

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS INFANTILES Y EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE
LA URBANIZACIÓN NICOLÁS GARATEA DEL
DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE – 2020.**

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

AUTOR

ARTEAGA VEGA, MARILIN MELISSA

ORCID: 0000-0001-8573-2865

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Arteaga Vega, Marilin Melissa
ORCID: 0000-0001-8573-2865

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina
ORCID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Jiménez López, Lita Ysabel

MIEMBRO

Tamayo Ly, Carla Cristina

ASESORA

DEDICATORIA

A mis padres que han sabido formarme con buenos hábitos y valores lo cual me han ayudado a salir adelante en momentos difíciles.

A mi querida hija Isumy, quién ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en mis estudios y ser un ejemplo para ella.

A mi pareja por su gran apoyo en este camino largo, por estar en los buenos y malos momentos.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por darme sabiduría, fortaleza de seguir adelante y a la vez por ser mi guía en este largo paso, por ser mi apoyo de no rendirme ante los obstáculos que se me presentaron y sobre todo por darme una gran familia quienes fueron los que aportaron para mi crecimiento profesional.

A mis padres que han sabido formarme con buenos hábitos y valores lo cual me han ayudado a salir adelante en momentos difíciles.

A mis maestros por su paciencia y el gran apoyo que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional, por orientarnos en el desarrollo de esta investigación y llegar a la culminación de mi tesis.

RESUMEN

La presente investigación, da respuesta a la necesidad de conocer el nivel de juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años, cuya realidad de vida se constituye de manera permanente. La presente investigación tuvo como objetivo general establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 10 niños y niñas de 4 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico excel y SPSS versión 22, para la tabulación y representación en tablas, gráficos y figuras. Los resultados obtenidos indican que, existe una correlación negativa muy baja entre los juegos infantiles y la dimensión de equilibrio con una $r = -0.11111111$; que existe una correlación positiva moderada entre los juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia con una $r = 0.50917508$; que existe una correlación negativa muy baja entre los juegos infantiles y la dimensión de coordinación con una $r = -0.11111111$; que existe una correlación negativa muy baja entre los juegos infantiles y la dimensión de espacio temporal con una $r = -0.11111111$. Concluyó que, existe una correlación positiva moderada entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa, con una $r = 0,40824829$.

Palabras clave: Gruesa, Infantiles, Inicial, Juegos, Motricidad, Nivel

ABSTRACT

This research responds to the need to know the level of children's games and the development of gross motor skills in four-year-old boys and girls, whose life reality is permanently constituted. The general objective of this research was to establish the relationship between children's games and gross motor skills in 4-year-old children from the Nicolás Garatea Urbanization of the Nuevo Chimbote district, 2020. The methodology used was quantitative, descriptive level and design correlational; A sample population of 10 4-year-old boys and girls was considered. The observation technique was used and a checklist was used as a data collection instrument, using the excel statistic and SPSS version 22, for tabulation and representation in tables, graphs and figures. The results obtained indicate that there is a very low negative correlation between children's games and the balance dimension with $r = -0.11111111$; that there is a moderate positive correlation between children's games and the dimension of strength and endurance with an $r = 0.50917508$; that there is a very low negative correlation between children's games and the coordination dimension with an $r = -0.11111111$; that there is a very low negative correlation between children's games and the dimension of temporal space with an $r = -0.11111111$. He concluded that there is a moderate positive correlation between children's games and gross motor skills, with an $r = 0.40824829$.

Keywords: Gross, Children's, Initial, games, motor skills, level

ÍNDICE

CARÁTULA	
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DE JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	ix
I INTRODUCCIÓN	1
II REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1 Antecedentes de la investigación	6
2.2 Bases teóricas y conceptuales	13
III HIPÓTESIS	28
IV METODOLOGÍA	29
4.1 Diseño de la investigación	29
4.2 Población y muestra	30
4.3 Operacionalización de variables	32
4.4 Técnicas e instrumentos	33
4.5 Plan de análisis	34
4.6 Matriz de consistencia	36
4.7 Principios éticos	37
V RESULTADOS	39
5.1 Resultados	39
5.2 Análisis de resultados	47
VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población muestral	31
Tabla 2 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión de equilibrio	39
Tabla 3 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión de fuerza y resistencia	41
Tabla 4 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión de coordinación.....	42
Tabla 5 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión espacial temporal.....	44
Tabla 6 Relación nivel de juegos infantiles y motricidad gruesa	45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión de equilibrio.....	40
Figura 2 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión de fuerza y resistencia	41
Figura 3 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión de coordinación	43
Figura 4 Relación nivel de juegos infantiles y dimensión espacial temporal	44
Figura 5 Relación nivel de juegos infantiles y motricidad gruesa.....	45

I. INTRODUCCIÓN

La educación es muy importante para la culturalización de la población. La educación a nivel mundial está marcada por la exclusión, especialmente la población pobre, las mujeres y las minorías étnicas, sociales o culturales. La pandemia del coronavirus no ha hecho más que agravarla. El reinicio de la actividad escolar debe concentrar esfuerzos en los estudiantes que se han quedado atrás. La pandemia del Coronavirus ha ocasionado el cierre de escuela y ha provocado que un 40% de países en el mundo con ingresos bajos y medios bajos no apoyen a los estudiantes desfavorecidos (UNESCO, 2021).

La motricidad gruesa es un elemento significativo en el progreso de los niños y niñas que, a una edad temprana, ven que su crecimiento se va diferenciando en los roles que la cultura asigna al ser humano; en todos los países del mundo se puede observar que los infantes tienen una elevada disposición hacia los entretenimientos de imitación de roles de la madre y los niños diferenciados por su inclinación hacia los entretenimientos que desarrollan su motricidad.

En una investigación realizada en el Perú, aplicando el test TEPSI, muestran que los infantes de cuatro años de edad tienen un progreso psicomotor del 80%. Los niños y niñas presentaron un desarrollo psicomotor normal del 15% de niños y niñas, y en riesgo el 5% en situación de retraso; en coordinación psicomotor el 80% se encontró normal y un 18% de niños y niñas con retraso. (Allende., 2016, p. 11). De los aportes de Allende, deducimos que existe limitaciones en el desarrollo motriz de los infantes en educación inicial; lo cual no se toma interés por la solución, solo se

implementa capacitaciones a los profesores de manera muy aislada. Es relevante mencionar que los juegos infantiles tienen esfera de vital jerarquía para el niño, como medio de expresión y no como un simple medio de diversión, ya que mediante este medio aprende para la vida adulta; de la manera más fácil para conocer diversas formas de las cosas que va manipulando.

En relación a las dificultades que se presentan durante el desarrollo de la motricidad gruesa, los juegos infantiles en los niños y niñas de cuatro años son muy importantes, porque a partir de ello tienen el conocimiento sobre su cultura y de los lindos juegos donde se divertían sus parientes en el tiempo libre; de tal manera que las actividades de juegos infantiles están vinculadas a que los infantes cumplan una función especial, donde cada uno de ellos despertará su creatividad, al estar eficaces mediante las actividades físicas que cada uno de estos entretenimientos requiere como el saltar, correr, tener coordinación, fuerza puntería, precisión, o memoria (Suarez, 2016).

Asimismo, los juegos infantiles facilitan de manera contundente el desarrollo psicomotor de los niños y juega un papel vital en la vida; la cual se da desde una edad temprana en la que se enfrenta a una serie de expresiones motrices: de coordinación gruesa, de lenguaje, etc. Los juegos infantiles tienen una esfera de vital jerarquía para el niño, como un medio de expresión y no como un simple medio de diversión, ya que mediante este medio aprende para la vida adulta; de la manera más fácil para conocer diversas formas de las cosas que va manipulando.

Sin embargo, hoy en día se ha tenido que considerar la educación no presencial, porque el tiempo de pandemia ha cambiado el mundo y no se tiene la libertad para poder concurrir de manera presencial, por lo tanto, es importante que la educación no presencial o virtual, ha tomado gran auge en estos últimos tiempos debido a que existe una proliferación de la pandemia que ha cambiado la vida del ser humano. Tiene sus aspectos favorables, en la cual permite desarrollar acciones que se complementan dentro de los aspectos de disponibilidad y flexibilidad al momento de realizar sus actividades (Lara, 2017). Además, es una modalidad utilizada para la enseñanza aprendizaje, basada en la inteligencia e imaginación del ser humano, mediante la red de comunicación sin ningún límite del tiempo.

Durante la observación realizada a las actividades de aprendizaje donde participan los niños y niñas de cuatro años de la urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote se verificó que existen limitaciones en lo referente al recortar papeles, al momento de ejecutar los juegos no tienen una coordinación entre la mano – ojo – pies; en su desplazamiento no tiene una coordinación de su cuerpo; es débil su retención de memoria, tienen dificultades al reconocer sus características de fracciones y miembros corporales, al momento de ejecutar movimientos nuevos en todo su cuerpo.

Ante, dicha problemática se planteó la siguiente interrogante:

¿Cuál es la relación entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020?

Para dar respuesta a la interrogante se planteó el siguiente objetivo general:
Establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Y además los objetivos específicos:

Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Relacionar el nivel de juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Debido a la importancia del estudio, porque se da a temprana edad, van valorando las acciones pedagógicas debido a la prioridad que debe tener el cuerpo y sus coordinaciones para un adecuado desarrollo. Dicho estudio se justifica en lo teórico; donde los niños en sus primeras edades escolares son donde establece su deseo por aprender en el siguiente nivel, identificando mejor sus necesidades físicas para determinar si realmente se satisfacen y se sienten seguros. En lo práctico, los juegos infantiles, sirven de orientación para las docentes de aula, siendo que provee

la oportunidad de exploración, experimentación y manipulación vitales en la construcción de sus conocimientos.

En lo metodológico, la investigación cuenta con instrumentos confiables, producto de un proceso de validación tomada en cuenta por otros investigadores interesados en mejorar el aprendizaje de los infantes. Es necesario considerar, que la participación de los estudiantes en la investigación fue autorizada por sus padres, mediante el consentimiento informado.

La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 10 niños y niñas de 4 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico excel y SPSS versión 22, para la tabulación y representación en tablas, gráficos y figuras. Los resultados obtenidos indican que, existe una correlación negativa baja entre los juegos infantiles y la dimensión de equilibrio con una $r = -0.11111111$; que existe una correlación positiva moderada entre los juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia con una $r = 0.50917508$; que existe una correlación negativa baja entre los juegos infantiles y la dimensión de coordinación con una $r = -0.11111111$; que existe una correlación negativa baja entre los juegos infantiles y la dimensión de espacio temporal con una $r = -0.11111111$. Concluyó que, existe una correlación positiva moderada entre los juegos infantiles y la variable de motricidad gruesa, con una $r = 0,40824829$.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. *A nivel internacional*

Pancho (2016), en su tesis: El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 2014-2015, tuvo como objetivo general determinar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 2014-2015; empleó una metodología explicativa, no experimental, con una población muestral de 34 estudiantes de 3 a 4 años, seleccionado por un muestreo no probalístico, utilizó la técnica de observación y el instrumento de recolección de datos fue la guía de observación. De acuerdo a los resultados concluyó que se identificó que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” es muy bajo por la falta de la aplicación de los juegos en las actividades educativas.

Rojas (2016), en su tesis: Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuqui parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015, tuvo como objetivo general determinar la importancia de los juegos didácticos como proceso pedagógico en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del Centro de Educación Básica 5 de junio de la ciudad de Urcuqui parroquia Pablo Arenas, durante el año lectivo 2014-2015, empleó

una metodología descriptiva, experimental, con una población muestral de 56 estudiantes, seleccionado por una muestreo no probabilístico, utilizando la técnica de observación, y el instrumento de recolección de datos una ficha de recojo de información. De acuerdo a los resultados concluyó que el diagnóstico sobre el nivel de conocimiento que poseen las maestras acerca de los juegos didácticos para el desarrollo de la motricidad gruesa no es el adecuado porque algunos niños investigados les falta desarrollar la motricidad gruesa y la lateralidad ya que no son capaces de identificar su lado derecho o izquierdo i diferencias cuál es su lado dominante.

García (2016), en su tesis: El juego como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Particular Atahualpa, de la ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura en el periodo 2013-2014, tuvo como objetivo general determinar cómo influye el juego como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Particular Atahualpa, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el periodo de 2013-2014, empleó una metodología descriptiva, con una población muestral de 230 estudiantes, seleccionado con un muestre no probabilístico, utilizando la técnica de la observación, y el instrumento de recolección de información, una guía de observación. De acuerdo a los resultados concluyó que los profesores no tienen una pauta idónea para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante juegos para su desarrollo social. Cómo también los profesores indican que el manejo de una guía didáctica es indispensable para un correcto desenvolvimiento educativo.

2.1.2. A nivel Nacional

Antucar y Gonzales (2017), en su tesis: El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. Virgen de Chapi, tuvo como objetivo general describir los juegos para la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P Virgen de Chapi del Distrito de Chincha Alta, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes, empleó una metodología descriptiva, explicativa, con una población muestral de 20 estudiantes de cinco años, seleccionado por un muestreo no probalístico; utilizo como técnica la observación y el instrumento de recolección de datos fue la guía de observación. Los resultados obtenidos en el presente estudio se confirman que los juegos actividades eficaces y significativas en el desarrollo de los niños ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo. Concluyó que la estimulación a través del juego de coordinación y equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

López y Tuesta. (2019), en su tesis titulada Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de tres años, I.E.I. N° 334, Rodríguez de Mendoza, Amazonas; tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos infantiles para fortalecer las habilidades motoras gruesas en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial 334, en la ciudad de Salas, provincia de Rodríguez de Mendoza, región de Amazonas, 2019, tiene una metodología de tipo cuasi – experimental. Los resultados obtenidos indican que en el pre test se aprecia que el

65% se ubica en el nivel normal, y el 25% se ubica en el nivel de riesgo, y en el post test que el 95% se ubica en el nivel normal; y ningún niño está en el nivel de retraso. Concluyó que, en el pre test, se aprecia que el 65, 70 y 60 %, se la muestra de estudio, alcanzan el nivel normal, en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad; lo que significa que presentan dificultades para realizar actividades de coordinación motora gruesa. El desarrollo de los juegos infantiles, organizados en sesiones de aprendizaje, que se desarrollaron con los estudiantes del aula de tres años, que formaron las muestras de estudio, estuvieron directamente relacionados a las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, cuya finalidad era potenciar las habilidades de coordinación motora gruesa, y se ejecutaron en un período de tiempo prudencial, respetando los ritmos de aprendizaje de los niños y niñas. En el post test, se apreciaba que el 95% alcanzar el nivel normal, en las tres dimensiones estudiadas, tal como se observan en la tabla y figura; quedando demostrada la efectividad de los juegos infantiles desarrollados en las diferentes sesiones de aprendizaje.

Estela (2018), en su tesis titulada El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca, tuvo como objetivo general determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, tiene una metodología descriptiva – cuantitativo. El investigador concluyó, que, según la variable de estudio, coordinación motora gruesa, se evidencia que los estudiantes en cuanto a la dimensión de coordinación, el 21% se encuentra en el nivel de proceso, el 7% en el nivel logro; en la dimensión equilibrio con el 64% en el nivel de proceso y el 0% en el nivel de logro y en la dimensión de

movimiento el 57% en el nivel de proceso y el 21% en el nivel de logro. Esto nos da a entender que, de forma general, los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable. El programa del juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría sociocultural de Vygotsky y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento.

Corrales (2018), en su tesis titulada: El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. 061 del distrito de San Juan de Lurigancho; tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho, tuvo una metodología no experimental – descriptivo – correlacional. Los resultados, llevaron a obtener las siguientes conclusiones; que, si existe relación entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 061 del distrito de San Juan de Lurigancho, conforme se demuestra en la tabla 5, dado que la significancia en de 0 y el nivel de relación indica que el valor de $R_{h0}=0,907$ representa una correlación positiva entre las variables de estudio, las docentes utilizan y conoce la utilidad de los materiales grafico plásticos, ya que estos permiten que la información previamente obtenida sea integrada en su creatividad a través del juego.

2.1.3. A nivel Local

Acero (2019), en su tesis titulada “Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019”, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2019, empleó una metodología científica – correlacional. El investigador concluyó que como guía objetivo general: después de haber hecho el trabajo estadístico el trabajo ha concluido que El coeficiente hallado $r= 0,715$ que cuantificó la relación entre la variable y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51,12%.

Castillejo(2017), en su tesis : El juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 de la Provincia de Huari, Región Ancash-2016, tuvo como objetivo general demostrar en qué medida el juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 de la provincia de Huari, Región Ancash2016, empleó una metodología descriptivo, explicativo, con una población muestral de 25 niños, seleccionado con un muestreo no probalístico, utilizando la técnica de la observación y el instrumento de recolección de información la guía de observación, que fueron procesado los datos con el SPSS versión 21. Los resultados obtenidos afirman que el uso de los tipos de juegos, los efectos producidos son que mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años; y esto se contrasta con los resultados del estadístico el valor de la

CHI 75 cuadrado que es 6.125. Concluyó que los efectos que producen el uso de los tipos de juegos psicomotrices con la cabeza, tronco y extremidades ha, mejorado las habilidades psicomotricidad en correr, saltar, lanzar y rodar en los niños y niñas de 5 años.

2.2. Bases teóricas y conceptuales

2.2.1. Juegos infantiles

Los juegos infantiles son actividades sociales y cognoscitivas, mediante el cual los niños y niñas logran aprender y explorar el mundo, para poder construir y de enfrentarse a situaciones emocionales y de conflicto que permiten una organización determinada del mundo en que se vive (Forero, 2003).

Mediante el juego los niños y las niñas logran conocerse a sí mismos una proyección por sus deseos, temores y emociones, que se da inicio y poner de manifiesto sus habilidades creativas, movimientos, gestos y aprendiendo a ver sus necesidades para fortalecer sus capacidades cognitivas motrices y sociales. Los juegos se dan por el contacto físico de los niños y niñas, logrando estos ganar confianza, seguridad y autoestima en todas sus habilidades y la facilitación de desarrollar sus actividades con el uso de la imaginación dentro del contexto donde se realiza.

Taibe (2004), considera que el juego era definido como una forma de diversión y de recreación, cuyas investigaciones demostraron que ambos se encuentran ligados para el aprendizaje sin imaginar que se llegaría por caminos en muchos aspectos. En la actualidad esto ha sido tomado en cuenta por muchos docentes como el recurso que ayuda a abrir la imaginación e influye en los niños. Euceda (2007), incide en que el juego es muy importante porque se desarrolla las habilidades mentales y estas se agudizan al ejecutar el juego y las soluciones de problemas y la demostración de sus causas y efectos. Los niños aprenden sobre las formas, colores, tamaños y demás conceptos que se dan en el juego.

Rodríguez (2010), conceptualiza el juego en la pedagogía, lo cual muestra a los docentes de educación inicial que deben renovar las estrategias motivantes que son puestos hacia las necesidades de los estudiantes y por medio de las actividades lúdicas pueden desarrollar sus destrezas motrices para su desarrollo intelectual. Gómez (2009), indica que el juego infantil está determinado como actividades que motivan al placer y son libres para determinarlos. El juego es un elemento principal en los aprendizajes ya que el desarrollo de la atención, concentración y memoria logran tener prioridad en la vida de los niños. Asimismo, Ojalvaro (2011) indica que el juego como una herramienta útil del aprendizaje y que se evidencia cuando el juego es llevado como estrategia para construir los conocimientos que se adquieren en los nuevos aprendizajes por descubrir y utilizar dentro de sus aulas y que los niños logren aprender nuevos conceptos.

2.2.1.1. El juego en el desarrollo de las actividades de las capacidades.

Para Trigueros y Rivera (2006), los juegos presentan ciertas características, que buscan ir perfeccionando las capacidades cognitivas y las cuales mantienen una identificación en el contexto del aula, con un sistema integrador en la toma de decisiones y el aprendizaje colaborativo para la formación del maestro, estas se desarrollan tomando en cuenta:

Promueve la imaginación, creatividad, desarrollo motor y motricidad gruesa, con la finalidad de mantener el desarrollo funcional de la personalidad y conectado a los intereses y vivencias de los aprendizajes en su entorno escolar.

Contribuye en la integración del sistema de valores de una cultura para el logro de la inteligencia motor potenciada, el desarrollo de las habilidades perceptivas

motrices que son básicas y pueden generarse a través de los juegos y propiciar un aprendizaje cooperativo.

Cumple un vínculo como un elemento muy importante que propicia la metodología activa y poder participar de los educandos en el proceso didáctico de la enseñanza y aprendizaje.

2.2.1.2. Características de los juegos. Rojas, (2014), menciona que las características de los juegos tradicionales son:

Se dan por temporadas.

Hay entretenimientos que se desarrollan más en tiempos invernales ya que implican un gran desplazamiento corporal.

Algunos entretenimientos están ligados por edades, por ejemplo: las melodías de cuna asimismo existen juegos desarrollados por personas adultas.

Son desarrollados por infantes de tal modo que deciden el lugar, el día, y de qué manera realizarlo.

Las normas son de fáciles de entender.

Son fáciles y simples de jugar con otros.

2.2.1.3. Clasificación de los juegos.

Juegos Sensoriales: Es estimular a los infantes para hacer indagaciones y pronósticos, de vital relevancia siendo que causan prácticas sensoriales, fortaleza la creatividad y amplían sus destrezas, mediante una actividad media y una acción social, con materiales usados tienen gran importancia y su utilidad apoya a conocer un conocimiento significativo, cuestionando sobre las construcciones.

Juegos Motores: Con un papel característico significativo en el desarrollo físico de los infantes, el dinamismo es el componente vital de las actividades de desplazamiento, estos juegos son innumerables apoyan en el desarrollo de la conexión de desplazamientos por ejemplo con juegos de habilidades, juegos de mano; juegos de fuerza como las carreras, saltos etc. Los cual brindan hábitos, destrezas y capacidades motrices. En edades mayores los juegos son más difíciles y se combinan varias formas de movimiento.

Juegos Sociales: Se basan en la agrupación, cooperación, sentido de compromiso del grupo, etc. En toda actividad del niño se observa el agrado de aquellos; permite identificar ideas y costumbres; transmitiendo a cada niño como una tradición.

2.2.1.4. Elementos para el desarrollo de los juegos tradicionales. Del Río, (2013), menciona las principales:

El necesario delimitar clara y precisa del objetivo del juego tradicional.

Proceso a seguir adecuadamente. Fija secuencias del juego, genera placer.

Medios y materiales adecuados. Instrumento de manipulación y acción corporal en los infantes.

Normas de entretenimientos. Son reglas que los infantes se acostumbran a usarlas en el desarrollo del juego.

Lenguaje. Términos usados en el juego.

2.2.1.5. Principios que fundamentan los juegos.

El principio de la integralidad. Recalca la labor académica e incentiva al estudiante: hacer social, independiente, natural, étnico y cultural, abarcando las dimensiones del progreso del estudiante: lo cognitivo, social, motriz, espiritual, otros; afianzando los niveles de humanización en su desarrollo dentro de la sociedad como persona única y acción de sus derechos. Según, Del Rio (2013. Menciona: “En el logro del desarrollo de los niños, es vital, contar con una buena nutrición, atención en salud, amor, estimulación psicosocial e interacciones típicas con sus padres ejerciendo influencia en su crianza”.

Principio de participación. Se basa en la coordinación y en la labor del grupo como un lugar para la aprobación de sí mismo y de los demás, además el cambio de experiencias, conocimientos; a través de los estudiantes, profesores, la familia y otros integrantes de la sociedad.

Principio de lúdica. Recalca la actividad como dinamizador de la vida del estudiante; asimismo, ayuda a la construcción de conocimientos, en lo físico y social, compartiendo sus logros, desarrollando destrezas en cuanto al comunicar, reconociendo, entusiasmo, gozo de crear y generar significados, creando habilidades en el desarrollo de su personalidad.

2.2.1.6. Aportes de los juegos para los infantes. Contribuye una gran cifra de ventaja a los infantes de nuestro entorno. Entre los beneficios más destacables de los entretenimientos populares y antiguos destacan el aumento de las capacidades motrices de todos los infantes que practican las distintas actividades y es que la práctica de estos juegos reta a la propia superación y al desarrollo de nuevas

capacidades de los jóvenes que las realizan. También, brinda la unión social del infante con el resto del grupo para poder jugar con distintos juegos comunes, con juegos coordinado por los infantes, siempre es aconsejable la presencia de una persona mayor que establezca reglas claras e imparciales que hagan fluir el juego con normalidad. Por último, brinda la interacción del niño entorno natural, apartado de la existencia diaria y de lo tecnológico cada vez más ocupada en sus vidas.

2.2.1.7. La importancia de los juegos en el ámbito pedagógico. Almudena (2014) menciona que: “Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos, transmitiendo a los niños características, valores, formas de vida, asimismo estudiamos y mostramos las variantes de un juego de acuerdo a la cultura y la región que se juegue”.

Los entretenimientos antiguos son múltiples: debemos tener en cuenta que el entretenimiento antiguo, le damos mayor cabida dentro del ámbito educativo, incluyendo un aspecto relevante para el aprendizaje y progreso de los infantes, por otro lado, muchos de estos juegos son cortos en su duración, y no es necesario de muchas cantidades en cuestión al material. Sabiendo que son actividades de tiempos muy remotos, a través de la cual se podrán conocer aspectos para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. Desde que los infantes descubran que los mismos juegos que juegan ya los han realizado sus padres, tíos y abuelos podrán imaginar nuevas actividades que favorecen el entendimiento de varios aspectos, con la finalidad de saber cómo se realizan estas actividades en distintos lugares.

2.2.1.8. Secuencia didáctica de los juegos. Según Artigue (2013) menciona que los entretenimientos antiguos; siguen la siguiente secuencia.

Parte inicial: Comprende de la explicación o acciones que posibilitan empezar a desarrollar la actividad, lo cual contiene normas que se deben respetar.

Parte principal: Se da la participación de los niños en dependencia de lo establecido por las mismas normas del juego.

Vuelta a la calma: Aquí los jugadores consiguen lograr su objetivo de acuerdo a las reglas determinadas de la misma forma cuando logra obtener una gran cantidad de puntaje, que indique un mejor dominio de contenido o desarrollo de sus destrezas. (p.25).

2.2.1.9. Dimensiones de los juegos. Según Navarro, (1995) define:

El juego de regla: como una manifestación lúdica convenida del comportamiento colectivo consistente en jugar a la par que se promueven distintos grados de convención (acuerdos, reglas de interés cooperativo, reglas de interés codificativo y/o normal). (p. 142). Es importante porque beneficia el orden de los juegos y el respeto a las reglas.

Asimismo, motiva e impulsa os acuerdos de cada uno de los participantes. Según Salas (2014): **El juego simbólico:** en innato en los seres humanos, cuya actividad se manifiesta desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta, dicha acción permite lograr un aprendizaje y dar significado a los acontecimientos que se presentan por medio de las experiencias vividas (p. 8).

En este aspecto, los niños pueden desempeñarse y adquirir otros roles imitando ciertas situaciones que pasan en la vida real, lo cual utilizan la imaginación y logran crear representaciones mentales.

Cobos (2011). Plantea: **Los juegos motores:** en las aulas tienen un alto valor educativo, permite la interacción con sus pares y el grupo social, utilizando los recursos de su entorno, permitiendo desarrollar sus procesos cognitivos, afectivo y emocional, mejorando la autonomía, autoconfianza, desarrolla las nociones espaciales, equilibrio, motricidad fina incrementando la inteligencia, comunicación e integración social (p. 2). Los juegos motrices le permiten realizar los ejercicios dentro de los esquemas de acción y decisión de las habilidades y destrezas adquiridas y buscan el despliegue de las capacidades y necesidades creativas dentro de los diversos aspectos perceptivos.

2.2.2 Motricidad Gruesa

Se refiere a movimientos amplios del ser humano, es decir es la armonía y sincronización que existe al realizar un movimiento con grandes masas musculares, referente a los movimientos de los músculos como andar, correr, saltar, etc. Según, MINEDU (2016), menciona que es una manifestación de la corporeidad, ya mucho más allá de la función reproductiva y mecánica de movimientos y gestos, se trata de cómo estos son puestos en acción de manera consciente e intencionada, así como la corporeidad se refiere al ser humano, la motricidad se contextualiza en la persona y no en los objetos ni los animales”.

2.2.2.1 Desarrollo de la motricidad gruesa. En este aspecto se induce en el céfalo-caudal de tal manera que se inicia en la nuca y pasa por todo el cuerpo del niño, luego la cadera y finalmente termina en las piernas.

El manejo de la cabeza: Al segundo mes del infante ya sostiene su cabeza. Por ejemplo, el bebé es capaz de levantar y mover la nuca.

Control rodando: En esta fase se tiene en cuenta la postura de la cabeza, que es ayudada por los brazos y las manos, considerándose como totalmente normal el rodamiento de los niños.

Saber estar sentado: Domina la sedestación, el bebé logra en control de su cuello y cabeza, también coordina los movimientos de sus brazos y manos para poder rodar hacia los lados, también aprende a sentarse y el control de su tronco en equilibrio.

Gatear. Vital en el proceso motriz grueso ya que es la inicial independencia del infante. Mediante este tipo de actividad el infante puede moverse de un lugar a otro sin apoyo de un adulto, es un desarrollo para el niño en el sentido neuronal y de coordinación.

Caminar: Antes de iniciar de dar los primeros pasos, debe dominar a la gravedad del equilibrio cuando esta de rodilla.

2.2.2.2 Características principales del desarrollo psicomotriz. Según Batllori (2011). Menciona: “Las características principales de esta edad permiten adquirir una mayor maduración cerebral para la adquisición de atributos motrices más complejos, a partir de los 4 años el desarrollo del sistema muscular se da con una mayor rapidez lo que aumenta su masa muscular este proceso se da con el

crecimiento del cerebro que aumenta lentamente el peso y volumen”. A continuación, las características de los niños de cuatro años:

Función tónica. Control postural que refleja la ejecución de las actividades.

Postura y equilibrio:

Salta al frente con un pie.

Salta a una altura de quince centímetros aproximados.

Salta con un pie.

Mantiene el pie de puntas juntos y caen en el mismo sitio.

Estatismo. Permanece inactivo, con los pies unidos y las vistas abiertas, por 60 segundos.

Esquema corporal:

Se baña, se viste y se desviste con observación de una persona mayor.

Posee una presentación mental corporal.

Coordinación sensoriomotriz:

Sube y baja escaleras usando ambos pies.

Se columpia, lanza la pelota, pedalea fuerte y seguro.

Coordina sus movimientos en las extremidades inferiores.

Continúa secuencia marcada en el patio.

Enlaza cosas con agujas.

Motricidad gruesa:

Pedalea con potencia.

Toca la rodilla con el talón en contra varias veces en medio minuto.

Lateralidad. Empieza el desarrollo de reconocimiento de su lateralidad del todo hasta los 6 años de edad.

Motricidad fina y grafo motricidad:

Soporta el lápiz entre los dedos.

Dificultad al cerrar los ojos sin hacer muecas inconscientes.

Difícil de ser independiente el desplazamiento de los dedos de un pie.

Abrocha cuatro botones en más de 25 segundos.

Flexibilidad:

Flexiona los dos pies con mucha rapidez.

Levanta los dedos de la mano hasta formar un ángulo de 90 segundos sin sentir dolor.

2.2.2.3 Aspectos donde se desarrolla la psicomotricidad gruesa.

Reflejos: Son respuestas rápidas que se presentan en gran intensidad con el recién nacido; de tal forma que es muy importante evaluar y estimular.

Motora gruesa: Alcanza las destrezas del infante lo que va logrando para movilizarse poco a poco, manteniendo la coordinación de la cabeza, tronco y extremidades.

Motora fina: Abarca las habilidades que el infante obtiene en la utilidad de sus manos, para sostener cosas y coger cada vez más preciso.

Cognitiva: Comprende en el desarrollo donde el infante adquiere conocimientos de sí mismo y de los demás en el que vive, su modo de aprender, pensar e descifrar todo tipo de cosas.

Lenguaje: el lenguaje son cosas que le permite al infante hablar con todo tipo de persona que los rodea, lo cual es una capacidad propia del ser humano para decir lo que piensa y lo que siente por medio del habla.

Socio afectiva: Es el proceso donde el infante desarrolla su comportamiento dentro de un grupo, donde se desarrolla un papel importante en el afianzamiento de su persona, autoimagen, auto concepto y autonomía.

2.2.2.4 Motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad.

Aquel desplazamiento es relevante en la persona cuando empieza a aumentar su motricidad durante que va desarrollando va ejerciendo y reforzando sus desplazamientos, el estar en continuo desplazamiento hace de que el individuo ejercite la motricidad de tal modo es indispensable iniciar a extender desde muy niño para que más adelante no tener ningún obstáculos en cuanto al desplazamiento del cuerpo porque la persona continuamente estará en desplazamiento lo cual es inevitable al estar sin movimientos. Permitiendo un gran nivel de individualización en la acción de su vida diaria y la posibilidad de seleccionar cómo y con quién hacer, en interacción con el mundo natural y social que le rodea ampliando sus interrelaciones.

2.2.2.5 Los juegos de movimiento en la actividad motriz de los niños. Es un conjunto de actividades físicas ejecutadas de manera lúdica desarrollando en los infantes una u otra capacidad perfeccionando acción motriz, por otro lado, contribuye de una forma muy segura al aumento de destrezas y al desplazamiento motriz. El modo didáctico de las actividades se manifiesta elocuentemente en la posibilidad que nos dan en la personalidad del infante, influyendo en la creación de condiciones para obtener y consolidar aprendizajes en el progreso del desarrollo mental del habla y el estímulo para el juego creador. Las actividades permiten una libertad de acción,

naturalidad y gozo que es complicado encontrar en otros entretenimientos que el infante realiza.

2.2.2.6 Dimensiones de la psicomotricidad gruesa. Según Siff y

Verhoshansky (2004): La fuerza y resistencia es la capacidad para mantener eficazmente un esfuerzo muscular en condiciones de larga duración sin que aparezca la fatiga. El concepto es relativo la especialidad deportiva de que se trate, ya que cada deporte tiene distinta exigencia de duración o del esfuerzo si esta es una acción dinámica o estática. (p. 138).

Según Trejo y Barahona (2015). El equilibrio desempeña un papel muy importante en el control corporal, un equilibrio correcto es la base fundamental de una buena coordinación dinámica general y de cualquier actividad autónoma de los miembros superiores e inferiores (p. 27).

Según Trejo y Barahona (2015). El espacio temporal es un entorno físico en relación con el tiempo, el espacio y sus relaciones, con uno mismo, las demás personas y los objetos. Por orientación espacio - temporal, se entiende el poder de determinar espacialmente la posición y el movimiento de su propio cuerpo o de un objeto móvil (p.31).

Serán (2018). La coordinación general, es la capacidad o habilidad de moverse, manejar objetos, desplazarse sólo o con un compañero, coordinarse con un equipo en un juego, es la forma más amplia de coordinación, es el resultado de un buen desarrollo de las anteriores.

2.2.3 Relación entre juegos infantiles y motricidad gruesa.

Los juegos infantiles, son actividades placenteras, libres y espontáneas, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Exige una participación activa del niño, lo cual va a conectar con vertientes de la cultura. La motricidad gruesa, es la habilidad para realizar movimientos generales grandes (tales como agitar un brazo o levantar una pierna). Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiado de músculos, huesos y nervios. Los juegos infantiles se relacionan porque contribuyen a que los estudiantes logren desarrollarse y mejorar sus coordinaciones motrices dentro del contexto de la motricidad gruesa.

2.2.4 Educación no presencial

Lara (citado por Bermúdez, 2018), define: La educación virtual como la modalidad educativa que eleva la calidad de la enseñanza – aprendizaje, y esto debido a que respeta su flexibilidad o disponibilidad, es decir, se puede canalizar para tiempos y espacios variables.

Banet (citado por Martínez, 2017) que plantea: La educación virtual como una modalidad del proceso enseñanza aprendizaje, y que tiene como base la inteligencia – imaginación del ser humano para interrelacionarse con nuevas tecnologías, mediante la creación de redes de comunicación sin límite de tiempo.

La educación no presencial se fundamenta en:

Principios físicos, donde no se educa en abstracto, sino se hace uso de internet, aplicaciones, en un espacio y tiempo.

Principios psicológicos, por lo cual se tiene en cuenta el desarrollo evolutivo de los estudiantes, su motivación y estado emocional.

Principios sociológicos, que se da conforme a las demandas sociales, se apoya en lo ético, y los principios pedagógicos que se establecen a partir de la teoría educativa (Ramírez, 2020).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis

Hi Los juegos infantiles tienen una relación significativa con la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Ho Los juegos infantiles no tienen una relación significativa con la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. *Tipo de investigación*

En el presente trabajo de investigación se utilizó el tipo de estudio cuantitativa. Este tipo de investigación aborda actividades relacionadas con la eficiencia y calidad educativa. Merino y Pintado (2015); la investigación cuantitativa supone un enfoque diferente al de la investigación cualitativa. Su objetivo primordial es cuantificar los resultados obtenidos, y los estudios pueden ser de dos tipos diferentes. En este tipo de investigación, los datos son proporcionados por muestras seleccionadas de forma aleatoria siempre que sea posible, son representativas estadísticamente; además, los resultados también son tratados y analizados mediante técnicas estadísticas.

4.1.2. *Nivel de investigación*

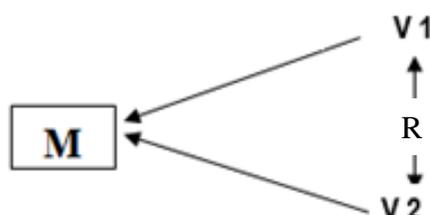
El nivel de investigación fue descriptivo. Zorrilla, (1996), Citado por Villafuerte, L. (2015). explica que la investigación tiende a descubrir respuestas a ciertos interrogantes, mediante la aplicación de procedimientos cuantitativos, en donde el propósito final de la investigación estriba en descubrir principios y leyes, y desarrollar procedimientos para explicarlos en un campo de la actividad humana.

4.1.3 *Diseño de la investigación*

Para la presente investigación se utilizó un diseño correlacional. El cual de acuerdo con los estudios mide dos variables; entiende y evalúa la relación estadística entre

ellas sin influencia de ninguna variable extraña (Hernández, Fernández y Baptista, 2010).

Se basa en el siguiente esquema:



Donde:

V1 Juegos infantiles

V2 Motricidad gruesa

R Relación

M Muestra

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población está constituida por los niños y niñas de 4 años de la Urbanización Nicolas Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2019. Arias (2006), define población como “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p.18). Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), la población es: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p.17).

4.2.2. Muestra

La muestra estuvo constituida por diez niños y niñas de 4 años de la Urbanización Nicolas Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2019. La muestra es la parte o cantidad que se considera representativa del total y que se prepara o se

separa de ella, utilizando ciertos métodos que deben ser sometidos al estudio, análisis o experimentación (Borda, Tuesta y Navarro, 2014). Se utilizó el muestreo probabilístico por conveniencia. Asimismo, al utilizar la misma población y muestra, se determina como población muestral.

Tabla 1

Población muestral

Urbanización	Población muestral		Total
	Niños	Niñas	
Nicolás Garatea	4	6	10
Total	4	6	10

Fuente. Muestra no probabilística por conveniencia.

Criterios de inclusión

Niños y niñas de cuatro años de la Urb. Nicolás Garatea de Nuevo Chimbote

Los niños y niñas que no muestran ningún problema de aprendizaje.

Niños y niñas de cuatro años interesados en participar en la investigación.

Criterios de extensión

Niños y niñas que no viven regularmente en la Urb. Nicolás Garatea de Nuevo Chimbote

Niños y niñas que llegan, después de haber iniciado la investigación.

Niños y niñas cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems
Juegos infantiles	Los juegos infantiles son actividades sociales y cognoscitivas, mediante el cual los niños y niñas logran aprender y explorar el mundo, para poder construir y de enfrentarse a situaciones emocionales y de conflicto que permiten una organización determinada del mundo en que se vive (Forero, 2003).	Esta variable se medió a través de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes	Juegos de reglas	Se ubican en el espacio. Realizan propuesta de lo que se ejecutará.	1 al 3
			Juegos simbólicos	Participa activamente Respeta el espacio. Reconoce algunos juegos.	4 al 6
			Juegos motores	Narran lo que realizaron. Narran la experiencia vivida.	7 al 10
Motricidad gruesa	Según, MINEDU (2016), menciona que es una manifestación de la corporeidad, ya mucho más allá de la función reproductiva y mecánica de movimientos y gestos, se trata de cómo estos son puestos en acción de manera consciente e intencionada, así como la corporeidad se refiere al ser humano, la motricidad se contextualiza en la persona y no en los objetos ni los animales”.	Esta variable se medió a través de la aplicación del instrumento aplicado a los estudiantes	Equilibrio	Madurez motora en juegos de equilibrio	1 al 2
			Fuerza y resistencia	Reconoce su esquema corporal posibilita el dominio de sus movimientos.	3 al 5
			Coordinación	Desarrolla la coordinación motora para la habilidad corporal.	6 al 7
			Espacial temporal	Dominio de la lateralidad y orientación espacio-temporal.	8 al 10

4.4 Técnicas e instrumentos

4.4.1. Técnica

Tomando en cuenta el diseño de la investigación, se consideró como técnica la observación y el instrumento una lista de cotejo.

Observación. Es una técnica que permite obtener información mediante el registro de hechos y fenómenos sobre un grupo de estudios o grupo de individuos, sin establecer un proceso de comunicación y, por tanto, sin necesitar la colaboración de los individuos.

“La observación es una fuente de investigación primaria (también denominadas fuentes primarias de recogida de información). Frente a otras fuentes incluidas en esta tipología, es de carácter estático, puesto que sólo permite obtener información referida al momento de tiempo en el que se está llevando a cabo” (Guzmán,2019). En otras palabras, la observación es la técnica de recogida de información más representativa en investigación. Como instrumento se consideró la lista de cotejo.

4.4.2. Instrumento.

Lista de cotejo. Guzmán (2019) en su artículo sostiene que es un conjunto de acciones que permiten obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así pues, una lista de cotejo es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado. El formato de una tabla con tres o cuatro columnas en las que se explicitan tanto los indicadores, como la información específica sobre la presencia o ausencia de estos indicadores.

Dicho de otra manera, los indicadores se organizan a manera de lista dentro de una primera columna. A un lado se colocan dos o tres columnas más, en donde sea posible señalar si el indicador está “alcanzado”, “no alcanzado”, o en “proceso. Rodríguez (2018) menciona que las listas de cotejo tienen el objetivo de apreciar el rendimiento de los equipos de trabajo en algunas investigaciones. Su uso se extendió rápidamente a muchos otros ambientes en el contexto educativo, debido a la sencillez de su uso y a las ventajas que posee.

Se aplicó dos instrumentos; ambos instrumentos constan de tres dimensiones, diez indicadores e ítems; cada ítem consta de dos alternativas (lista de cotejo): Si (1), No (2). La validación del instrumento se realizó mediante la calificación de criterio de expertos, de los cuales fueron tres, Para efectos de este análisis, se utilizó para la evaluación de la validez se utilizó los criterios de pertinencia, relevancia y claridad; con lo cual se logra validar el instrumento.

Se evaluó el instrumento, mediante un piloto, con un mínimo de cinco niños y niñas de cuatro, mediante un alfa de Cronbach, donde se logró obtener el valor de 0,85; considerando como bueno.

4.5 Plan de análisis

Para el procesamiento y recolección de datos se tuvo en cuenta las siguientes consideraciones: Se informó y pidió el consentimiento a los padres de familia, haciendo énfasis que los datos y resultados son totalmente confidenciales, mediante una llamada telefónica. Se coordinó la disponibilidad para el uso virtual de las actividades de aprendizaje y para el envío de las evidencias, establecidas en las fechas indicadas.

Se realizó la transcripción de los cuestionarios utilizando el Google drive y se envió el link para ser respondidos por los padres a sus respectivos Whatsapp. Los niños cuyos padres aceptaron fueron considerados a participar en la investigación y enviaron por Whatsapp su consentimiento informado.

Para el análisis y procesamiento de datos se realizó el análisis descriptivo mediante tablas, según tipo de variable con sus respectivos gráficos. Asimismo, para realizar el análisis medir la relación que existe entre las estrategias de aprendizaje y la atención. Para el procesamiento y análisis de datos fueron ingresados a una base de datos software estadísticos IBM para ser exportados a una base de datos en el software SPSS Statistics 22.0.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿Cuál es la relación entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020?</p>	<p>General: Establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.</p> <p>Específicos: Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.</p>	<p>Los juegos infantiles tienen una relación significativa con la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.</p>	<p>Juegos infantiles</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Diseño: Correlacional</p> <p>Población muestral: 10 niños y niñas de 4 años</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejos</p>

4.7. Principios éticos

Conforme al código de ética para la investigación, se establecen los principios y valores éticos que guían las buenas prácticas y conducta de los estudiantes, graduados y docentes, en la Universidad y que se logra canalizar mediante un Comité Institucional de ética en investigación.

Protección a las personas. – En toda investigación el fin es la persona, por lo cual existe la necesidad de su protección conforme a la ley 29733 (Ley de protección de datos personales), con lo cual debe determinarse el grado de riesgo en que incurran y la probabilidad de obtener un beneficio.

En las investigaciones se trabaja con personas y por tal se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, confidencialidad y privacidad. Este principio indica que la persona debe participar voluntariamente, disponer de la información adecuada y que se respete sus derechos fundamentales; además, implica el pleno respeto a sus derechos fundamentales, si se encuentra en situaciones de vulnerabilidad. **Libre participación y derecho a estar informado.** – En toda investigación tanto el investigador como el investigado deben desarrollar sus derechos a estar bien informados sobre los propósitos y fines del estudio; asumiendo de manera libre su disposición de participar en ella de manera libre y por voluntad propia; mediante la cual las personas son conscientes en el uso de la información para los fines de estudio en la investigación.

Beneficencia y no maleficencia. – Es necesario mantener la seguridad de las personas participantes de la investigación, por tal razón se debe cumplir con ciertas reglas de manera general, como no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y de aprovechar al máximo los beneficios.

Justicia. – El investigador ejerce juicios razonables, ponderables y tomar las prevenciones necesarias para asegurar los rumbos y limitaciones de sus capacidades y conocimientos hacia una práctica justa. Es importante que la equidad y la justicia, otorguen a los participantes el derecho a acceder a sus resultados. El investigador está obligado a tratar a todos los participantes de manera igualitaria dentro de los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica. – La integridad debe extenderse a las actividades de enseñanza y su ejercicio profesional. La integridad resulta importante y relevante al evaluar y declarar daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar la participación de una investigación. Asimismo, es necesario mantener la integridad científica al declarar los conflictos de interés que puedan afectar el rumbo del estudio o la obtención de los resultados.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

El presente estudio está organizado para dar respuesta al objetivo general que busca establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Los resultados se organizan conforme a los siguientes objetivos específicos:

5.1.1. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Tabla 2

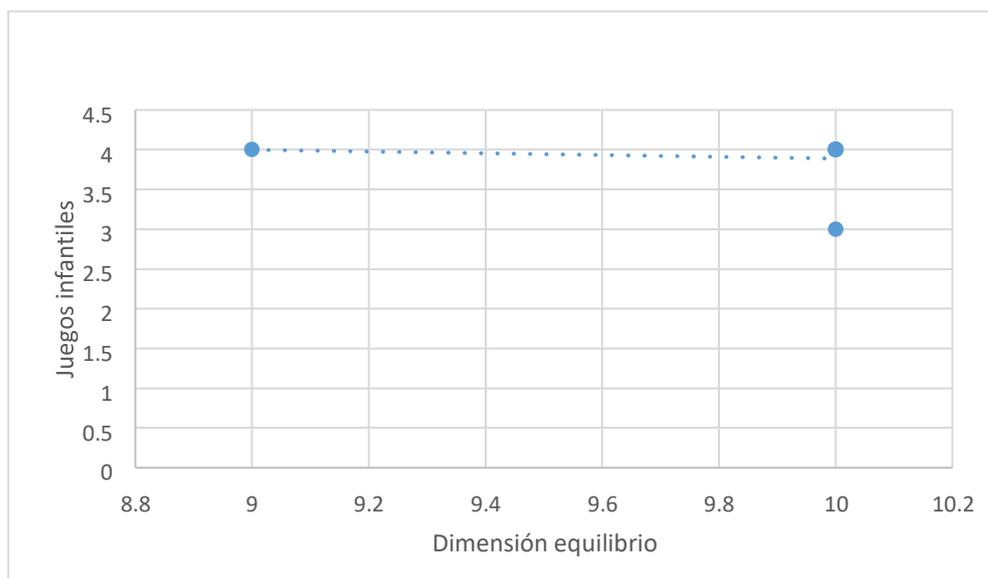
Nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños

Muestra	Juegos infantiles	Dimensión equilibrio
	X	Y
1	10	4
2	10	4
3	9	4
4	10	4
5	10	4
6	10	4
7	10	4
8	10	4
9	10	4
10	10	3

Fuente. Lista de cotejo, elaborada por la autora (2020). Aplicado a los niños de 4 años (2020).

Figura 1.

Gráfico de dispersión de la distribución del nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio.



Fuente. Tabla 2

$$r = -0,11111111$$

En la tabla 2 y figura 1, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio de la motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de $r = -0,11111111$. Se confirma que existe una relación negativa entre la variable y la dimensión, la cual es muy baja.

5.1.2. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

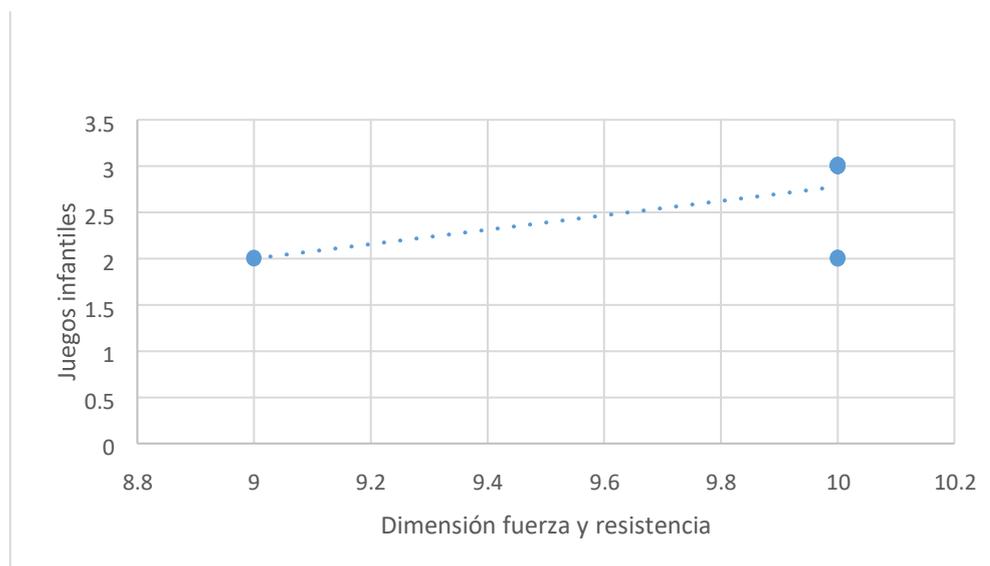
Tabla 3

Nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia

Muestra	Juegos infantiles	Dimensión fuerza y resistencia
	X	Y
1	10	2
2	10	3
3	9	2
4	10	3
5	10	3
6	10	3
7	10	3
8	10	3
9	10	3
10	10	2

Fuente. Lista de cotejo, elaborada por la autora (2020). Aplicado a los niños de 4 años (2020).

Figura 2. Gráfico de dispersión de la distribución del nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia



Fuente. Tabla 3

$$r = 0,50917508$$

En la tabla 3 y figura 2, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia de la motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,50917508. Se confirma que existe una relación positiva entre la variable y la dimensión, si bien la correlación existente entre ambas es moderada.

5.1.3. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Tabla 4.

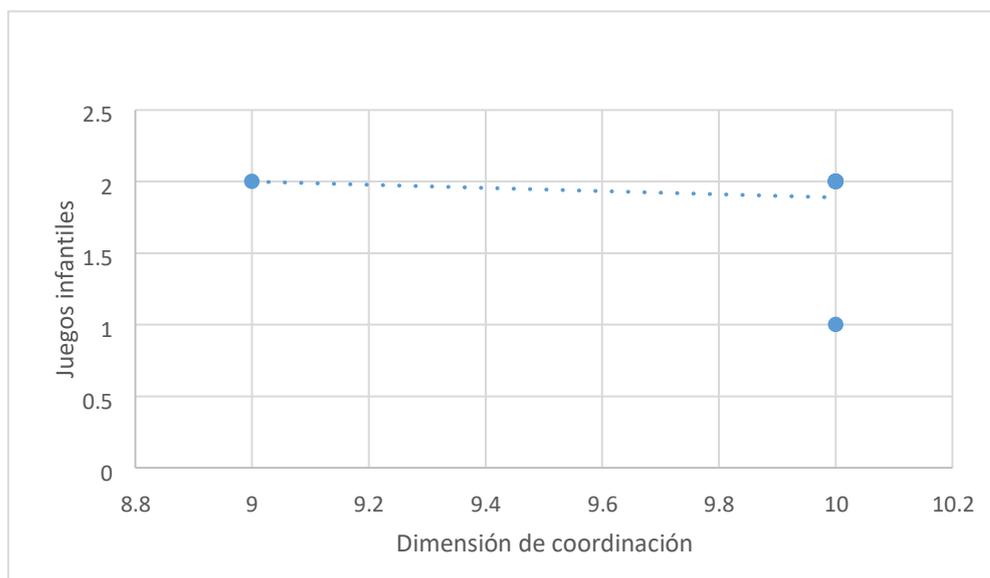
Relación nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación

Muestra	Juegos infantiles	Dimensión coordinación
	X	Y
1	10	2
2	10	1
3	9	2
4	10	2
5	10	2
6	10	2
7	10	2
8	10	2
9	10	2
10	10	2

Fuente. Lista de cotejo, elaborada por la autora (2020). Aplicado a los niños de 4 años (2020).

Figura 3.

Gráfico de dispersión de la distribución del nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación.



Fuente. Tabla 4

$$r = -0,11111111$$

En la tabla 4 y figura 3, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de coordinación de la motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de -0,11111111. Se confirma que existe una relación negativa entre la variable y la dimensión, la cual es muy baja.

5.1.4. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Tabla 5.

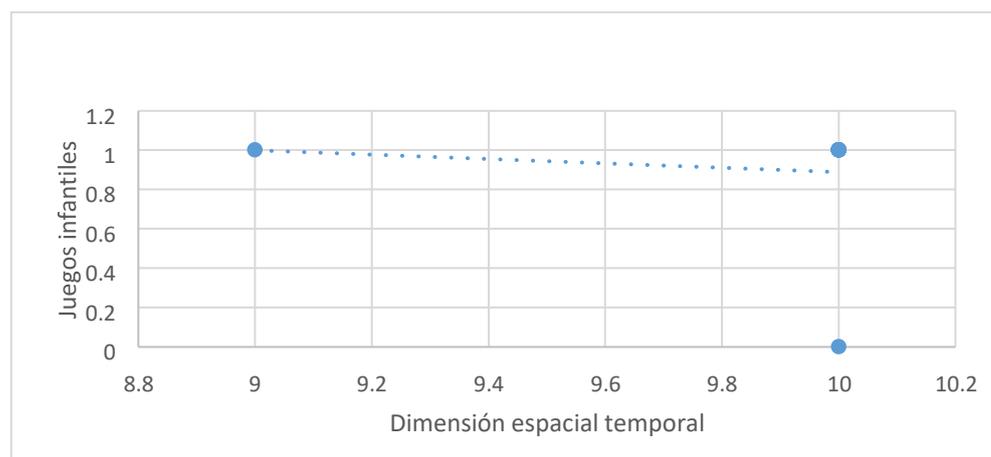
Relación nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal

Muestra	Juegos infantiles	Dimensión espacial temporal
	X	Y
1	10	0
2	10	1
3	9	1
4	10	1
5	10	1
6	10	1
7	10	1
8	10	1
9	10	1
10	10	1

Fuente. Lista de cotejo, elaborada por la autora (2020). Aplicado a los niños de 4 años (2020).

Figura 4.

Gráfico de dispersión de la distribución del nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal



Fuente. Tabla 5

$r = -0,11111111$

En la tabla 5 y figura 4, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de espacio temporal de la motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de $-0,11111111$. Se confirma que existe una relación negativa entre la variable y la dimensión, la cual es muy baja.

5.1.5. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Tabla 6

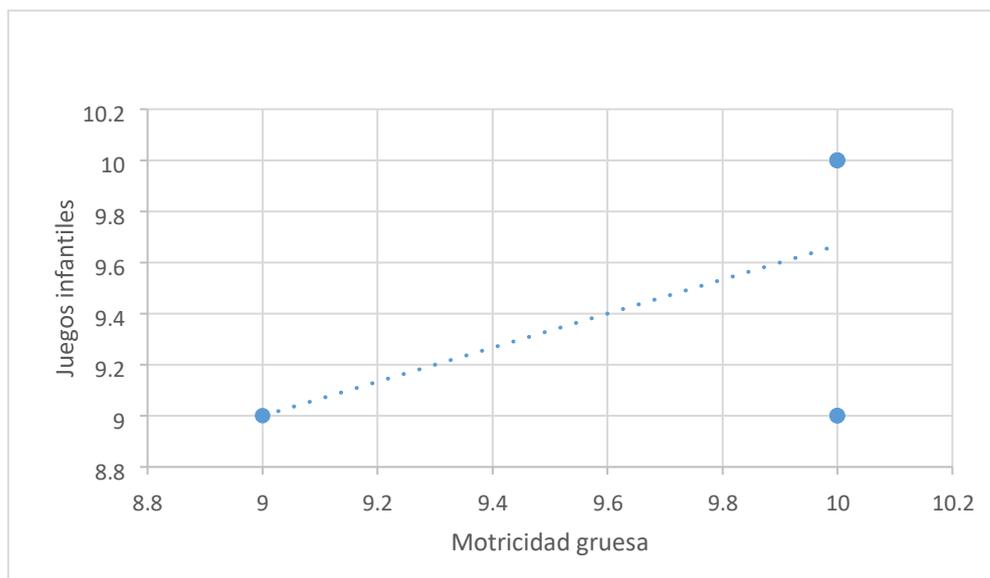
Nivel de juegos infantiles y motricidad gruesa

Muestra	Juegos infantiles	Motricidad gruesa X	Y
1	10	9	
2	10	9	
3	9	9	
4	10	10	
5	10	10	
6	10	10	
7	10	10	
8	10	10	
9	10	10	
10	10	9	

Fuente. Lista de cotejo, elaborada por la autora (2020). Aplicado a los niños de 4 años (2020).

Figura 5.

Gráfico de dispersión de la distribución del nivel de juegos infantiles y motricidad gruesa gruesa



Fuente. Tabla 6

$$r = 0,40824829$$

En la tabla 6 y figura 5, con relación al coeficiente de correlación lineal efectuado entre la variable de juegos infantiles y la motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,40824829. Se confirma que existe una relación positiva entre las variables, si bien la correlación existente entre ambas es moderada. Los juegos infantiles tienen una relación significativa con la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2019.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1. *Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.*

Según los resultados obtenidos de la investigación sobre la relación del coeficiente de correlación lineal entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio de la variable de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de $r = -0,11111111$; lo que determina que existe una correlación negativa muy baja. Los resultados del estudio no son similares a la investigación realizada por Corrales (2018), titulada el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. 061 del distrito de San Juan de Lurigancho, donde concluye que si existe una relación significativa con un $Rho = 0,841$; que representa una correlación positiva alta. La dimensión de equilibrio se define como el estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistencia (Acero, 2019).

Los resultados muestran que en ambas existe una correlación, pero que difieren porque en la investigación sobre juegos infantiles y la dimensión de equilibrio registra una correlación negativa, cuya muestra se realizó en diez estudiantes; mientras que en el estudio de Corrales (2018), es una correlación positiva, y cuya muestra es de cien estudiantes; de tal forma se puede determinar que a más muestra los resultados son generalmente más confiables. Asimismo, se aplicó un instrumento con sólo diez ítems; mientras que la investigación que difiere el estudio utilizó veinte ítems. En tal sentido una correlación negativa tiene como característica que las variables no disminuyen de manera paralela, sino que mientras una aumenta la otra disminuye.

5.2.2. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Según los resultados obtenidos de la investigación sobre la relación al coeficiente de correlación lineal entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia de la variable de motricidad fina, el diagrama de dispersión arroja el valor de $r = 0,50917508$; existe una relación positiva moderada. Los resultados son corroborados con la investigación de Acero (2019), titulada juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019, quien obtuvo $r = 0,569$ que cuantificó la relación positiva moderada entre el variable de juego y la dimensión de fuerza y autocontrol. Asimismo, se aplicó un instrumento con sólo diez ítems; mientras que la investigación que difiere el estudio utilizó veinte ítems. La dimensión de fuerza y resistencia es la capacidad de generar una tensión intramuscular ante una resistencia que lo genere; mientras la resistencia es la fuerza que permite vencer un obstáculo (Corrales, 2018). Los resultados muestran que existe una correlación positiva con una intensidad moderada entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia, es decir que ambas variables aumentan de manera paralela.

5.2.3. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Según los resultados obtenidos de la investigación sobre la relación del coeficiente de correlación lineal entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de coordinación de la variable de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja

el valor de $r = -0,11111111$; lo cual confirme que existe una relación negativa baja. Los resultados difieren con la investigación de Corrales (2018), titulada el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. 061 del distrito de San Juan de Lurigancho; obtuvo el valor de $Rh0=0,942$; considerada una correlación positiva muy alta. Asimismo, se aplicó un instrumento con sólo diez ítems; mientras que la investigación que difiere el estudio utilizó veinte ítems. La dimensión de coordinación es la capacidad de ordenar los elementos de su cuerpo de forma que pueda realizar las acciones de la mejor manera (Ochupe, 2017). El propósito de la investigación fue hallar el nivel de correlación entre el juego y la dimensión de coordinación de la motricidad gruesa. Los resultados mostraron una relación negativa baja, donde las variables no disminuyen de manera paralela; asimismo, la diferencia muestral influye en la confiabilidad de los resultados y que la diferencia metodológica del estudio no permite mantener una linealidad en la correlación existente.

5.2.4. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Según los resultados obtenidos de la investigación sobre la relación al coeficiente de correlación lineal entre la variable de juegos infantiles y la dimensión de espacio temporal de la variable de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de $r = -0,11111111$; confirma una relación negativa baja. Los resultados no se asemejan con la investigación de Ochupe (2017), en su tesis el juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño

Benjamín; obtuvo $r = 0,746$ por lo tanto la correlación es positiva alta. Asimismo, se aplicó un instrumento con sólo diez ítems; mientras que la investigación que difiere el estudio utilizó veinte ítems. La dimensión espacial temporal, son los ejes de las actividades cotidianas y de la comprensión del entorno. Tienen una estrecha vinculación con el esquema corporal, ya que tiene un punto de unión en el esquema corporal.

El propósito de la investigación fue hallar el nivel de correlación entre el juego y la dimensión espacial temporal de la motricidad gruesa; sin embargo, los resultados mostraron una relación negativa baja, la cual difiere con el estudio de análisis, donde su correlación es positiva al y mantiene una muestra diez veces a la de la investigación y la relación en comparación con los ítems es el doble de lo utilizado en la investigación.

5.2.5. Relacionar el nivel de juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

Según los resultados obtenidos de la investigación sobre la relación del coeficiente de correlación lineal entre la variable de juegos infantiles y la variable de motricidad gruesa, el diagrama de dispersión arroja el valor de 0,40824829; con una relación positiva moderada. Los resultados de la investigación se corroboran con Corrales (2018), en su tesis el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. 061 del distrito de San Juan de Lurigancho; obtuvo $Rh0=0,907$ representa una correlación positiva muy alta. Asimismo, se aplicó un instrumento con sólo diez ítems; mientras que la investigación que difiere el estudio utilizó veinte ítems.

El juego se define como “la vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad del movimiento” (Calero, 2005, p.19). La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies (Conde, 2007). Los resultados muestran que ambos tienen una correlación positiva, siendo menor la moderada con relación a la muy alta; pero, ambas variables mantienen un desarrollo paralelo, de tal manera que los juegos infantiles mantienen una correlación positiva con la motricidad gruesa.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- 1) En esta tesis se determinó establecer la relación entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años. Lo más importante, de la aplicación de la investigación fue que se obtuvo una correlación positiva moderada, esto indica que existe relación entre ambas variables; considerándose como lo más importante el desarrollo de las habilidades de los juegos infantiles y la motricidad gruesa.
- 2) Se evaluó la relación de los juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años, donde existe una correlación negativa muy baja, demostrando que avanza de manera inversa entre ambas variables.
- 3) Se evaluó la relación de los juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años, donde existe una correlación positiva moderada, donde ambas variables avanzas de manera paralela.
- 4) Se evaluó la relación de los juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años, donde existe una correlación negativa muy baja, demostrando que avanza de manera inversa entre ambas variables.
- 5) Se evaluó la relación de los juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años, donde existe una correlación negativa muy baja, demostrando que avanza de manera inversa entre ambas variables.

6.2. Recomendaciones

A los investigadores:

Promover nuevos estudios sobre las estrategias investigadas, que se profundice más los temas tratados y se amplíen más para mejoría de los estudiantes; que se continúe las investigaciones y se de facilidades a los tesisistas a realizar sus estudios de manera más libre.

A las autoridades universitarias:

Complementar estudios relacionados al tema, pero aplicando otras estrategias didácticas que contribuyan a mejorar los niveles de motricidad gruesa; adaptando las técnicas e instrumentos en concordancia con sus edades dentro de la educación inicial.

A los docentes:

Que los docentes apliquen las estrategias didácticas con sus estudiantes, que cada uno busque capacitarse de manera continua y trabaje en función a las necesidades de los niños y niñas e impulsar la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, E. (2019). *Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019* (Tesis de Licenciatura), Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Satipo – Perú, 2019.
- Antucar, D. y Gonzales, C. (2017). *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P Virgen de Chapi* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Perú: El comercio.
- Castillejo, E. (2017). El juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 230 de la Provincia de Huari, Región Ancash-2014(tesis de licenciatura). Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo”. Huaraz, Perú.
- Conde, J. (2007) <http://pedagogiafilos.spaces.live.com>.
- Córdova N. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*. (tesis de licenciatura) Universidad Cesar Vallejo
- Córdova R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una Institución Educativa de San Miguel, Lima* (tesis de licenciatura). Cesar Vallejo.
- Corrales, R. (2018). *El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años en la I.E.I. 061 del distrito de San Juan de Lurigancho* (Tesis de Licenciatura), Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú, 2018.

- Do Nascimento-André, M. I. (2015). *Ideas de maestras acerca del jugar y el juego en la educación infantil*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Estela (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*.
- García (2016). *El juego como herramienta para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Particular Atahualpa, de la ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura en el periodo 20132014* (tesis de licenciatura). Universidad Técnica del Norte. Ibarra.
- Lara, L. (2002). «Análisis de los recursos interactivos en las aulas virtuales». Ponencia presentada en el Segundo Congreso Virtual «Integración sin barreras en el siglo XXI». Argentina.
- López E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* (tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato – Ecuador.
- López, M. y Tuesta, S. (2019). *Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de 5 años, I.E.I. N° 334, Rodríguez de Mendoza, Amazonas, 2019* (tesis de licenciamiento). Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Chachapoyas, Perú.
- Luján, C. (2015). *Aplicación del programa de juegos fami para estimular la atención. Trujillo. Nascira. (2013). El uso de gimnasia cerebral como estrategia de movimiento*. Medellín, Antioquia. Odar. (2015). *Aplicación de un programa con material de orientación* Andújar. Chiclayo, Chiclayo, Perú.
- MINEDU (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Dirección General de Educación Básica Regular.

- Miranda, M. (2017). *Juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa, de los estudiantes de la unidad educativa “Miguel Ángel Samaniego Jiménez Cantón Babahoyo, provincia los Ríos.* (tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Babahoyo.
- Nassr, B. (2017). *El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una Institución Educativa Particular del distrito de Castilla, Piura* (Tesis de licenciatura en Educación, Nivel Inicial). Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación. Piura, Perú.
- Ochupe, G. (2017). *El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín* (Tesis de Licenciatura) Universidad Cesar Vallejo, Lima – Perú, 2017
- Pancho, M. (2016). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, Provincia de Chimborazo año lectivo 2014-2015* (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba, Ecuador.
- Pérez C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa “Hispano América”.* Universidad Técnica Ambato – Ecuador.
- Rivas F. & Sullca R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas.*

- Rojas (2016). *Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuqui parroquia Pablo Arenas durante el año lectivo 2014-2015* (tesis de licenciatura). Universidad Técnica del Norte. Ibarra.
- Sandoval P. (2015) *Talleres de juegos infantiles para estimular la atención en los niños de tres años de la IEI. Crayolas Chiclayo, 2015.* (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo. Trujillo, Perú.
- Silva R. (2017). *Aplicación de un programa de juegos tradicionales para mejorar la capacidad de resolución de problemas aditivos, elementales y verbales (PAEV) en el área de matemática en los niños y niñas de 5 años sección “Angelitos De Guadalupe” de la I.E.I. N° 411, Cutervo – Cajamarca* (tesis de licenciatura).
- Tintaya, E. (2003). *Desafíos y fundamentos de educación virtual. Material de enseñanza.* Bolivia: Universidad Mayor San Andrés, Ciencias de la Educación.

ANEXOS:

ANEXO 1:
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(Elaborado por: Marilin Melissa Arteaga Vega)

Estudiante evaluado:
 de valoración:

Edad: 4 años () Escala

0 : No

1 : Si

JUEGOS INFANTILES

N°	Ítems	Valoración	
		No 0	Si 1
Juegos de reglas			
1	El (la) niño (a) participa de forma activa en el juego que se desarrolla.		
2	El (la) niño (a) cumple las normas que se establecieron para realizar el juego.		
3	El (la) niño (a) muestra mucha alegría y entusiasmo al realizar el juego		
Juegos simbólicos			
4	El (la) niño (a) vivencia las actividades a travez de los juegos infantiles.		
5	El (la) niño (a) imita movimientos corporales durante la actividad.		
6	El (la) niño (a) dramatiza durante el juego.		
Juegos motores			
7	El (la) niño (a) realiza desplazamientos de manera lateral, derecha e izquierda		
9	El (la) niño (a) utiliza los materiales que tiene a disposición para realizar sus actividades.		
10	El (la) niño (a) camina, corre y es capaz de detenerse ante una señal.		

B = Proceso	6 a 8
A = Logro esperado	9 a 10

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

I.- DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO:

Juegos Infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea Del Distrito de Nuevo Chimbote - 2020.

2. INVESTIGADORA:

Arteaga Vega Marilín Melissa

3. OBJETIVOS:

3.1. Objetivo general

- Establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

3.2. Objetivos específicos

- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

Niños y niñas que viven en la Urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de muestra: 10 niños.

6. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- LISTA DE COTEJO DE MOTRICIDAD GRUESA.
- LISTA DE COTEJO DE JUEGOS INFANTILES.

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE: Tolentino Calderón Erika

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Licenciada en Educación Inicial

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA : 318

4. N° DE TELÉFONO : 974 08 20 67

III.- ASPECTO DE VALIDACION

MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimension1. Equilibrio								
1.	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando una mano hacia la derecha y luego a la izquierda.	X		X		X		
2.	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando dos manos hacia adelante.	X		X		X		
3.	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies en su misma posición.	X		X		X		
4.	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies hacia adelante.	X		X		X		

DIMENSIONES/ITEMS		Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
Dimensión 2. Fuerza y resistencia		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
5.	El (la) niño (a) utiliza las dos manos, movilizar algún objeto.	X		X		X		
6.	El niño se para en un pie por 10 segundos, luego 20 segundos.	X		X		X		
7.	El (la) niño (a) salta con dos pies hacia adelante por dos veces, luego tres veces.	X		X		X		
Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
Dimensión 3. Coordinación		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
8.	El (la) niño (a) realiza los movimientos de manera coordinada. Ejemplo: levanta pie derecho y mano izquierda.	X		X		X		
9.	El (la) niño (a) se desplaza siguiendo las instrucciones de manera correcta. Ejemplo: camina hacia adelante, atrás, derecha, izquierda.	X		X		X		
Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
Dimensión 4. Espacial temporal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
10.	El (la) niño (a) se ubica en el espacio y tiempo correcto. Ejemplo: ubícate a tu derecha, delante de un objeto, debajo de la	X		X		X		

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

JUEGOS INFANTILES

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. Juegos de reglas								
1.	El (la) niño (a) participa de forma activa en el juego que se desarrolla.	X		X		X		
2.	El (la) niño (a) cumple las normas que se establecieron para realizar el juego.	X		X		X		
3.	El (la) niño (a) muestra mucha alegría y entusiasmo al realizar el juego.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 2. Juegos Simbólicos								
4.	El (la) niño (a) vivencia las actividades a través de los juegos infantiles.	X		X		X		
5.	El (la) niño (a) imita movimientos corporales durante la actividad.	X		X		X		
6.	El (la) niño (a) dramatiza durante el juego.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 3. Juegos motores								
8.	El (la) niño (a) realiza desplazamientos de manera lateral, derecha e izquierda	X		X		X		
9.	El (la) niño (a) utiliza los materiales que tiene a disposición para realizar sus actividades.	X		X		X		
10.	El (la) niño (a) camina, corre y es capaz de detenerse ante una señal.	X		X		X		

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ()
- Aplicable después de corregir ()
- No aplicable ()


 DIRECTORA I.E. N° 318
 Firma del experto



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

I.- DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO:

Juegos Infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea Del Distrito de Nuevo Chimbote - 2020.

2. INVESTIGADORA:

Arteaga Vega Marilin Melissa

3. OBJETIVOS:

3.1. Objetivo general

- Establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

3.2. Objetivos específicos

- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

Niños y niñas que viven en la Urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de muestra: 10 niños.

6. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- LISTA DE COTEJO DE MOTRICIDAD GRUESA.
- LISTA DE COTEJO DE JUEGOS INFANTILES.

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE: AVALOS GARCIA ROCIO DEL PILAR

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: MAGISTER EN EDUCACIÓN

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA I.E. N° 9542

4. N° DE TELÉFONO 951 51 9647

III.- ASPECTO DE VALIDACION

MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimension1. Equilibrio								
1.	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando una mano hacia la derecha y luego a la izquierda.	X		X		X		
2.	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando dos manos hacia adelante.	X		X		X		
3.	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies en su misma posición.	X		X		X		
4.	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies hacia adelante.	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ()
- Aplicable después de corregir ()
- No aplicable ()



Enke Calderón
ENKE CALDERÓN
DIRECTORA L.E. N° 310

Firma del experto

JUEGOS INFANTILES

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. Juegos de reglas								
1.	El (la) niño (a) participa de forma activa en el juego que se desarrolla.	X		X		X		
2.	El (la) niño (a) cumple las normas que se establecieron para realizar el juego.	X		X		X		
3.	El (la) niño (a) muestra mucha alegría y entusiasmo al realizar el juego.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 2. Juegos Simbólicos								
4.	El (la) niño (a) vivencia las actividades a través de los juegos infantiles.	X		X		X		
5.	El (la) niño (a) imita movimientos corporales durante la actividad.	X		X		X		
6.	El (la) niño (a) dramatiza durante el juego.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 3. Juegos motores								
8.	El (la) niño (a) realiza desplazamientos de manera lateral, derecha e izquierda	X		X		X		
9.	El (la) niño (a) utiliza los materiales que tiene a disposición para realizar sus actividades.	X		X		X		
10.	El (la) niño (a) camina, corre y es capaz de detenerse ante una señal.	X		X		X		

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ()
- Aplicable después de corregir ()
- No aplicable ()


 Ma. Arco Avelos García
 DIRECTORA
 I.E. N° 1542

Firma del experto



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

I.- DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO:

Juegos Infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea Del Distrito de Nuevo Chimbote - 2020.

2. INVESTIGADORA:

Arteaga Vega Marilin Melissa

3. OBJETIVOS:

3.1. Objetivo general

- Establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

3.2. Objetivos específicos

- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de equilibrio en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de fuerza y resistencia en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión de coordinación en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la dimensión espacial temporal en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.
- Relacionar el nivel de juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

Niños y niñas que viven en la Urbanización Nicolás Garatea del Distrito de Nuevo Chimbote.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de muestra: 10 niños.

6. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

- LISTA DE COTEJO DE MOTRICIDAD GRUESA.
- LISTA DE COTEJO DE JUEGOS INFANTILES.

II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE: BUEZA QUINONEZ RUBY S.

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: DIRECTORA

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: I.E. N° 313 - Miraflores Alto

4. N° DE TELÉFONO:

III.- ASPECTO DE VALIDACION

MOTRICIDAD GRUESA

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimension 1. Equilibrio								
1.	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando una mano hacia la derecha y luego a la izquierda.	X		X		X		
2.	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando dos manos hacia adelante.	X		X		X		
3.	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies en su misma posición.	X		X		X		
4.	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies hacia adelante.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 2. Fuerza y resistencia		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
5.	El (la) niño (a) utiliza las dos manos, movilizar algún objeto.	X		X		X		
6.	El niño se para en un pie por 10 segundos, luego 20 segundos.	X		X		X		
7.	El (la) niño (a) salta con dos pies hacia adelante por dos veces, luego tres veces.	X		X		X		
N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
Dimensión 3. Coordinación		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
8.	El (la) niño (a) realiza los movimientos de manera coordinada. Ejemplo: levanta pie derecho y mano izquierda.	X		X		X		
9.	El (la) niño (a) se desplaza siguiendo las instrucciones de manera correcta. Ejemplo: camina hacia adelante, atrás, derecha, izquierda.	X		X		X		
N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
Dimensión 4. Espacial temporal		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
10.	El (la) niño (a) se ubica en el espacio y tiempo correcto. Ejemplo: ubicate a tu derecha, delante de un objeto, debajo de la	X		X		X		

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

JUEGOS INFANTILES

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1. Juegos de reglas								
1.	El (la) niño (a) participa de forma activa en el juego que se desarrolla.	X		X		X		
2.	El (la) niño (a) cumple las normas que se establecieron para realizar el juego.	X		X		X		
3.	El (la) niño (a) muestra mucha alegría y entusiasmo al realizar el juego.	X		X		X		

	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 2. Juegos Simbólicos								
4.	El (la) niño (a) vivencia las actividades a través de los juegos infantiles.	X		X		X		
5.	El (la) niño (a) imita movimientos corporales durante la actividad.	X		X		X		
6.	El (la) niño (a) dramatiza durante el juego.	X		X		X		

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencia
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 3. Juegos motores								
8.	El (la) niño (a) realiza desplazamientos de manera lateral, derecha e izquierda	X		X		X		
9.	El (la) niño (a) utiliza los materiales que tiene a disposición para realizar sus actividades.	X		X		X		
10	El (la) niño (a) camina, corre y es capaz de detenerse ante una señal.	X		X		X		

Pertinencia 1: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

Relevancia 2: el ítem es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo

Claridad 3: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso preciso y directo

Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Opinión de aplicabilidad:

- Aplicable ()
- Aplicable después de corregir ()
- No aplicable ()



[Handwritten signature]

Firma del experto



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año de la Universalización de la Salud"

Chimbote, 10 de Junio 2020

OFICIO N° 0002-2019-DIRES-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Marcelo Benites Manrique
Dirigente de la URB. Nicolás Garatea

Presente.-

De mi especial consideración:

Por medio del presente, me permito saludarle cordialmente y felicitarlo por la gestión que tan dignamente dirige.

Asimismo, a través de este escrito me presento. Mi nombre es Marilin Melissa Arteaga Vega, con código de matrícula N° 0107162005, estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial, en la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote".

Acudo a su despacho, para agradecerle por la apertura de su gestión para el desarrollo de mi labor de ayudantía pedagógica, así también, para solicitarle me conceda la autorización para aplicar mi instrumento de recolección de datos, como parte de la investigación académica que efectúo y que se titula: "Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote - 2020", vale precisar que esta investigación tiene como objetivo fundamental Establecer la relación que existe entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de su comunidad, a fin de que con los resultados obtenidos se planteen propuestas de mejoras, que implementadas y replicadas, se traduzcan en la maximización de las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes.

Agradeciendo anticipadamente su atención al presente, y sin otro particular, le reitero las muestras de mis sinceras felicitaciones por la labor que día a día realiza, en favor de la educación chimbotana.

Atentamente,

Srta. Marilin Arteaga Vega
Estudiantes de Educación Inicial



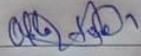
CONSENTIMIENTO INFORMADO:

AUTORIZACIÓN PARA RECOGER DATOS PARA LA INVESTIGACIÓN

Yo... FLORES ISABEL VARGAS RODRIGUEZ
....., padre de familia con
DNI. 43665177 acepto que mi menor hijo forme parte
de la investigación titulada "JUEGOS INFANTILES Y EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA URB. NICOLAS GARATEA
DEL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE - 2020",
realizado por la estudiante Arteaga Vega Marilin.

FLORES ISABEL VARGAS R.

Nombre del Padre de familia



Firma del participante del

FECHA: 26-06-20

AUTORIZACIÓN PARA RECOGER DATOS PARA LA INVESTIGACIÓN

Yo Milka Yuriko Lozano Montenegro, padre de familia con DNI 71043872 acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada "JUEGOS INFANTILES Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA URB. NICOLAS GARATEA DEL DISTRITO DE NUEVO CHIMBOTE - 2020", realizado por la estudiante Arteaga Vega Marilin.

Milka Yuriko Lozano Montenegro



Nombre del Padre de familia

Firma del participante del

FECHA: 25/06/2020



UCT

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 1:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(Elaborado por: Marilin Melissa Arteaga Vega)

Estudiante evaluado:

Edad: 4 años (X)

Escala de valoración:

0 : No

1 : Si

JUEGOS INFANTILES

N°	Ítems	Valoración	
		No 0	Si 1
Juegos de reglas			
1	El (la) niño (a) participa de forma activa en el juego que se desarrolla.		1
2	El (la) niño (a) cumple las normas que se establecieron para realizar el juego.		1
3	El (la) niño (a) muestra mucha alegría y entusiasmo al realizar el juego		1
Juegos simbólicos			
4	El (la) niño (a) vivencia las actividades a través de los juegos infantiles.		1
5	El (la) niño (a) imita movimientos corporales durante la actividad.		1
6	El (la) niño (a) dramatiza durante el juego.		1
Juegos motores			
7	El (la) niño (a) realiza desplazamientos de manera lateral, derecha e izquierda	0	
9	El (la) niño (a) utiliza los materiales que tiene a disposición para realizar sus actividades.		1
10	El (la) niño (a) , corre y es capaz de detenerse ante una señal.		1

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 2:
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
(Elaborado por: Marilin Melissa Arteaga Vega)

Estudiante evaluado: Edad: 4 años ()

Escala de valoración:

0 : No

1 : Si

MOTRICIDAD GRUESA

N°	Ítems	Valoración	
		No 0	Si 1
Equilibrio			
1	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando una mano hacia la derecha y luego a la izquierda.		1
2	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando dos manos hacia adelante.		1
3	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies en su misma posición		1
4	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies hacia adelante.		1
Fuerza y resistencia			
5	El (la) niño (a) utiliza las dos manos, movilizar algún objeto.		1
6	El niño se para en un pie por 10 segundos, luego 20 segundo.	0	
7	El (la) niño (a) salta con dos pies hacia adelante por dos veces, luego tres veces.		1
Coordinación			
8	El (la) niño (a) realiza los movimientos de manera coordinada. Ejemplo: levanta pie derecho y mano izquierda.		1
9	El (la) niño (a) se desplaza siguiendo las instrucciones de manera correcta. Ejemplo: camina hacia adelante, atrás, derecha, izquierda.		1
Espacial temporal			
10	El (la) niño (a) se ubica en el espacio y tiempo correcto. Ejemplo: ubícate a tu derecha, delante de un objeto, debajo de la mesa.		1



UCT

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 1:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(Elaborado por: Marilin Melissa Arteaga Vega)

Estudiante evaluado: XXXXX

Edad: 4 años (X)

Escala de valoración:

0 : No

1 : Si

JUEGOS INFANTILES

N°	Ítems	Valoración	
		No 0	Si 1
Juegos de reglas			
1	El (la) niño (a) participa de forma activa en el juego que se desarrolla.		1
2	El (la) niño (a) cumple las normas que se establecieron para realizar el juego.		1
3	El (la) niño (a) muestra mucha alegría y entusiasmo al realizar el juego		1
Juegos simbólicos			
4	El (la) niño (a) vivencia las actividades a través de los juegos infantiles.		1
5	El (la) niño (a) imita movimientos corporales durante la actividad.		1
6	El (la) niño (a) dramatiza durante el juego.		1
Juegos motores			
7	El (la) niño (a) realiza desplazamientos de manera lateral, derecha e izquierda		1
9	El (la) niño (a) utiliza los materiales que tiene a disposición para realizar sus actividades.		1
10	El (la) niño (a) camina, corre y es capaz de detenerse ante una señal.		1

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 2:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(Elaborado por: Marilyn Melissa Arteaga Vega)

Estudiante evaluado: XXXXX

Edad: 4 años (X)

Escala de valoración:

0 : No

1 : Si

MOTRICIDAD GRUESA

N°	Ítems	Valoración	
		No 0	Si 1
Equilibrio			
1	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando una mano hacia la derecha y luego a la izquierda.		1
2	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando dos manos hacia adelante.		1
3	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies en su misma posición		1
4	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies hacia adelante.		1
Fuerza y resistencia			
5	El (la) niño (a) utiliza las dos manos, movilizar algún objeto.		1
6	El niño se para en un pie por 10 segundos, luego 20 segundo.		1
7	El (la) niño (a) salta con dos pies hacia a delante por dos veces, luego tres veces.		1
Coordinación			
8	El (la) niño (a) realiza los movimientos de manera coordinada. Ejemplo: levanta pie derecho y mano izquierda.		1
9	El (la) niño (a) se desplaza siguiendo las instrucciones de manera correcta. Ejemplo: camina hacia adelante, atrás, derecha, izquierda.		1
Espacial temporal			
10	El (la) niño (a) se ubica en el espacio y tiempo correcto. Ejemplo: ubícate a tu derecha, delante de un objeto, debajo de la mesa.		1


UCT

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

ANEXO 1:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(Elaborado por: Marilin Melissa Arteaga Vega)

Estudiante evaluado: XXXXX

Edad: 4 años (X)

Escala de valoración:

0 : No

1 : Si

JUEGOS INFANTILES

N°	Ítems	Valoración	
		No 0	Si 1
Juegos de reglas			
1	El (la) niño (a) participa de forma activa en el juego que se desarrolla.		1
2	El (la) niño (a) cumple las normas que se establecieron para realizar el juego.		1
3	El (la) niño (a) muestra mucha alegría y entusiasmo al realizar el juego		1
Juegos simbólicos			
4	El (la) niño (a) vivencia las actividades a través de los juegos infantiles.		1
5	El (la) niño (a) imita movimientos corporales durante la actividad.		1
6	El (la) niño (a) dramatiza durante el juego.		1
Juegos motores			
7	El (la) niño (a) realiza desplazamientos de manera lateral, derecha e izquierda		1
9	El (la) niño (a) utiliza los materiales que tiene a disposición para realizar sus actividades.		1
10	El (la) niño (a) camina, corre y es capaz de detenerse ante una señal.		1

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ANEXO 2:

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

(Elaborado por: Marilin Melissa Arteaga Vega)

Estudiante evaluado: XXXXX

Edad: 4 años (X)

Escala de valoración:

0 : No

1 : Si

MOTRICIDAD GRUESA

N°	Ítems	Valoración	
		No 0	Si 1
Equilibrio			
1	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando una mano hacia la derecha y luego a la izquierda.		1
2	El (la) niño (a) rueda una pelota utilizando dos manos hacia adelante.		1
3	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies en su misma posición		1
4	El (la) niño (a) realiza saltos utilizando los dos pies hacia adelante.		1
Fuerza y resistencia			
5	El (la) niño (a) utiliza las dos manos, movilizar algún objeto.		1
6	El niño se para en un pie por 10 segundos, luego 20 segundo.	0	
7	El (la) niño (a) salta con dos pies hacia a delante por dos veces, luego tres veces.		1
Coordinación			
8	El (la) niño (a) realiza los movimientos de manera coordinada. Ejemplo: levanta pie derecho y mano izquierda.		1
9	El (la) niño (a) se desplaza siguiendo las instrucciones de manera correcta. Ejemplo: camina hacia adelante, atrás, derecha, izquierda.		1
Espacial temporal			
10	El (la) niño (a) se ubica en el espacio y tiempo correcto. Ejemplo: ubícate a tu derecha, delante de un objeto, debajo de la mesa.		1