Tesis de educación inicial, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/125350>
- Enríquez, J.F., Abril, M.M. y Sandoval, M.L. (2020). *Motricidad gruesa en articulación con los juegos tradicionales: alternativa pedagógica para los infantes de 3 a 4 años*. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/01/articulacion-juegos-tradicionales.html>
- Figuerola, J., Pariona ,K.J., Oliveros, A.,Ortiz, C., Saravia, K., Fernández, K.F.(2025). *Motor skills in Peruvian preschool children: A cross-sectional study*. *Medwave*. 17 (6),305. <https://doi.org.10.5867/medwave.2025.06.3056>

- Fisher, E. P., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G., y Berk, L. (2016). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. In D. Singer, R. M. Golinkoff, y K. 22 Hirsh-Pasek (Eds.), *Play = Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth*. Oxford University Press.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. Editorial Mexicana. Mc Graw Hill.
- Hua, J., Liu, X., Zhang, Y., Gao, H., ... Li, F. (2022). Early motor milestones in infancy and later motor impairments: A population-based data linkage study. *Frontiers in Psychiatry*, 13, Article 809181. <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2022.809181>
- Kılıç, M., y Koçak, S. (2023). Examination of psycho-motor development of children who were 6-36 months in the COVID-19. *Scientific Reports*, 13 (1), 20801. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-47865->
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
- López, L.E. (2024). *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*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/38394>
- Loroña, L.N. (2025). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P Yeshua*. [Tesis de pregrado, escuela de educación superior pedagógica pública San Francisco de Asís]. <http://hdl.handle.net/20.500.14762/127>
- Mera, D.G., Andrade, N.Y., Ortiz, J.B., Carvajal, B.T., Cantos, Y.B., Salazar, A.L., y Murillo, A.Y. (2023). *Los juegos tradicionales en la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años*. CIDE Editorial. <https://doi.org/10.33996/cide.ecuador.JU2636515>
- Mulubrhan, A. M., Getahun, D. A., Kassa, T. G., & Belay, M. M. (2023). Gross motor developmental delay and associated factors among children younger than 5 years in a low-income setting: A community-based cross-sectional study. *BMC Pediatrics*, 23, Article 461. <https://doi.org/10.1186/s12887-023-04461-9>
- Ortiz, C. (2024). *Juegos predeportivos en la motricidad gruesa en niños*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Chimborazo, Ecuador. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14446>

- Pellegrini, A. D., y Smith, P. K. (2017). *The nature of play: Great apes and humans*. Guilford Press.
- Peñarán, M. L. (2023). *Programa de juego libre en la psicomotricidad gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa del distrito de Chancay*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/111892>
- Piaget, J. (1981). *Seis estudios de psicología*. (12ª ed.). Editorial Seix Barral. Barcelona
- Pinos M. (2011). *Guía para el desarrollo de la psicomotricidad*. Guatemala
- Quimís, M. A., Mendoza, M. A., & Barros, C. I. (2025). El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años: Play in the development of gross motor skills in children from 4 to 5 years old. *Multidisciplinary Latin American Journal (MLAJ)*,3(2), 20-44. <https://doi.org/10.62131/MLAJ-V3-N2-002>
- Quispe, B. (2025). *Juego libre para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa privada San Marcos, Puno*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/41960>
- Ríos, R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción* (Primera edición). Málaga: Servicios Académicos intercontinentales S.L.
- Tello, R.Y. (2023). *El juego libre para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 5 años, utilizando Zoom en la I.E. María Montessori de Anticona N°1545-Chimbote*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/39978>
- ULADECH. (2025). *Reglamento de integridad científica en la investigación de ULADECH, Versión 002* Chimbote, Perú: ULADECH Católica: Resol. N° 0495-25-CU-ULADECH Católica de 12 de mayo 2025.
- Veldman,S.L., Jones R.A., Chandler, P., Robinson, L.E., O., A.D. (2020). Prevalence and risk factors of gross motor delay in pre-schoolers. *J Paediatr Child Health*, 56(4),571-576. doi:10.1111/jpc.14684
- Vygotsky, L. S., y Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. *Harvard University Press*.

Anexos

Anexo 1. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733)



"AÑO DE LA ESPERANZA Y EL FORTALECIMIENTO DE LA DEMOCRACIA"

Fecha 25-01-2026

Oficio 01-2026
Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
Director de Investigación y Posgrado
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
Presente -

Asunto: Confirmación de aceptación para ejecutar trabajo de investigación

Referencia: Carta N° 0000000009-2026-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar un cordial saludo en nombre de la I.E PARTICULAR "LA CASITA DE EMY" ubicada en el distrito de Comas, región Lima

Me complace informarle que la estudiante BARRÓN CERÓN EDITH LILY, con DNI N° 09050512, egresada de la Escuela Profesional de Educación, en la carrera de Educación Inicial de ULADECH Católica, ha presentado una solicitud de acuerdo al asunto de referencia, donde solicita autorización para llevar a cabo la investigación titulada "EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "LA CASITA DE EMY", COMAS, 2026. Por tal motivo, esta dirección ha decidido aceptar su solicitud.

A la egresada se le ha asignado el aula de 3, 4 y 5 años para la ejecución de su investigación, cuyo periodo de recolección de información será del 10-01-2026 al 13-03-2026. Asimismo, se le autoriza a incluir el nombre de nuestra institución educativa en el título del informe de investigación.

Con la condición de que los datos recolectados deberán utilizarse exclusivamente con fines académicos, conforme a lo establecido en la Ley N°29733 (Ley de Protección de Datos Personales).

Sin otro particular, me despido de usted, reiterando mis muestras de especial consideración y estima personal.

Atentamente,


Janet Maldonado Soto

Anexo 2. Carta de recojo de datos (automatizado en el sistema de la universidad)



Chimbote, 13 de enero del 2026

CARTA N° 0000000009- 2026-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

JANET MALDONADO SOTO
I.E PARTICULAR "LA CASITA DE EMY"

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 EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "LA CASITA DE EMY", COMAS, 2026, con la LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS, que involucra la recolección de información/datos en 20, a cargo de EDITH LILY BARRÓN CERÓN, perteneciente al PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 09050512, durante el periodo de 10-01-2026 al 13-03-2026.

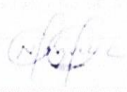
La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Hora: 11:00 am.
Fecha: 14/01/26





Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo
Director de Investigación y Postgrado
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

www.uladech.edu.pe/

email: cooperacion@uladech.edu.pe
Telf.: (043) 343444 Cel: 948560463
Jr. Tumbes N° 247 - Centro Comercial y Financiera - Chimbote, Perú

Anexo 3. Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cuál es el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026? Problemas específicos a) ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026? b) ¿Cuál es el efecto de la aplicación de los talleres de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026? c) ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026?	Objetivo general Determinar el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. Objetivos específicos a) Identificar el nivel de la motricidad gruesa en el pre test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. b) Aplicar talleres de juego libre como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. c) Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el post test de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.	Ha. La estrategia de juego libre tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026. Ho. La estrategia de juego libre no tiene un efecto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La casita de Emy”, Comas, 2026.	Variable independiente Estrategia de juego libre. Dimensiones -Juego simbólico. -Juego de construcción -Juego motor Variable dependiente Motricidad gruesa Dimensiones -Lateralidad -Esquema corporal -Control del cuerpo	Tipo de Inv: Aplicada Nivel de Inv: Explicativo Diseño de Inv: Pre experimental Población y muestra: Población: 63 niños de 3, 4 y 5 años. Muestra: 20 niños de 3, 4 y 5 años. Técnica: Observación Instrumento: Escala de valoración

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable Independiente Estrategia de juego libre	La estrategia de juego libre se medirá mediante las dimensiones: juego simbólico, juego de construcción y juego motor, las cuales se evaluarán en 8 sesiones de aprendizaje.	Juego simbólico	-Participación activa. -Cooperación	Escala ordinal	-Inicio -Proceso -Logro
		Juego de construcción	-Precisión -Agilidad		
		Juego motor	-Concentración -Paciencia		
Variable Dependiente Motricidad gruesa	La motricidad gruesa se medirá mediante las dimensiones de lateralidad, el esquema corporal y el control del cuerpo, que se evaluarán con una guía de observación.	Lateralidad	-Dominio -Movimiento -Utiliza las partes de su cuerpo	Escala ordinal	-Inicio -Proceso -Logro
		Esquema corporal	-Coordinación de las partes del cuerpo		
		Control del cuerpo	-Control coordinado del movimiento. -Equilibrio		

Anexo 4. Validación y confiabilidad del instrumento de recolección de información

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Milagros Betzabet Hidalgo Olivares	
Nº DNI / CE: 40648406	Edad: 45 años
Teléfono / celular: 925513977	Email: milagroshidalgoolivares@gmail.com
Título Profesional: Licenciado en educación Inicial	
Grado Académico: Maestría X	Doctorado.....
Especialidad:	
Institución que labora: Institución Educativa Inicial El Progreso	
Identificación del proyecto de Investigación o tesis	
Título: Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular "La Casita de Emy", Comas, 2026.	
Autor: Edith Lily Barrón Cerón	
Programa Académico: Educación Inicial	
 Firma	 Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.
Mg. Milagros Betzabet Hidalgo Olivares
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Edith Lily Barrón Cerón**, egresada del Programa de Estudios de **Educación Inicial** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

“Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “La Casita de Emy”, Comas, 2026”, y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Edith Lily Barrón Cerón
DNI: 09050512

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “La Casita de Emy”, Comas, 2026.								
	Variable Dependiente1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Lateralidad	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Señala su lado derecho cuando se le solicita, utilizando un aro como guía.	X		X		X		
2	Coloca un pañuelo en su lado izquierdo cuando se le solicita.	X		X		X		
3	Camina en puntas siguiendo líneas rectas, nombrando en voz alta derecha e izquierda al pisar.	X		X		X		
4	Cruza la línea media del cuerpo al realizar movimientos dirigidos, sin apoyo de la otra mano.	X		X		X		
	Dimensión 2: Esquema Corporal							
5	Toca y nombra tres partes de su cuerpo al pedirse.	X		X		X		
6	Al caminar o correr, balancea los brazos opuestos a las piernas.	X		X		X		
7	Imita movimientos combinados que involucran brazos y piernas de manera coordinada.	X		X		X		
8	Salta con ambos pies dentro y fuera de un círculo sin perder el equilibrio.	X		X		X		
	Dimensión 3: Control del Cuerpo							
9	Ajusta la intensidad de sus movimientos de acuerdo con la actividad motriz realizada.	X		X		X		
10	Atrapa una pelota lanzada desde un metro de altura, sin dejarla caer.	X		X		X		
11	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante cinco segundos.	X		X		X		
12	Salta alternando los pies y luego con ambos pies, avanzando 2 metros sin caer.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable ☒ X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Milagros Betzabet Hidalgo Olivares DNI: 40648406



Firma



Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Yovanna Asunción Negrón Torrejón

N° DNI / CE: 09551595

Edad: 52 años

Teléfono / celular: 988883113

Email: yovijp-25@hotmail.com

Título Profesional: Licenciado en educación Inicial

Grado Académico: Maestría X

Doctorado.....

Especialidad:

Institución que labora: Institución Educativa Inicial El Progreso

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

Título: Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular "La Casita de Emy", Comas, 2026.

Autor: Edith Lily Barrón Cerón

Programa Académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.

Mg. Yovanna Asunción Negrón Torrejón

Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Edith Lily Barrón Cerón**, egresada del Programa de Estudios de **Educación Inicial** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

“Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “La Casita de Emy”, Comas, 2026”, y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,



Edith Lily Barrón Cerón
DNI: 09050512

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular "La Casita de Emy", Comas, 2026.								
	Variable Dependiente1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Lateralidad	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Señala su lado derecho cuando se le solicita, utilizando un aro como guía.	X		X		X		
2	Coloca un pañuelo en su lado izquierdo cuando se le solicita.	X		X		X		
3	Camina en puntas siguiendo líneas rectas, nombrando en voz alta derecha e izquierda al pisar.	X		X		X		
4	Cruza la línea media del cuerpo al realizar movimientos dirigidos, sin apoyo de la otra mano.	X		X		X		
	Dimensión 2: Esquema Corporal							
5	Toca y nombra tres partes de su cuerpo al pedirselo.	X		X		X		
6	Al caminar o correr, balancea los brazos opuestos a las piernas.	X		X		X		
7	Imita movimientos combinados que involucran brazos y piernas de manera coordinada.	X		X		X		
8	Salta con ambos pies dentro y fuera de un círculo sin perder el equilibrio.	X		X		X		
	Dimensión 3: Control del Cuerpo							
9	Ajusta la intensidad de sus movimientos de acuerdo con la actividad motriz realizada.	X		X		X		
10	Atrapa una pelota lanzada desde un metro de altura, sin dejarla caer.	X		X		X		
11	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante cinco segundos.	X		X		X		
12	Salta alternando los pies y luego con ambos pies, avanzando 2 metros sin caer.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (☒) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Yovanna Asunción Negrón Torrejón DNI: 09551595

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Yovanna Negrón', is written over a horizontal dashed line.

Firma



Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Cristina María Cuya Parhuana

N° DNI / CE: 15291403

Edad: 60 años

Teléfono / celular: 957967216

Email: cuyaparhuanacristina@gmail.com

Título Profesional: Licenciado en educación Inicial

Grado Académico: Maestría ☒ X

Doctorado.....

Especialidad:

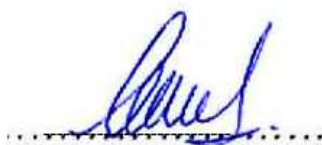
Institución que labora: IEI "Luis Enrique XIII "

Identificación del proyecto de Investigación o tesis

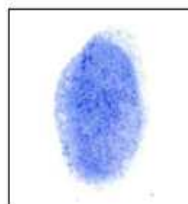
Título: Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular "La Casita de Emy", Comas, 2026.

Autor: Edith Lily Barrón Cerón

Programa Académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señora.
Mg. Cristina María Cuya Parhuana
Presente. -

Asunto: Solicitud de validación de instrumento de recolección de datos

Reciba un cordial saludo. Me dirijo a usted para expresarle mi consideración y, a la vez, informarle que quien suscribe, **Edith Lily Barrón Cerón**, egresada del Programa de Estudios de **Educación Inicial** de la **Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote**, se encuentra desarrollando un trabajo de investigación que requiere la validación del instrumento de recolección de datos mediante el juicio de expertos.

En tal sentido, recorro a su reconocida experiencia profesional y académica para solicitarle muy respetuosamente su participación en calidad de experto(a) validador(a).

El proyecto de investigación se titula:

“Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “La Casita de Emy”, Comas, 2026”, y corresponde a un estudio de tipo preexperimental.

Para facilitar el proceso de validación, se adjunta el expediente correspondiente, el cual contiene los siguientes documentos:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación del experto para el proceso de validación
- Ficha de validación del instrumento
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia

Agradezco de antemano el tiempo y la atención brindados, así como su valioso aporte académico, el cual contribuirá significativamente a la mejora y rigor del presente estudio.

Sin otro particular, me despido de usted reiterándole las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,


Edith Lily Barrón Cerón
DNI: 09050512

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular “La Casita de Emy”, Comas, 2026.								
	Variable Dependiente1: Motricidad Gruesa	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Dimensión 1: Lateralidad	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Señala su lado derecho cuando se le solicita, utilizando un aro como guía.	X		X		X		
2	Coloca un pañuelo en su lado izquierdo cuando se le solicita.	X		X		X		
3	Camina en puntas siguiendo líneas rectas, nombrando en voz alta derecha e izquierda al pisar.	X		X		X		
4	Cruza la línea media del cuerpo al realizar movimientos dirigidos, sin apoyo de la otra mano.	X		X		X		
	Dimensión 2: Esquema Corporal							
5	Toca y nombra tres partes de su cuerpo al pedírselo.	X		X		X		
6	Al caminar o correr, balancea los brazos opuestos a las piernas.	X		X		X		
7	Imita movimientos combinados que involucran brazos y piernas de manera coordinada.	X		X		X		
8	Salta con ambos pies dentro y fuera de un círculo sin perder el equilibrio.	X		X		X		
	Dimensión 3: Control del Cuerpo							
9	Ajusta la intensidad de sus movimientos de acuerdo con la actividad motriz realizada.	X		X		X		
10	Atrapa una pelota lanzada desde un metro de altura, sin dejarla caer.	X		X		X		
11	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante cinco segundos.	X		X		X		
12	Salta alternando los pies y luego con ambos pies, avanzando 2 metros sin caer.	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

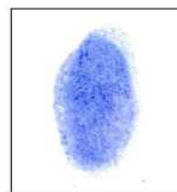
Recomendaciones.....

Opinión de experto: Aplicable (☒) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg. Cristina María Cuya Parhuana DNI: 15291403



Firma



Huella digital

Confiabilidad del instrumento

VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA																
Codigo del Estudiante	Dimensión 01: Lateralidad				Dimensión 02: Esquema corporal				Dimensión 03: Control del cuerpo				Suma D1	Suma D2	Suma D3	Suma de las dimensiones
	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12				
001	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	12
002	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	12	12	10	34
003	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	6	4	7	17
004	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	9	9	12	30
005	3	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	9	5	4	18
006	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	6	6	7	19
007	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	12
008	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	3	6	5	7	18
009	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	3	2	7	8	8	23
010	2	1	1	1	1	2	3	2	2	1	1	1	5	8	5	18
VARIANZAS	0.61	0.44	0.44	0.61	0.64	0.41	0.89	0.45	0.65	0.64	0.89	0.56				

TIPO DE RESPUESTA	VALOR
INICIO	1
PROCESO	2
LOGRO	3

Parámetros	
α (alfa) =	0.91752433
K (N° de ítems) =	12
Σ Vi (Suma de la varianza de los ítems) =	7.23
Vt (Varianza Total) =	45.49

INTERPRETACION	
Calculando el parámetro de alfa; nos arrojo un valor de 0.917; estado en el nivel de consistencia interna EXCELENTE; por ende se puede decir	

FORMULA	
$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$	

Rangos del Alfa de Cronbach	
Alfa de Cronbach	Consistencia Interna
α ≥ 0,9	Excelente
0,8 ≤ α < 0,9	Buena
0,7 ≤ α < 0,8	Aceptable
0,6 ≤ α < 0,7	Cuestionable
0,5 ≤ α < 0,6	Pobre
α < 0,5	Inaceptable

Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas: validez, confiabilidad, u otros).

Ficha técnica de los instrumentos

Nombre del instrumento	Escala de valoración para evaluar la motricidad gruesa
Autor	Edith Lily Barrón Cerón
Adaptación	No aplica
Población	Niños de 3, 4 y 5 años
Administración	Individual
Duración	45 minutos
Técnica de recolección de datos	Observación
Tipo de instrumento	Escala de valoración
Número de ítems	12 ítems
Tipo de validez	Se aplicó la validez de contenido, dado que se buscó que el instrumento cubra adecuadamente el contenido o la dimensión que se quiere medir.
Evaluación de la validez	Se aplicó la revisión de expertos, ya que tres expertos han revisado cada ítem según los criterios de relevancia, pertinencia y claridad
Confiabilidad	Se aplicó una prueba piloto a 10 niños
Evaluación de la confiabilidad	Se aplicó Alfa de Cronbach para medir la consistencia interna de los ítems de un instrumento, y se obtuvo un valor superior a 0.917 que indica una excelente confiabilidad.

Instrumento de recolección de información



ESCALA DE VALORACIÓN PARA LA MOTRICIDAD GRUESA

I. DATOS GENERALES:

- Código del niño:

- Fecha:

II. INSTRUCCIONES

Observe el desempeño del niño(a) durante la actividad motriz y marque con una (X) el nivel de logro que mejor describa su desempeño en cada indicador, de acuerdo con los siguientes criterios:

Inicio (1): Presenta dificultad para ejecutar la actividad y requiere apoyo constante.

Proceso (2): Ejecuta la actividad con ayuda ocasional o de manera parcial.

Logro (3): Ejecuta la actividad de manera autónoma y adecuada a su edad.

N °	Ítems	Inicio	Proceso	Logro
Dimensión 01: Lateralidad				
01	Señala su lado derecho cuando se le solicita, utilizando un aro como guía.			
02	Coloca un pañuelo en su lado izquierdo cuando se le solicita.			
03	Camina en puntas siguiendo líneas rectas, nombrando en voz alta derecha e izquierda al pisar.			
04	Cruza la línea media del cuerpo al realizar movimientos dirigidos, sin apoyo de la otra mano.			
Dimensión 02: Esquema corporal				
05	Toca y nombra tres partes de su cuerpo al pedírselo.			

06	Al caminar o correr, balancea los brazos opuestos a las piernas.			
07	Imita movimientos combinados que involucran brazos y piernas de manera coordinada.			
08	Salta con ambos pies dentro y fuera de un círculo sin perder el equilibrio.			
Dimensión 03: Control del cuerpo				
09	Ajusta la intensidad de sus movimientos de acuerdo con la actividad motriz realizada.			
10	Atrapa una pelota lanzada desde un metro de altura, sin dejarla caer.			
11	Mantiene el equilibrio sobre un pie durante cinco segundos.			
12	Salta alternando los pies y luego con ambos pies, avanzando 2 metros sin caer.			

Anexo 6. Declaración jurada de Integridad Científica y Conflictos de Interés

DECLARACIÓN JURADA DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y CONFLICTOS DE INTERESES.

Yo, Edith Lily Barrón Cerón, identificada con DNI N° 09050512, con domicilio real en Psj. 1, Asent. H. Villa Esperanza, Mz. D-2, lote 3, pueblo joven Villa Esperanza, distrito Caraballo, provincia y departamento Lima, en mi condición de: Investigadora responsable vinculada al proyecto de investigación titulado: "EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "CASITA DE EMY", Comas, 2026".

DECLARO BAJO JURAMENTO LO SIGUIENTE:

I.- DECLARACIÓN DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA.

- 1.- Que, el proyecto de investigación presentado ha sido elaborado respetando los principios de honestidad, veracidad, rigor metodológico, transparencia y responsabilidad científica, conforme el Reglamento de Investigación de la universidad católica Los Ángeles de Chimbote.
- 2.- Que, los datos, resultados, fuentes bibliográficas, instrumentos y procedimientos metodológicos declarados en el proyecto son auténticos y verificables, y no han sido fabricados, falsificados ni manipulados.
- 3.- Que, me comprometo a ejecutar la investigación conforme a lo aprobado por el Comité de Ética de la Investigación (CEI), absteniéndome de realizar modificaciones sustanciales sin las autorizaciones previas correspondientes.
- 4.- Que, respeto y respetaré los derechos de autor, la propiedad intelectual y las normas de citación académica vigentes, evitando toda forma de plagio, autoplagio o apropiación indebida.
- 5.- Que, conozco que cualquier infracción a los principios de integridad científica será evaluada conforme el Reglamento de Investigación Científica y demás normativa institucional.

II.- DECLARACIÓN DE CONFLICTO DE INTERESES:

- 6.- Que, declaro haber evaluado la existencia de conflicto de intereses reales, potenciales o aparentes que pudieran influir en el diseño, ejecución, análisis o difusión de la investigación.
- 7.- En relación con el proyecto de investigación señalado: No presento conflicto de intereses.
- 8.- Que, me comprometo a informar oportunamente al Comité de Ética de la Investigación cualquier situación sobreviniente que pudiera constituir un conflicto de intereses.

III.- DECLARACIÓN FINAL:

Lugar y fecha: CARABAYLLO 29 DE enero 2026



Edith Lily Barrón Cerón

DNI:09050512

Anexo 7. Formato de consentimiento informado

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: EFECTO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO LIBRE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “LA CASITA DE EMY”, COMAS, 2026

INVESTIGADOR RESPONSABLE: Edith Lily Barrón Cerón.

INSTITUCIÓN: Institución Educativa Particular “La casita de Emy”

I.- INVITACIÓN A PARTICIPAR:

1.- Se le solicita autorizar la participación voluntaria de su hijo(a) menor en el presente proyecto de investigación. Antes de tomar una decisión, es importante que lea detenidamente la información. Si tiene alguna duda o requiere mayor aclaración, puede formular las preguntas que considere necesarias antes de otorgar su autorización.

2.- OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN: El objetivo del presente estudio es: determinar el efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa particular “La Casita de Emy”.

3.- PROCEDIMIENTO: Si usted autoriza la participación de su hijo(a) menor. Su niño(a) participará en (ocho) talleres de 45 minutos cada uno dentro del horario escolar. Se aplicará un pretest al inicio y un postest al finalizar, con el fin de evaluar la motricidad gruesa.

4.- RIESGOS Y MOLESTIAS Potenciales: La participación de su menor hijo(a) no representa riesgo físico ni psicológico, ya que la investigación se desarrollará dentro del aula y en el horario escolar habitual.

5.- CONFIDENCIALIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES: La información que se obtenga de su menor hijo(a) durante el desarrollo de la investigación será tratada de manera confidencial y se utilizará únicamente con fines académicos y científicos. Sus datos personales serán protegidos conforme a la Ley N° 29733 (Ley de Protección de Datos Personales). Los resultados se presentarán de forma global, sin revelar la identidad de los niños.

6.- PARTICIPACIÓN VOLUNTARIA Y DERECHO A RETIRO: Su participación de su menor hijo(a) es completamente voluntaria. Usted puede negarse a participar o retirarse del estudio en cualquier momento, sin que ello, genere ningún tipo de sanción o perjuicio académico.

7.- CONSULTAS Y CONTACTO: Si tiene preguntas sobre el estudio o sobre sus derechos de su menor hijo(a) como participante, puede comunicarse con el investigador responsable: Edith Lily Barrón Cerón con teléfono 921800063 y correo electrónico barronceronedith@gmail.com

8.- DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO:

He leído la información proporcionada, se me han aclarado mis dudas, por lo que autorizo voluntariamente la participación de mi menor hijo(a) en el presente proyecto de investigación.

Nombre del padre/madre o apoderado(a):

Documento de identidad:

Comas, de 14 febrero del 2026

Firma del investigador responsable:

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Luz', is displayed within a light gray rectangular box.

Excel de la base de datos

PRE TEST - MOTRICIDAD GRUESA																					
Nº	SOCIODEMOGRAFICAS				Dimensión 01: Lateralidad				Dimensión 02: Esquema corporal				Dimensión 03: Control del cuerpo				Suma D1	Suma D2	Suma D3	Nivel de la Variable	
	Fecha	Codigo del estudiante	Sexo	Edad	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 4	ítems 5	ítems 6	ítems 7	ítems 8	Ítems 9	Ítems 10	Ítems 11	Ítems 12				Total	Nivel
1	3/03/2026	E01	M	3 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	12	Inicio
2	3/03/2026	E02	M	4 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	12	Inicio
3	3/03/2026	E03	F	3 años	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	8	8	8	24	Proceso
4	3/03/2026	E04	F	4 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	12	Inicio
5	3/03/2026	E05	M	4 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	12	Inicio
6	3/03/2026	E06	M	4 años	1	2	1	2	1	1	1	2	3	1	1	1	6	5	6	17	Inicio
7	3/03/2026	E07	M	4 años	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	2	8	5	5	18	Inicio
8	3/03/2026	E08	F	4 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	12	Inicio
9	3/03/2026	E09	M	3 años	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	3	1	7	8	7	22	Proceso
10	3/03/2026	E10	M	5 años	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	5	7	4	16	Inicio
11	3/03/2026	E11	M	4 años	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	6	6	5	17	Inicio
12	3/03/2026	E12	M	5 años	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	4	5	5	14	Inicio
13	3/03/2026	E13	F	3 años	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	9	6	7	22	Proceso
14	3/03/2026	E14	F	4 años	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	3	2	4	7	8	19	Inicio
15	3/03/2026	E15	F	4 años	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	4	4	6	14	Inicio
16	3/03/2026	E16	M	5 años	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	5	6	5	16	Inicio
17	3/03/2026	E17	M	3 años	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	5	6	4	15	Inicio
18	3/03/2026	E18	F	3 años	2	2	2	2	3	1	3	2	1	1	1	1	8	9	4	21	Proceso
19	3/03/2026	E19	M	3 años	2	2	1	2	2	2	3	2	1	1	2	1	7	9	5	21	Proceso
20	3/03/2026	E20	F	3 años	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	7	5	7	19	Inicio
	Escala	Valores		CATEGORÍA DIMENSIÓN			CATEGORÍA DE VARIABLE				PRE-TEST										
	Inicio	1									Categoría	%	Nº								
	Proceso	2			Logro	[10 - 12]		Logro	[29 - 36]				0.0%	0							
	Logro	3			Proceso	[7 - 9]		Proceso	[21 - 28]				25.0%	5							
					Inicio	[4 - 6]		Inicio	[8 - 20]				75.0%	15							
													TOTAL	100.0%	20						

Efecto de la estrategia de juego libre en el desarrollo de la motricidad gruesa												TOTAL		
Nº	Codigo del estudiante	Sexo	Edad	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8			
1	E01	M	3 años	1	2	3	3	2	3	3	3	20	VALORES	
2	E02	M	4 años	2	1	1	3	1	1	3	2	14	Logro	3
3	E03	F	3 años	1	1	2	2	1	3	2	3	15	Proceso	2
4	E04	F	4 años	1	3	1	3	2	3	2	3	18	Inicio	1
5	E05	M	4 años	1	1	1	1	3	1	3	3	14		
6	E06	M	4 años	2	1	2	1	3	3	1	3	16		
7	E07	M	4 años	1	2	1	1	3	2	3	2	15		
8	E08	F	4 años	1	1	1	3	3	3	3	3	18		
9	E09	M	3 años	1	3	2	3	1	3	3	3	19		
10	E10	M	5 años	1	1	1	1	2	3	2	3	14		
11	E11	M	4 años	2	3	2	3	2	3	2	3	20		
12	E12	M	5 años	1	1	3	1	1	2	2	2	13		
13	E13	F	3 años	2	2	1	3	2	2	3	3	18		
14	E14	F	4 años	1	1	2	1	1	3	2	3	14		
15	E15	F	4 años	1	1	3	2	2	3	3	2	17		
16	E16	M	5 años	2	3	1	2	1	3	3	3	18		
17	E17	M	3 años	1	1	3	2	3	1	1	2	14		
18	E18	F	3 años	1	1	1	2	3	2	3	2	15		
19	E19	M	3 años	1	1	1	1	3	2	3	3	15		
20	E20	F	3 años	1	2	3	1	3	2	3	3	18		

POST TEST - MOTRICIDAD GRUESA																					
Nº	SOCIODEMOGRAFICAS				Dimensión 01: Lateralidad				Dimensión 02: Esquema corporal				Dimensión 03: Control del cuerpo				Suma D1	Suma D2	Suma D3	Nivel de la Variable	
	Fecha	Codigo del estudiante	Sexo	Edad	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 4	ítems 5	ítems 6	ítems 7	ítems 8	Ítems 9	Ítems 10	Ítems 11	Ítems 12				Total	Nivel
1	13/03/2026	E01	M	3 años	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	10	10	10	30	Logro
2	13/03/2026	E02	M	4 años	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	10	10	11	31	Logro
3	13/03/2026	E03	F	3 años	1	1	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2	7	9	11	27	Proceso
4	13/03/2026	E04	F	4 años	3	3	3	3	3	2	2	1	3	1	3	3	12	8	10	30	Logro
5	13/03/2026	E05	M	4 años	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	10	10	11	31	Logro
6	13/03/2026	E06	M	4 años	2	2	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	9	9	10	28	Proceso
7	13/03/2026	E07	M	4 años	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	11	12	10	33	Logro
8	13/03/2026	E08	F	4 años	2	2	3	2	3	2	1	3	3	2	3	1	9	9	9	27	Proceso
9	13/03/2026	E09	M	3 años	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	10	11	11	32	Logro
10	13/03/2026	E10	M	5 años	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	2	3	11	11	9	31	Logro
11	13/03/2026	E11	M	4 años	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	3	3	9	11	10	30	Logro
12	13/03/2026	E12	M	5 años	1	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	9	12	9	30	Logro
13	13/03/2026	E13	F	3 años	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	3	3	9	10	9	28	Proceso
14	13/03/2026	E14	F	4 años	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	9	10	8	27	Proceso
15	13/03/2026	E15	F	4 años	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	10	9	11	30	Logro
16	13/03/2026	E16	M	5 años	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	11	9	12	32	Logro
17	13/03/2026	E17	M	3 años	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	10	11	10	31	Logro
18	13/03/2026	E18	F	3 años	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	2	3	11	10	9	30	Logro
19	13/03/2026	E19	M	3 años	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	10	9	10	29	Logro
20	13/03/2026	E20	F	3 años	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	8	11	9	28	Proceso
Escala		Valores		CATEGORÍA DIMENSIÓN		CATEGORÍA DE VARIABLE		POST-TEST													
Inicio		1						Categoría		%		Nº									
Proceso		2		Logro		[10 - 12]		Logro		[29 - 36]		Logro		70.0%		14					
Logro		3		Proceso		[7 - 9]		Proceso		[21 - 28]		Proceso		30.0%		6					
				Inicio		[4 - 6]		Inicio		[8 - 20]		Inicio		0.0%		0					
								TOTAL		100.0%		20									

Sesiones o talleres planificados

Taller 1

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “JUGAMOS A LA CASITA”

TÉCNICA: Juego libre simbólico en representación de situaciones cotidianas

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 04/03/2026

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	- Reconoce y nombra las partes de su cuerpo durante el juego. - Mantiene el equilibrio al adoptar posiciones corporales durante la actividad lúdica.	Escala de valoración

PROCESOS/ ETAPAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los niños y niñas mediante una canción de saludo que motive su participación activa. https://www.youtube.com/watch?v=iC-9PKGI4Mk - Los niños se organizan en asamblea para dialogar sobre las actividades que realizan en casa. - La docente formula preguntas motivadoras como: ¿Qué actividades realizan en casa? ¿Quién cocina en casa? ¿Quién cuida al bebé? - Los niños expresan libremente sus ideas y experiencias. - Finalmente, la docente recuerda las normas de convivencia para el Desarrollo del juego libre: respetar turnos, cuidar los materiales y colaborar con los compañeros.		
INTERACCIÓN	La docente presenta el rincón de la casita y muestra los diferentes materiales disponibles para el juego.	- Muñecos. - Cocinita de juguete. - Utensilios domésticos.	5 m.

	- Los niños exploran libremente los objetos como muñecos, utensilios, muebles pequeños. - Se promueve la participación preguntando ¿Quién quiere ser mamá? ¿Quién quiere ser papá? ¿Quién quiere cuidar al bebé? - Los roles surgen de manera espontánea sin imposición. - La docente acompaña y observa el desarrollo del juego, prestando atención al uso del cuerpo durante la representación de roles.	- Mesas y sillas pequeñas. 	
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños y niñas inician el juego libre simbólico representando situaciones cotidianas como cocinar, limpiar, alimentar al bebé o descansar. - Durante el juego realizan desplazamientos por el espacio, se agachan, se levantan, cargan muñecos y cambian de postura corporal. - Estas acciones favorecen el reconocimiento del cuerpo y la coordinación de movimientos. - La docente observa atentamente la interacción entre los niños y el uso del cuerpo durante la actividad. RELAJACIÓN: - Al finalizar el juego, la docente invita a Los niños a realizar ejercicios de respiración profunda para relajar el cuerpo después de la actividad. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: - Los niños dibujan la actividad del juego que más les gustó. Algunos niños comparten su dibujo y comentan brevemente lo que representaron.	-Material del rincón de la casita. - Espacio amplio y seguro.  - Hojas bond. - Colores. - Lápiz. 	30 m.
EVALUACIÓN	- La docente reúne nuevamente a los niños en asamblea para dialogar sobre la actividad realizada. - Se formulan preguntas como: ¿Qué personaje representaste? ¿Qué actividad realizaste en la casita? ¿Cómo te sentiste durante el juego?	-Escala de valoración -Registro de observación.	5 m

	- Finalmente, la docente registra las observaciones en la escala de valoración, considerando el reconocimiento del cuerpo, la participación y el equilibrio durante el juego.		
--	---	--	--

ESCALA DE VALORACIÓN

N°	NOMBRE Y APELLIDOS	DIMENSION Esquema corporal	Ítems					
			1.Reconoce y nombra partes de su cuerpo durante el juego.			2.Mantiene el equilibrio al adoptar distintas posiciones corporales.		
1			I	P	L	I	P	L
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Taller 2

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “JUGAMOS A LA TIENDA”

TÉCNICA: Juego libre simbólico utilizando objetos con significado simbólico.

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 05/03/2026



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Utiliza objetos con significado simbólico durante el juego y coordina movimientos corporales al manipularlos y desplazarse en el espacio.	Escala de valoración

PROCESOS/ ETAPAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente recibe a los niños con una canción de saludo que promueva un clima afectivo y motivador. Posteriormente. https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k  - Se organiza a los niños en asamblea y se dialoga sobre las tiendas o mercados que conocen - Se plantean preguntas como: ¿Qué compran en la tienda?, ¿Quién vende los productos?, ¿Cómo se paga lo que compramos? - Los niños comparten sus experiencias libremente. - Finalmente, la docente recuerda las normas de convivencia necesarias para el desarrollo del juego.	- Canción de bienvenida - Cartel de normas de convivencia	5 m.

			
INTERACCIÓN	- La docente presenta el rincón de la tienda mostrando los materiales disponibles. Los niños exploran fajas, bloques, canastas y telas que representarán productos de la tienda. La docente promueve el uso simbólico de los objetos permitiendo que los niños asignen significados a los materiales. Se favorece la participación preguntando quién desea ser vendedor o comprador.	Cajas Bloques Telas Canastas	5 m.
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños representan roles de vendedores y compradores. - Durante el juego se desplazan por el espacio para entregar productos, organizar objetos y transportar materiales. Estas acciones favorecen la coordinación corporal y el reconocimiento del cuerpo durante el movimiento. RELAJACIÓN: - La docente invita a los niños a realizar ejercicios de respiración profunda para relajar el cuerpo. EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA: - Los niños dibujan la actividad del juego que más les gustó. Algunos niños comparten su dibujo con el grupo.	Material del rincón de la tienda Hojas bond colores.	30 m.
EVALUACIÓN	- La docente reúne nuevamente a los niños en asamblea para dialogar sobre la actividad realizada. - Se plantean preguntas como: ¿Qué compraron en la tienda?, ¿Qué objetos utilizaron durante el juego?, ¿Qué fue lo que más les gustó? - La docente registra las observaciones en la escala de valoración.	Escala de Valoración	5 m

ESCALA DE VALORACIÓN

N°	NOMBRE Y APELLIDOS.	DIMENSION: -Esquema corporal	Ítems:					
			1. Toca y nombra tres partes de su cuerpo al pedírselo.			2. Balancea los brazos al caminar o correr.		
1			I	P	L	I	P	L
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Taller 3

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “JUGAMOS AL HOSPITAL”

TÉCNICA: Juego Simbólico cooperativo.

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 06/03/2026



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Interactúa con otros niños durante el juego utilizando ambos lados del cuerpo al manipular objetos y desplazarse.	Escala de valoración

PROCESOS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	La docente da la bienvenida mediante una canción de saludo. Posteriormente conversa con los niños sobre las visitas al médico y la importancia de cuidar la salud.	- Canción de bienvenida.	5 m.
INTERACCIÓN	La docente presenta el rincón del hospital mostrando materiales como vendas, botiquín de juguete y muñecos. Los niños exploran los objetos y eligen roles como médico, enfermero o paciente.	Botiquín de juguete muñecos vendas 	5 m.
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños representan situaciones propias de un hospital como atender pacientes, colocar vendas o revisar al muñeco. - Durante el juego se desplazan por el espacio y manipulan materiales utilizando ambos lados del cuerpo. RELAJACIÓN: - Ejercicios de respiración guiada. EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA: - Dibujo del juego realizado.	Material del hospital hojas colores	30 m.
EVALUACIÓN	Diálogo reflexivo y registro en escala de valoración	Escala de Valoracion.	5 m

ESCALA DE VALORACIÓN

N°	NOMBRE Y APELLIDOS.	Dimensión: Lateralidad	Ítems					
			1. Señala su lado derecho cuando se le solicita.			2. Coloca un objeto en su lado izquierdo cuando se le solicita.		
			I	P	L	I	P	L
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Taller 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CONSTRUIMOS TORRES”

TÉCNICA: Juego libre de construcción con bloques

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 09/03/2026



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Ensembled piezas de construcción coordinando movimientos de manos y cuerpo, manteniendo estabilidad durante la actividad.	Escala de valoración

PROCESOS/ ETAPAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente recibe a los niños con una canción de saludo que promueva un ambiente de confianza y motivación. - Luego organiza a los niños en asamblea y conversa sobre las construcciones que observan en su entorno como casas, edificios o torres. - Se realizan preguntas como: ¿Han visto torres o edificios altos?, ¿Cómo creen que se construyen?, ¿Qué materiales se utilizan? - Los niños comparten sus ideas libremente. - Finalmente la docente recuerda las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.	- Canción de bienvenida Cartel de normas.	5 m.
INTERACCIÓN	- La docente presenta los bloques de construcción y explica que podrán utilizarlos para construir torres. - Los niños exploran libremente los materiales observando sus tamaños, formas y colores. - Posteriormente se invita a los niños a iniciar la construcción de torres de diferentes alturas. - La docente acompaña el proceso observando la coordinación corporal, la	Bloques encajables piezas de construcción.	5 m.

	manipulación de los bloques y el equilibrio durante la actividad.		
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños construyen torres utilizando bloques de diferentes tamaños. - Durante la actividad se agachan, se levantan y manipulan las piezas manteniendo control del cuerpo. - La docente observa la coordinación motriz y el equilibrio durante la construcción. RELAJACIÓN: - Al finalizar la actividad se realizan ejercicios de respiración profunda para relajar el cuerpo. EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA: - Los niños dibujan la torre que construyeron y comentan brevemente su dibujo.	- Material de construcción. - Espacio amplio Bloques Hojas Bond colores 	30 m.
EVALUACIÓN	- La docente reúne a los niños en asamblea y dialoga sobre la actividad realizada. - Se plantean preguntas como: ¿Qué construyeron?, ¿Fue fácil o difícil construir la torre?, ¿Qué parte del cuerpo utilizaron para hacerlo? - La docente registra las observaciones en la escala de valoración	Escala de valoración	5 m

ESCALA DE VALORACIÓN

N°	NOMBRE Y APELLIDOS.	Dimensión: Control de cuerpo.	Ítems:					
			1. Ajusta la intensidad de sus movimientos según la actividad.			2. Atrapa una pelota lanzada sin dejarla caer.		
			I	P	L	I	P	L
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Taller 5

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CONSTRUIMOS NUESTRA CIUDAD”

TÉCNICA: Juego libre de construcción con materiales diversos.

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 10/03/2023



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Manipula materiales con precisión coordinando movimientos corporales durante la construcción.	Escala de valoración

PROCESOS/ ETAPAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente recibe a los niños y niñas con una canción de saludo que favorezca un ambiente de confianza y motivación. - Luego organiza a los niños en asamblea y dialoga sobre los lugares que existen en la ciudad como casas, parques, escuelas o tiendas. - La docente formula preguntas como: ¿Qué lugares hay en su ciudad?, ¿Cómo son las casas?, ¿Qué edificios conocen? - Los niños expresan libremente sus ideas y experiencias. - Finalmente se recuerdan las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad: respetar turnos, cuidar los materiales y colaborar con los compañeros.	- Canciones de bienvenida cartel de normas de convivencia 	5 m.
INTERACCIÓN	- La docente presenta los materiales de construcción disponibles como bloques, cajas pequeñas y piezas encajables. - Los niños exploran libremente los materiales observando sus formas, tamaños y colores. - Posteriormente la docente propone construir una ciudad imaginaria donde puedan elaborar casas, edificios, calles y parques.	- Bloques de construcción cajas pequeñas piezas encajables 	5 m.

	- Durante la actividad los niños manipulan los materiales y organizan los elementos según su creatividad. - La docente acompaña el proceso observando la coordinación de movimientos y la manipulación de los materiales.		
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños construyen diferentes espacios de la ciudad utilizando los materiales disponibles. - Durante la actividad se agachan, se levantan, trasladan piezas y coordinan movimientos de manos, brazos y cuerpo. - Estas acciones favorecen el control corporal y la coordinación motriz. - La docente observa la participación y el uso del cuerpo durante la construcción. RELAJACIÓN: - Al finalizar la actividad se realizan ejercicios de respiración profunda para relajar el cuerpo. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: - Los niños dibujan la ciudad que construyeron durante el juego. - Algunos niños comparten su dibujo y comentan qué construyeron.	Material de construcción espacio amplio hojas bond colores lápices 	30 m.
EVALUACIÓN	- La docente reúne a los niños en asamblea para dialogar sobre la actividad realizada. - Se plantean preguntas como: ¿Qué construyeron?, ¿Qué materiales utilizaron?, ¿Cómo trabajaron con sus compañeros? - Finalmente la docente registra las observaciones en la escala de valoración, considerando la manipulación de materiales y la coordinación corporal durante la actividad.	Escala de valoración Registro de observación.	5 m

ESCALA DE VALORACIÓN

N°	NOMBRE Y APELLIDOS.	Dimensión: Control del cuerpo	Ítems:					
			Mantiene el equilibrio sobre un pie durante cinco segundos.			Salta con ambos pies dentro y fuera de un círculo sin perder el equilibrio.		
1			I	P	L	I	P	L
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Taller 6

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CONSTRUIMOS EN EQUIPO”



TÉCNICA: Juego libre de construcción colaborativa

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 11/03/2026

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Construye estructuras simples coordinando movimientos de brazos, tronco y piernas durante la actividad.	Escala de valoración

PROCESOS/ ETAPAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida a los niños mediante una canción de saludo que motive su participación. - Los niños se organizan en asamblea para conversar sobre la importancia de trabajar en equipo. - La docente formula preguntas como: ¿Han construido algo con sus amigos?, ¿Qué podemos construir juntos? - Los niños expresan sus ideas libremente. - Finalmente se recuerdan las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad: respetar turnos, compartir materiales y colaborar con los compañeros.	Canción de bienvenida cartel de normas.	5 m.
INTERACCIÓN	- La docente presenta bloques grandes de construcción y explica que podrán utilizarlos para construir estructuras en equipo. - Los niños exploran los materiales observando sus tamaños, formas y colores.	Bloques grandes piezas construcción	5 m.

	- Posteriormente se organizan en pequeños grupos para construir diferentes estructuras como torres, casas o túneles. - La docente acompaña el proceso observando la coordinación de movimientos y la colaboración entre los niños.		
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños construyen estructuras utilizando los bloques disponibles. - Durante la actividad se agachan, se levantan, trasladan piezas y coordinan movimientos de brazos, tronco y piernas. - La docente observa la coordinación corporal y la interacción entre los niños. RELAJACIÓN: - Se realizan ejercicios de respiración profunda para relajar el cuerpo después de la actividad.	- Conos para delimitar espacio. - Colchonetas.	

ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	NOMBRE Y APELLIDOS.	Dimensión: Esquema corporal	Ítems:					
			Imita movimientos combinados de brazos y piernas.			Coordina movimientos corporales durante la actividad.		
1			I	P	L	I	P	L
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Taller 7

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CIRCUITO DE MOVIMIENTO”

TÉCNICA: Juego motor con desplazamientos

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 12/03/2026



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Ejecuta desplazamientos variados utilizando ambos lados del cuerpo durante el recorrido del circuito.	Escala de valoración

PROCESOS/ ETAPAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente inicia la sesión con una canción de saludo que motive a los niños. - Luego conversa con los niños sobre diferentes formas de desplazarse como caminar, correr o saltar. - Se plantean preguntas como: ¿Cómo podemos mover nuestro cuerpo?, ¿Podemos saltar o correr? - Finalmente se recuerdan las normas de seguridad para realizar la actividad.	Canción de bienvenida. 	5 m.
INTERACCIÓN	- La docente presenta un circuito de movimiento con diferentes estaciones. - Explica a los niños que deberán recorrer el circuito realizando diversas acciones como caminar, saltar, reptar y rodear obstáculos. - Los niños exploran el circuito antes de iniciar la actividad	Conos Aros Cuerdas	5 m.
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños recorren el circuito realizando desplazamientos variados. - Durante la actividad utilizan ambos lados del cuerpo para caminar, saltar y moverse por el espacio. - La docente observa la coordinación motriz y la participación de los niños. RELAJACIÓN:	Material del circuito hojas colores 	30 m.

	- Se realizan ejercicios de respiración y estiramiento corporal. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA: - Los niños dibujan el recorrido del circuito.		
EVALUACIÓN	- La docente dialoga con los niños sobre la actividad realizada. - Se registran las observaciones en la escala de valoración considerando los desplazamientos realizados.	Escala de valoración	5 m

ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	NOMBRE Y APELLIDOS.	Dimensión: Lateralidad	Ítems:					
			Camina siguiendo una línea recta nombrando derecha e izquierda.			Cruza la línea media del cuerpo al realizar movimientos dirigidos.		
1			I	P	L	I	P	L
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								

Taller 8

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: “CIRCUITO DE EQUILIBRIO”

TÉCNICA: Juego motor de equilibrio

ÁREA: PSICOMOTRIZ

FECHA: 13/03/2026



COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad	- Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Mantiene el equilibrio y coordina movimientos gruesos durante el desarrollo de actividades motrices.	Escala de valoración

PROCESOS/ ETAPAS	PROCEDIMIENTO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	- La docente da la bienvenida mediante una canción motivadora. - Luego conversa con los niños sobre la importancia del equilibrio para realizar diferentes actividades. - Se formulan preguntas como: ¿Han caminado sobre una línea?, ¿Cómo podemos mantener el equilibrio? - Se recuerdan las normas de seguridad para realizar el circuito.	Canción de bienvenida	5 m.
INTERACCIÓN	- La docente presenta el circuito de equilibrio con diferentes materiales. - Explica a los niños que deberán caminar sobre líneas, saltar dentro de aros y mantener equilibrio sobre bancos o colchonetas. - Los niños exploran los materiales antes de iniciar la actividad.	Colchonetas Bancos Aros 	5 m.
SOCIALIZACIÓN	EXPRESIÓN MOTRIZ: - Los niños realizan el circuito manteniendo el equilibrio mientras caminan, saltan y se desplazan. - La docente observa el control del cuerpo y la coordinación de movimientos. RELAJACIÓN: - Se realizan ejercicios de respiración y relajación corporal. EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA:	Material del circuito Hojas colores 	30 m.

	- Los niños dibujan la actividad realizada durante el circuito.		
EVALUACIÓN	- La docente dialoga con los niños sobre la actividad realizada. - Se registran las observaciones en la escala de valoración considerando el equilibrio y la coordinación motriz.	Escala de Valoracion	5 m

ESCALA DE VALORACIÓN

Nº	NOMBRE Y APELLIDOS.	Dimensión: Control del cuerpo	Ítems:					
			Mantiene el equilibrio durante el desplazamiento.			Salta alternando los pies y luego con ambos pies sin caer.		
1			I	P	L	I	P	L
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								