



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

**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024**

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

**AUTOR**

**LOZANO TAN, MARIA FIORELA  
ORCID:ORCID: 0000-0002-0959-4971**

**ASESOR**

**TAMAYO LY , CARLA CRISTINA  
ORCID:0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE-PERÚ  
2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0252-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **22:30** horas del día **25** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**PEREZ MORAN GRACIELA** Presidente  
**MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA** Miembro  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024**

**Presentada Por :**  
(5007191024) **LOZANO TAN MARIA FIORELA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

**PEREZ MORAN GRACIELA**  
Presidente

**MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA**  
Miembro

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
Miembro

**Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024 Del (de la) estudiante LOZANO TAN MARIA FIORELA, asesorado por TAMAYO LY CARLA CRISTINA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 24% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 26 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

Dedico a mis padres, por brindarme todo su apoyo en mi educación y crecimiento profesional, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ellos, me formaron con reglas y libertades, pero siempre me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

A toda mi familia quienes fueron mi mayor motivación para nunca rendirme en mis estudios y poder llegar a ser una gran profesional y ejemplo para ellos.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por darme vida, salud y sabiduría a lo largo de mi carrera profesional para seguir adelante. También a mis hermanos por su comprensión y estímulo constante, además su apoyo incondicional durante mis estudios.

A mis profesores quienes con su paciencia y compromiso me han enseñado no solo conocimientos sino también valores y principios, gracias por impulsarme a dar lo mejor de mí en mi formación como profesional.

## Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento .....	V
Índice general .....	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras .....	IX
Resumen .....	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	5
2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales .....	7
2.2 Bases teóricas .....	8
2.2.1. Juegos Motores .....	8
2.2.1.1. Definición de Juegos Motores .....	8
2.2.1.2. Importancia de los Juegos Motores .....	9
2.2.1.3. Teorías de los juegos motores .....	9
2.2.1.4. Tipos de Juegos .....	11
2.2.1.5. Clasificación de juegos motores.....	12
2.2.1.6. Características del juego motor. ....	12
2.2.1.7. El juego y desarrollo infantil .....	13
2.2.1.8. Beneficios de Juegos Infantil en los niños.....	13
2.2.1.9. Dimensiones .....	14
2.2.2. Motricidad Gruesa .....	14
2.2.2.1 Definición de la Motricidad Gruesa .....	14
2.2.2.2. Importancia de la motricidad gruesa .....	15
2.2.2.3. Habilidades y destrezas motrices.....	15
2.2.2.4. Teorías de la motricidad gruesa.....	16
2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	17
2.3. Hipótesis .....	17
3.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación .....	18

3.2. Población .....	18
3.3. Operacionalización de las variables .....	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	22
3.5. Método de análisis de datos.....	23
3.6. Aspectos éticos:.....	24
IV. RESULTADOS.....	26
4.1. Resultados .....	26
V. Discusión .....	34
VI. Conclusiones .....	39
VII. Recomendaciones .....	40
Referencias Bibliográficas .....	41
ANEXO .....	45
Anexo 01. Matriz de consistencia .....	45
Anexo 2: Instrumento de recolección de información .....	46
Anexo 03: Ficha técnica del instrumento: Descripción de propiedades métricas (baremo), validez .....	47
Anexo 04: Consentimiento informado firmado por los padres de familia.....	60

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1:</b> Población de educación inicial, niños de 5 años .....	19
<b>Tabla 2:</b> Muestra de estudio, niños de 5 años .....	19
<b>Tabla 3:</b> Operacionalización de las variables.....	21
<b>Tabla 4:</b> Nivel de motricidad gruesa en el pre test en los niños de 5 años .....	28
<b>Tabla 5:</b> Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos motores .....	30
<b>Tabla 6:</b> Nivel de motricidad gruesa en el post test en los niños de 5 años .....	32



## Lista de figuras

<b>Figura 1:</b> Nivel de motricidad gruesa en el pre test.....	28
<b>Figura 2:</b> Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos motores .....	31
<b>Figura 3:</b> Nivel de habilidades sociales en el post test .....	32

## Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. La metodología aplicada fue de tipo de tipo cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Esta investigación se realizó con una población y muestra de 20 niños de 5 años de edad. Para la recolección de la información de la unidad de análisis se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, cuyo propósito fue evaluar los aspectos como: esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad. Los resultados obtenidos son en el nivel pre test el 85% estuvo en el nivel inicio, asimismo en las sesiones se obtuvo una mejoría de manera progresiva, por lo tanto, en el post test el 80% de los niños se ubica en el logro esperado en cuanto al nivel de motricidad gruesa. Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 3,417 puntos a favor del pos test con un sig. de  $p= 0.001$  menor a 0.05 lo que significa que las estrategias y actividades centradas en los juegos motores ayuda a desarrollar la motricidad gruesa de los niños que conformaron el grupo. Por lo tanto, se concluye que los juegos motores mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años.

**Palabras clave:** juegos motores, lateralidad, motricidad gruesa.

## **Abstract**

The objective of the research was to determine how motor games improve gross motor skills in children from educational institution del Distrito De La Victoria-lima, 2024 ” district of La Victoria-Lima, 2024. The methodology applied was quantitative, level explanatory with pre-experimental design. This research was carried out with a population and sample of 20 5-year-old children. To collect the information of the unit of analysis, observation was used as a technique and the observation guide as an instrument, whose purpose was to evaluate aspects such as: body schema, body control and laterality. The results obtained are at the pre-test level, 85% were at the initial level, also in the sessions a progressive improvement was obtained, therefore, in the post-test 80% of the children are located at the expected achievement regarding the level of gross motor skills. Likewise, in the hypothesis test it was confirmed that there is a difference of 3,417 points in favor of the post test with a sig.  $p=0.001$  less than 0.05 which means that the strategies and activities focused on motor games help develop the gross motor skills of the children who made up the group. Therefore, it is concluded that motor games significantly improve gross motor skills in five-year-old children.

Keywords: motor games, laterality, gross motor skills.

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Según Domínguez (2022) el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del nivel preescolar es un problema constante, lograr un control corporal adecuado requiere de habilidades que los niños deben adquirir desde temprana edad, así como lograr movimientos coordinados y mantener el equilibrio, así como lograr capacidades laterales adecuadas, todos ello debe ser tomado en cuenta por los centros educativos que trabajan con menores.

En el contexto internacional, actualmente hay muchos niños que no realizan ninguna actividad física fuera del horario escolar. Según la OMS (2020) por lo menos el 60% de la población mundial no realiza suficiente actividad física para lograr beneficios para su salud. Debido a este estilo de vida sedentario, la obesidad infantil ha aumentado en los últimos años. Cabe señalar que las personas sedentarias son personas con baja actividad física, es decir, un estilo de vida poco saludable y de la falta de ejercicio.

Por ello, la OMS (2022) afirma que cuanto mayor sea el nivel de actividad física de los niños en edad escolar, mayores serán los beneficios físicos, emocionales, sociales y cognitivos a lo largo de su vida, es decir, fomentará su actividad física permitiendo que los niños alcancen eficazmente sus diversas capacidades y, por ende, mejoren considerablemente sus habilidades motrices finas, a su vez su rendimiento académico.

Por otro lado, para Osorio (2020) en España el tema de la motricidad no es trabajado lo suficiente por algunos profesores y no lo dedican el tiempo necesario, además en las Universidades de Galicia es poca la enseñanza en cuanto a la motricidad en sus alumnos de la carrera de educación inicial, lo que conlleva que no se trabaje apropiadamente con los estudiantes, a su vez que no es programada y su intervención es poco frecuente y no es tomado muy poco en cuenta.

En el contexto nacional, según Ríos (2022), uno de los principales factores que provocan el desarrollo de enfermedades es la falta de actividad física, por lo que se trata de promover la actividad física en las primeras etapas de las instituciones educativas, mediante la propuesta de un cambio metodológico y así reducir la obesidad y ayudar a prevenir enfermedades. El ejercicio no sólo es bueno para la salud, sino que también beneficia enormemente el aprendizaje de los niños.

Según el MINEDU (2023) actualmente en Perú, se está llevando a cabo el campo de Psicomotricidad, el cual está relacionado con la elaboración de programas de educación

inicial dirigidos al desarrollo de las capacidades cognitivas, sociales, motoras, emocionales y emocionales de los niños. El escenario enfatiza talleres de motricidad gruesa y fina para que los niños desarrollen la motricidad gruesa, porque los bebés, niños y adolescentes naturalmente necesitan de actividades físicas a través del juego para construir su identidad, porque a través del juego todos los niños pueden moverse y desplazarse libremente, a su vez que puedan realizar actividad física.

Desde otro punto de vista, Vásquez (2022) afirma que el progreso psicomotor y la comprensión de cómo cuidarse para asegurar un óptimo bienestar físico y emocional son dimensiones esenciales de la formación general del infante, el movimiento del individuo, es decir, las habilidades motoras, no involucra solo moverse y desplazarse, implica examinarse, expresarse y aprender de su entorno.

De igual manera, a nivel local de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024, se pudo evidenciar que los niños presentan dificultades respecto a su control corporal y al realizar actividades físicas, todo ello afecta su desarrollo psicomotriz, algunos de los factores que causan estas deficiencias es el poco interés de los padres de familia y de los docentes que no aplican las estrategias adecuadas para su mejora, ante la problemática existente se vio la necesidad de implementar juegos motores para poder contribuir en el desarrollo motor grueso en los niños de la institución en estudio.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024?

La presente investigación se justificó. En lo teórico, se toma en cuenta los aportes de Piaget y Wallon, quienes consideran el desarrollo de la motricidad gruesa como un proceso integral que se genera como producto de la interacción del niño con los seres y objetos de su entorno. Para Bermudez (2018) Los juegos son de gran importancia ya que hoy en día se utilizan diferentes estrategias implementados por diversas instituciones con respecto a juegos motores, lúdicos, simbólicos, etc. Además, apoyan la comunicación, la confianza en uno mismo, la creatividad y el desarrollo motor, así como la aceptación de las ideas del niño y trabajan para aumentar su autoestima, promover el apoyo entre compañeros, el respeto mutuo, el objetivo es que los niños aprendan a resolver de forma dinámica y constructiva los conflictos que surgen durante las actividades.

A nivel metodológico; Desde el punto de vista metodológico, todos los métodos, técnicas e instrumentos fueron válidos y confiables para este estudio y próximos, lógicamente con su respectiva contextualización. En el aspecto práctico, se mejoró el nivel de motricidad gruesa en las instituciones mencionadas y que sirva como un instrumento de observación para que los docentes mejoren su labor pedagógica.

Para dar solución a la pregunta planteada, se formuló el siguiente objetivo general determinar de qué manera los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Conocer cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test, en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. Aplicar juegos motores que permitan mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el post test, en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

## **II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Salazar (2024) en su estudio titulado: “Actividades lúdicas para la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2 de la escuela de educación básica "Gral. Juan Lavalle" de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo”, realizado en Ecuador, tuvo como objetivo identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de educación inicial dentro de su entorno educativo. La metodología de investigación fue de tipo cualitativa, transversal, no experimental, basada en una investigación bibliográfica utilizando datos publicados en libros, artículos e informes científicos. La población de la investigación estuvo compuesta por 15 niños de educación inicial 2 de la Escuela de Educación Básica "Gral. Juan Lavalle" de la Ciudad de Riobamba, de donde se obtuvo la información necesaria utilizando como instrumentos: una ficha de observación. Los resultados permitieron evidenciar que las actividades lúdicas contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa dentro del aula de clase, también facilita la relación con los demás permitiendo mejorar sus movimientos corporales. Por lo tanto, se concluyó que las actividades lúdicas ayudan al fortalecimiento de la motricidad gruesa, la cual estará al alcance de los docentes, donde podrán hacer uso de ella y de su creatividad para modificar o ajustar estas actividades ya sea dentro y fuera del aula de clase.

Avalos (2021) en su investigación titulada: “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”, tuvo como objetivo analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz en niños de 4 a 5 años, pudiéndose constatar la existencia de una problemática en cuanto al poco desarrollo de la motricidad gruesa. Los juegos tradicionales son una actividad lúdica muy creativa y de mucha destreza, jugar es una actividad innata y esencial. Se usó instrumentos adecuados como: ficha de observación y el test de MABC para los niños, las cuales han sido elaboradas con preguntas de valoración que permitieron obtener información sobre las variables de estudio, enfocados en la investigación cuantitativa, el nivel de profundidad fue descriptivo con característica documental bibliográfica esto permite recopilar y analizar la información reflejada en el marco teórico. Con los resultados obtenidos, se pudo evidenciar que existe la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa permiten la

estimulación de capacidades para el equilibrio y la coordinación que promueven el desarrollo integral de los estudiantes. Por ende, se concluyó que el impacto entre los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades y destrezas motoras estimulan el progreso de las capacidades para que así el estudiante tenga un excelente desarrollo motriz eficiente.

Guamunshi (2020) en su investigación titulada: “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 2019 – 2020”, tuvo como objetivo 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” el marco teórico se fundamentó en la teoría de las dos variables, las mismas que nos permitieron tomar datos bibliográficos como reales del momento. La metodología de investigación utilizada fue la observación de los hechos, a través de la investigación de campo, así como de la investigación documental. Para obtener datos reales como instrumentos se aplicó la ficha de observación. Los permitieron mostrar 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. Las conclusiones reflejaron la necesidad de incrementar actividades para que exista un apoyo pedagógico para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños/as investigados.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

García (2022) en su estudio titulado: “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020”, tuvo como objetivo determinar si existen diferencias estadísticamente significativas antes y después de aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - 2020. La metodología aplicada fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Se empleó una muestra de 16 niños seleccionados mediante un muestro no probabilístico, como instrumento de recolección de datos se empleó lista de cotejo en escala dicotómica. Respecto a la variable motricidad se obtuvo como resultado que, el 68.75% presentó un nivel proceso (B), el pos test reflejó que el 68%.75 alcanzó el nivel logrado (A). Asimismo, se ha comprobó que existen diferencias estadísticamente significativas de 0.000 antes y después de la aplicación del programa de juego motor para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Por lo tanto, se concluyó que,



los juegos motores mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de edad.

Pereda (2023) en su investigación titulada: “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de la I.E. N° 80565 “Señor de Los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020”, tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 80565 “Señor de los Milagros” Santiago de Chuco - La Libertad 2020. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel descriptivo y diseño descriptivo correlacional, se contó con una población de 32 estudiantes de 3, 4 y 5 años y una muestra de 15 niños de 5 años, la técnica utilizada fue la observación y la ficha de observación como instrumento, la que se sometió a validez de expertos. En los resultados se determinó la correlación de Pearson de 0,990 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre los juegos motores y la motricidad gruesa; se estableció la correlación de Pearson de 0,911 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre el juego funcional y la motricidad gruesa; se estableció la correlación de Pearson de 0,935 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre el juego constructivo y la motricidad gruesa; se estableció una correlación de Pearson de 0,812 y un sig. Bilateral de  $P < 0.05$  entre el juego de representación y la motricidad gruesa. Se concluyó que existe una correlación directa y significativa entre los juegos motores y la motricidad gruesa.

Ortiz (2023) en su estudio titulado: “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 302 “Ruso”-Chimbote, 2021”, tuvo como objetivo determinar si la aplicación del juego motor, mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de dicha institución. La investigación fue de tipo cuantitativa, experimental con un pre test y postest en un solo grupo, con una muestra de 14 alumnos de inicial 5 años. El instrumento utilizado fue lista de cotejo para medir la motricidad gruesa, tanto al inicio como al final de la aplicación de 15 talleres de aprendizaje centradas en el juego motor con el fin de mejorar sus habilidades motoras. En los resultados se verificó que la mayoría de niños manifiestan un bajo nivel de motricidad antes de aplicar la propuesta experimental (79%), situación que se revirtió después de su aplicación (el 71% logro desarrollar habilidades motoras). Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia del pretest y postest (6,50 y 78,0), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ( $p < 0.05$ ). Por ende, se concluyó que las estrategias y actividades centradas en los juegos motores ayudan fortalecer sus actividades físicas en los niños que conforman en el grupo experimental.

### **2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales**

Gutierrez (2024) en su investigación titulada: “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho, 2024”, tuvo como objetivo determinar si la aplicación de los juegos motores sirve como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho 2024. Para la metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La muestra estuvo constituida por 25 estudiantes de 3 años, para la recopilación de datos de la variable de estudio se utilizó la lista de cotejo y como técnica se utilizó la guía de observación, la información recopilada se registró y para después ser procesado utilizado el programa Excel, en el cual se diseñaron talleres de juegos motores, para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años obteniendo los siguientes resultados: Se determinó mediante el pre test que el 75% de estudiantes se encontraron en el nivel Inicio y después de la aplicación de los juegos motores, se aplicó el post test en cual los resultados obtenidos fueron que el 80% de estudiantes se encuentran en el nivel de Logro esperado. De esta manera se concluyó que los estudiantes realizaron satisfactoriamente las todas las actividades de juegos motores.

Aguilar (2022) en su estudio titulado: “Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial – distrito La Victoria”, tuvo como objetivo Proponer estrategias de Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial – distrito La Victoria, cuya metodología consistió en una investigación de enfoque cualitativo, básica, de nivel descriptiva propositiva, con diseño no experimental. La información adquirida es a base de la aplicación de instrumentos a una población conformada por 42 estudiantes, con respecto a los indicadores desplazamiento de un lugar a otro, habilidades, procesar y guardar información; como resultados relevantes se obtuvo que el mayor porcentaje corresponde a la categoría medio con un 76.2%, el nivel alto con un 14.3% y solamente el 9.5% de estudiantes presentaron un nivel bajo. Por lo que se concluyó que existe una moderada motricidad gruesa en la mayor parte de los estudiantes, además se puede afirmar que la mayoría de estudiantes encuestados tienen una moderada experiencia en los juegos tradicionales porque tienen muy poco conocimiento sobre la guía de juegos al momento de desarrollar sus actividades de motricidad gruesa.

Effio (2022) en su investigación titulada: “Estudio comparativo de motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, El Agustino – 2022”, tuvo como

objetivo comparar sobre los niveles de motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, El Agustino – 2022. La metodología que se empleó fue de tipo básica, diseño no experimental, enfoque cuantitativo y un alcance descriptivo comparativo. Se consideró una muestra conformada por 50 estudiantes, es así que, 25 de ellos fueron del grupo mañana y los 25 restantes del del grupo tarde. Así mismo, el instrumento empleado fue el test de la Escala Motriz de Ozer, que permitió medir las acciones de la motricidad gruesa de los estudiantes del nivel inicial, a través de 20 ítems, mediante la observación, por lo cual los alumnos presentan torpeza al realizar cualquier ejercicio de la motricidad gruesa. Para la comparación de los análisis fue aplicado la estadística U de Mann Whitney, en donde los resultados mostraron obtener un valor Significativo de 0,327 el cual arrojó el valor  $p > 0,05$  y en consecuencia se puede afirmar que no existe diferencia significativa de motricidad gruesa, por lo cual se acepta la hipótesis nula. Por lo tanto, se concluyó que las instituciones educativas deberían capacitar al personal docente en programas de juegos educativos de coordinación motora gruesa, con la finalidad de estimular a los estudiantes y aprendizajes escolares.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1. Juegos Motores**

#### **2.2.1.1. Definición de Juegos Motores**

Galera (2019) define a los juegos motores como actividades físicas donde que incluye varias situaciones de movimiento corporal, el juego motor es una actividad armoniosa y placentera realizada por un niño con el único propósito de divertirse y socializarse con sus compañeros, por medio de los juegos motores se logra la coordinación de diferentes partes del cuerpo y se entrena cada parte del cuerpo, por ejemplo: fuerza, agilidad, equilibrio para realizar acciones y concentración para realizar tareas.

Cándales (2014) menciona que el juego motor esta referido actividades recreativas que involucran un ambiente social, participativo y comunicativo que implica jugar en un espacio libre designado. En los primeros años, el niño utiliza actividades que involucran partes motoras no estructuradas, pero las actividades de juego se presentan en términos de conductas que son características de los niños a una edad temprana. El juego se relaciona con el componente de movimiento a través de los movimientos de balanceo del cuerpo, teniendo en cuenta la calidad de lograr objetivos de movimiento y resolución de problemas en el desarrollo del juego, afrontando situaciones donde se comunica con el mundo exterior.

Asimismo, Arzola (2018) señala que dichos juegos incluyen un entrenamiento físico que desarrolla la conciencia corporal, el control motor y el equilibrio, además, te ayudará a comprender tu cuerpo, espacio y tiempo. Este concepto aclara una de las características de los juegos motores, que es que los niños necesitan desarrollar la motricidad además de divertirse. Esto significa que los niños necesitan mover su cuerpo para desarrollar el equilibrio, identificar partes del cuerpo, afinar las acciones de coordinación motora y más.

### **2.2.1.2. Importancia de los Juegos Motores**

Para Bermudez (2018) Los juegos son de gran importancia ya que hoy en día se utilizan diferentes estrategias implementados por diversas instituciones con respecto a juegos motores, lúdicos, simbólicos, etc. Además, apoyan la comunicación, la confianza en uno mismo, la creatividad y el desarrollo motor, así como la aceptación de las ideas del niño y trabajan para aumentar su autoestima, promover el apoyo entre compañeros, el respeto mutuo, el objetivo es que los niños aprendan a resolver de forma dinámica y constructiva los conflictos que surgen durante las actividades.

Según Solórzano (2018) el juego motor es principalmente una experiencia participativa y activa que requiere las actividades del niño y sus compañeros, elementos importantes para el infante y elementos cognitivos como espacio y tiempo para desarrollar la conducta de juego. De esta forma en las primeras etapas del niño, éste va desarrollando paulatinamente la motricidad, teniendo en cuenta los sentidos y su entorno.

Para Luarte (2015) el juego en las aulas es un principio que se debe valorar, ya que ayuda a promover el aprendizaje siempre que se organizan actividades que implican valores como: el amor, paciencia, responsabilidad, agrupación, trabajo en equipo, fe, confianza; estos conocimientos se deben impartir a todos los docentes en cuanto a facilitar el esfuerzo de educar a los estudiantes de una manera lógica.

Al jugar, todos construyen conexiones en el ámbito familiar, cultural y social. Esta es una actividad básica en la primera etapa del progreso educativo, y se dice que el ser humano está asociado con las cosquillas y la risa, lo que puede ser uno de los primeros pasatiempos de la humanidad del ser humano.

### **2.2.1.3. Teorías de los juegos motores**

#### **a) Teoría del juego motor según Piaget**

Piaget y Inhelder (1997) indican que el juego motor como una estrategia de desarrollo evolutivo importante y eficaz que los humanos deben adquirir en la infancia, el juego se

designa como una estrategia y se divide en tres manifestaciones principales e importantes: La primera es el juego sensoriomotor, que abarca desde los 0 a los 3 años, ya que a través de ello el niño hace exploraciones con materiales de su entorno y realiza juegos que están a su alcance, El otro es el juego simbólico, asociado a la edad de 3 a 6 años, cuando el niño ya comienza a realizar juegos imitativos a su manera y estilo, finalmente, los juegos de reglas sirven como agentes de desarrollo social y moral.

Mir (2010) considera el juego físico como un medio de adaptación intelectual y emocional de los niños, por lo que este tipo de juego se denomina una actividad importante para los niños, porque de esta manera pueden desarrollar sus habilidades y ampliar sus conocimientos.

### **b) El Juego según Fröebel**

Fröebel (1886) hace mención que el juego es el principal motivo del desarrollo de los niños porque también muestra la sabiduría y el conocimiento humano, el juego también se considera un medio de comunicación ya que es una actividad que ayuda a mejorar el equilibrio de la persona, también es importante para el desarrollo físico, social, intelectual y emocional de una persona. Por ello, el autor mencionó que los juegos son la actividad humana más pura y satisfactoria para los niños, así como las actividades mentales humanas, porque los niños tienen mayor aprendizaje motor durante la infancia y interactúan constantemente con el entorno.

Para Loos (2012) Los juegos se basan en actividades cotidianas naturales como correr, lanzar, saltar. Estas actividades apoyan al niño ya que ayudan a desarrollar sus habilidades motoras, entrena y ejercita los músculos principales.

Herrero (2014) relaciona al juego con la realidad, porque el juego está tan relacionado con la imaginación que influye en que los niños creen y experimenten diferentes aspectos, como recrear escenas. Por lo tanto, al mencionar el juego a los niños, despiertan la función básica de construir y afrontar situaciones difíciles. Los niños imaginan y crean situaciones agradables y conflictivas mientras juegan.

### **c) Teoría Sociocultural de Vygotsky**

La teoría enfatiza las interrelaciones sociales y sugiere que las personas interactúan con sus pares, adquieren experiencias y aprenden jugando. En esta teoría, el énfasis está en la orientación guiada en la práctica del desempeño del juego a través de acciones guiadas.

Para Vicente (2011) el juego se desarrolla para restablecer el contacto con las personas, su cultura y su contexto social. El juego es simbólico y regulado porque refleja la realidad social y la cultura en la que los niños interactúan con sus compañeros y adultos.

Vygotsky nos aporta una profunda filosofía del juego que describe al niño como un ser que puede hacer cosas que sólo él mismo comprende, y es por medio del juego que el niño se introduce en un mundo de imaginación que otros desconocían. Los juegos nos permiten entonces representar una pequeña parte de la realidad e intentar comprenderla.

#### **2.2.1.4. Tipos de Juegos**

Fernández (2017) refiere que los juegos son una de las experiencias más satisfactorias para los niños, a través de los juegos motores se pueden desarrollar algunas actividades motrices sin dificultad, ya que a través de los juegos los niños pueden aprender de una forma más sencilla y práctica. Los niños necesitan el juego para desarrollar sus habilidades emocionales, motoras y cognitivas, los niños que no practican de estos ejercicios pueden ser denominados como débiles, carentes de creatividad propia e imaginación, debido a que su cuerpo y su mente no están continuamente activos y por lo tanto, no pueden realizar actividades habituales. Por lo mencionado anteriormente, el autor destaca sobre los diferentes tipos de juegos que existen como:

**Juegos con canción:** Se basa en una canción determinada, así como el cuerpo humano, en donde van nombrando cada parte del cuerpo, tienen que señalar con movimientos lentos y moverse en muchos ritmos.

**Juegos con cuerdas:** En cuanto a este tipo de juego, se puede realizar muchos juegos que ayudan a entrenar el sistema muscular del niño, como saltar la cuerda, lanzar la cuerda, cargar la cuerda, escalar la cuerda, etc.

**Juegos con pelotas y balones:** En este tipo de juegos conseguimos que el niño pueda realizar el máximo esfuerzo físico, porque se moverán todas las extremidades del cuerpo y con la ayuda de la pelota podrá lanzar, patear, atrapar, etc.

**Juegos con material de gimnasio:** En esta actividad física es necesario conocer el uso de materiales como colchonetas, pesas, etc. Este tipo de juegos deben incluir ejercicios de fuerza, flexibilidad y equilibrio para los participantes.

**Juegos con material no estructurado:** Estos juegos enfatizan la capacidad de los niños para jugar libremente sin objetivos de aprendizaje importantes.

### **2.2.1.5. Clasificación de juegos motores.**

Estos pueden ser tres según Méndez (2018):

**a) Juegos motores abiertos:** En estos juegos se forma la participación cognitivo-motora, donde el sujeto tiene que crear situaciones y planificar movimientos en el tiempo y espacio libre. Esta clasificación tiene que ver con que los participantes se involucren en situaciones en las que tienen que realizar acciones en un momento determinado, lo que favorece la mejora del desarrollo motor.

**b) Juegos motores cerrados:** En estos juegos implican un cierto grado de dificultad, por lo cognitivo-motriz, se caracteriza por hacer un seguimiento al niño en las actividades que lleva a cabo.

En este juego el niño tiene que organizarse y adaptarse al espacio en el que se encuentra, adaptarse al equipo que puede defenderlo, por ejemplo, tirando de la cuerda, pues en este juego lo realizan de forma cooperativa como también defender de sus oponentes al equipo que.

**c) Juegos motores combinados:** Las exigencias situacionales creadas por estos juegos se combinan con el intenso dinamismo del juego, a medida que el compromiso cognitivo-motor se multiplica por aperturas profundamente interesantes.

### **2.2.1.6. Características del juego motor.**

Características del juego motor según Ramos (2018):

**El juego es una actividad placentera:** Toda actividad de entretenimiento es divertida y suele provocar alegría e incluso risa.

**El juego es una actividad espontánea:** El juego no permite la intervención externa, debiendo el niño elegir a su antojo el personaje que va a representar.

**El juego es una finalidad sin fin:** Un juego es un logro sin objetivo ni fin. Un niño no se preocupa por los problemas mientras juega, sino que se organiza para resolver los problemas sin preocuparse por el fracaso.

**El juego en el niño implica progreso y en el adulto retroceso:** A medida que el niño se expande hacia nuevas etapas de juego, se crea un progreso evolutivo a medida que utiliza los recursos necesarios para su identidad.

**El juego requiere de gran esfuerzo:** En algunos casos, los juegos requieren un mayor esfuerzo por parte de los menores, porque en algunos casos los juegos necesitan y exigen el uso de energía para actividades obligatorias.

**El juego es una actividad creadora:** En este juego, el niño explora de forma terminante, cambiando a menudo los objetivos para adaptarlos al nuevo medio, una actividad creativa en la que el niño no tiene que preocuparse por el resultado.

**El juego es un lenguaje de símbolos:** Para los niños, el juego es su primer lenguaje natural, es la mejor forma de comunicación, en este contexto, pueden expresar sus sentimientos, deseos y fantasías que tengan.

#### **2.2.1.7. El juego y desarrollo infantil**

Russell (2013) cree que el juego es una característica muy importante del desarrollo humano porque este tipo de juego tiene un impacto significativo en la aptitud física en áreas como la imagen corporal, el control motor y el equilibrio, también nos indica que estos tipos de juegos contribuirá a tener conciencia sobre el propio cuerpo, reconocer el espacio y el tiempo. De esta forma, estos juegos son de gran valor porque ayudarán al profesor a acercarse a los alumnos y así poner más énfasis, sobre todo centrarse en los alumnos aumentando la actividad y desarrollo motriz grueso.

Para Salazar (2024) el juego infantil en la educación es esencial, pues son significativos en el desarrollo de sus conocimientos, y competencias sociales y emocionales, estos juegos ayudan a los niños y niñas a crear vínculos con la sociedad, a compartir y poder resolver conflictos y mediante ello resulta fundamental en el proceso de socialización y adaptación.

#### **2.2.1.8. Beneficios de Juegos Infantil en los niños**

MinYoung (2013) denomina a los juegos infantiles como una pieza fundamental en el desarrollo del niño, porque en los primeros años, junto con la confianza en uno mismo, la frecuencia del conocimiento aumenta dramáticamente y, por otro lado, el juego suele ser una herramienta importante para poder realizar actividades físicas más frecuentes y ligeras, con mayor eficiencia y facilidad. Por otra parte, el juego enriquece y permite la exploración de la imaginación, a la vez que el juego contribuye al proceso educativo. También hay que destacar que los juegos móviles pueden desarrollar las habilidades de observación y memoria de los niños.



### **2.2.1.9. Dimensiones**

Bautista (2010) propone las dimensiones basándose en Piaget:

**Juego funcional.** El juego motor se centra en la acción, el movimiento, la manipulación, la experimentación y la observación de objetos, mientras que los juegos de ejercicios implican acciones aprendidas repetitivas para un simple disfrute, como morder, lanzar y correr, que promueven interacciones sociales como sonreír, tocar y esconderse interactivo.

**Juego de construcciones.** Es cuando un niño sabe lo que quiere hacer, cómo hacerlo y qué quiere hacer.

**Juego simbólico.** Cuando un niño es capaz de evocar objetos, personas y experiencias que no existen, sus habilidades lingüísticas mejoran significativamente, también les gusta experimentar las acciones que realizan los adultos de su entorno, de tal forma que puede simular o representar una experiencia o invento.

### **2.2.2. Motricidad Gruesa**

#### **2.2.2.1 Definición de la Motricidad Gruesa**

Según Espinoza (2019) se refiere a los movimientos en los que las personas utilizan su cuerpo, tejidos y músculos para realizar una acción coordinada o sincronizada, incluido el control de la postura, el equilibrio y el movimiento. A medida los niños que crecen son más libres en cuanto a sus movimientos, comienzan a comprender sus limitaciones, pero pueden aprender y descubrir oportunidades en su entorno.

De acuerdo a Giraldo (2020) las habilidades psicomotrices tienen como objetivo favorecer el desarrollo integral de los niños, teniendo en cuenta sus características psicoemocionales y motoras. Al favorecer el desarrollo socioemocional de los menores y la adquisición de habilidades motoras, el niño toma conciencia de sus objetivos y tareas, lo que le ayudará a aumentar su autoestima. Todos estos movimientos que desarrolla el niño tienen mucho que ver con la madurez emocional que alcanza desde pequeño, ya que estas actividades permiten que el niño desarrolle habilidades y destrezas motrices.

La motricidad gruesa es un área que se que aborda el conocimiento, las emociones, la movilidad y las características del desarrollo humano, así como las interacciones grupales y la capacidad de expresarse y relacionarse con el mundo circundante según la percepción

del sujeto. Su temática no se basa en la genética del género, sino en el cuerpo como estructura.

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

Según Ruiz (2017) la motricidad gruesa apunta a favorecer el desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta sus características psicoafectivas y motrices. Por ese motivo, la psicomotricidad favorece al desarrollo del niño, tanto en lo social como en el afectivo, ya que fortalece sus destrezas y habilidades.

Torres (2022) la define como la capacidad que los niños van adquiriendo, para mover coordinadamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir flexibilidad, fuerza y velocidad en todos los aspectos del movimiento corporal, muscular, sensorial y motor. Esta definición define los conceptos de equilibrio, coordinación, fuerza y velocidad como parte de la descripción de la motricidad gruesa. Un nuevo concepto promueve la formación de la motricidad gruesa, donde se suma el equilibrio, que se relaciona con la capacidad de tomar posiciones y al hecho de apropiarse de ellas.

Por otro lado, la motricidad gruesa se considera un factor importante en el control y coordinación corporal de los niños, debido a que estas actividades físicas a través de movimientos corporales, como gatear, caminar, rodar, saltar, etc., permiten que los niños alcancen funciones importantes en su vida diaria. La motricidad gruesa no tiene complejidad y generalmente se refiere a todos los movimientos que el cuerpo realiza por sí solo todos los días para determinar su lateralidad, coordinación y equilibrio.

Venegas (2018) señaló que el desarrollo motor es un paso continuo, interesante e importante que se desarrolla gradualmente durante el primer año de vida del niño hasta alcanzar la independencia física y funcional. Por otro lado, se mencionan algunos detalles y características del desarrollo motor de los niños a las edades de 2, 3 y 4 años, dependiendo de su edad los niños van percibiendo la forma de su cuerpo y comienzan a explorar sus distintas partes y actos de su cuerpo. Además, también proporcionará mejores respuestas de control durante actividades como caminar, correr, girar, desplazarse de un lugar a otro, velocidad, entre otros.

### **2.2.2.3. Habilidades y destrezas motrices**

Rigal (2010) indica que la motricidad cumple una función vital que resulta de gran utilidad para que los niños y niñas puedan realizar funciones cotidianas, por ejemplo, correr, caminar, saltar, lo que a su vez ayuda a aprender habilidades durante las etapas de su

desarrollo. Por otro lado, se menciona a la motricidad gruesa como un método educativo, terapéutico; como parte sustancial dentro del desarrollo cognitivo e intelectual, ya que por mediante el movimiento corporal, los métodos de mediación activa basados en el cuerpo y el movimiento contribuyen al desarrollo general de los niños.

Montero (2011) se refiere a la motricidad gruesa como los movimientos que realizan los niños con las partes del cuerpo, por otro lado, menciona que a través de las actividades o ejercicios, el niño puede alcanzar el desarrollo motor y cognitivo, y para ello es indispensable la práctica de actividades o ejercicios que empleen las partes gruesas del cuerpo, por ejemplo: saltar hasta una altura aproximada, caminar de un lado a otro, patear una pelota, saltar con ambos pies, caminar en línea recta, caminar con una pelota en una mano, etc.; estas actividades ayudan a los niños a desarrollar un buen control corporal y lateral, lo que favorece un buen desarrollo motor.

#### **2.2.2.4. Teorías de la motricidad gruesa**

Para Ramos (2018) Según Piaget, su teoría epistemológica se fundamentaba en la base orgánica para el desarrollo de las capacidades cognitivas, biológicas y genéticas, donde se descubre que cada uno se desarrolla a su propio ritmo, también describe el proceso de desarrollo cognitivo que comienza en la fase neonatal, este mecanismo son reflejos hasta la edad adulta. Caracterizado por procesos conscientes que regulan el comportamiento, el niño se encuentra en la etapa sensoriomotora y la atención se centra en el desarrollo físico del niño, Los segundos son aquellos que tienen como objetivo manipular objetos, y el tercero se refiere a la exploración de su entorno.

#### **Teoría de Henry Wallon**

Para Wallon, se refirió a una orientación psicobiológica en su teoría, en su pensamiento, enfatizó el desarrollo psicológico de la conducta motora, es decir, las habilidades motoras están involucradas en el desarrollo temprano de las funciones psicológicas humanas, teniendo como componentes: función tónica y función física, para el autor, La actividad tónica siempre está presente y subyace a la actividad dinámica o clónica del tejido. Se convierte en la primera forma del niño de comunicarse con los demás y le da la oportunidad de expresar sus deseos, motivos, elecciones y rechazos antes de que las palabras adquieran significado semántico. Tanto para los niños, como para nosotros los adultos, el tono es el primer elemento significativo, por ende, nuestro tono, nuestra actitud, son las primeras palabras que decimos en la conversación que intentamos crear. Teniendo en cuenta que el niño comienza a formar relaciones con el entorno a través del cuerpo, el

factor determinante en los primeros años sigue siendo las relaciones psicomotrices, las únicas relaciones posibles antes de la aparición del lenguaje. Wallon identificó diferentes áreas:

#### **2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa**

##### **a) Esquema corporal**

Mendieta et al. (2015) “consideran que, es la identificación de la propia imagen desde una percepción integral de partes del ser humano, quien se constituye como un todo y las actividades que realiza son de igual forma vista desde la conciencia del propio yo” (p. 33). Por lo tanto, los diagramas corporales se asocian con representaciones de rasgos mentales que un niño o una niña pueden tener en su cuerpo. Esa es la parte que lo compone, ya sea estático o en funcionamiento. El movimiento, mi espacio, mi relación con las criaturas y cosas que me rodean.

##### **b) Control del cuerpo**

Para Mendieta et al. (2015) “menciona que, Está relacionado con la correcta posición que adoptan los niños y la adecuada forma de ejecutar los movimientos” (p. 63). Así como la coordinación equilibrada de todos los músculos del cuerpo que exhiben los niños y niñas, el control corporal se define como: El tono es el mantenimiento de la postura corporal. El tono muscular, por otro lado, se deriva de la actividad motora de los bebés y expresa múltiples emociones de satisfacción o rechazo.

#### **C) Lateralidad**

Mendieta (2015) “menciona que, es el predominio funcional de uno de los lados del cuerpo sobre el otro, lo que determina si es diestro o ambidiestro, que está relacionado con la ubicación temporo – espacial, y ubicación sujeta – objeto” (p. 36). Del mismo modo, se identifica en ambos hemisferios del cerebro, tanto en las regiones del hemisferio izquierdo como del derecho.

### **2.3. Hipótesis**

H1: Los juegos motores mejora significativamente la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

H0: Los juegos motores no mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024 .

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación

El estudio se usó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque se caracterizó por el interés de resolver problemas de naturaleza práctica aplicando los resultados obtenidos en la investigación teórica. Muñoz (2015) afirma que una investigación es cuantitativa cuando se privilegia la información o los datos numéricos, por lo general datos estadísticos que son interpretados para dar noticia fundamental del objeto, hecho o fenómeno investigado.

El estudio respondió a un nivel explicativo en el que se buscó una explicación y determinación del fenómeno. Según Hernández, et al (2010), los estudios explicativos están dirigidos a responder eventos físicos o sociales, se centra a explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este, o porque dos o más variables están relacionadas. (p.98).

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, que se conoce como diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. “estos diseños por su naturaleza son estudios exploratorios, trabajan con un solo grupo de estudio, cuyo grado de control es mínimo; sus resultados deben observarse con moderación, es útil como primer acercamiento al problema de investigación en la realidad” Hernández, et al (2010).

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

Este diseño se diagrama así:

G    01    x    02

G: Muestra de estudio 20 niños de 5 años

O1: Pre Test para medir el nivel de la motricidad gruesa, antes de la aplicación de la estrategia.

O2: Post test para medir el nivel de la motricidad gruesa, después de la aplicación de la estrategia

X: Pre experimento aplicación de los Juegos tradicionales como estrategia.

#### 3.2. Población

La población, estuvo compuesta de 20 niños de carácter finita, entendiendo de esta forma a la población a la cantidad total que existe dentro del objeto de estudio De

acuerdo a Ríos (2012) afirma que “es un conjunto de observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, representa la totalidad de elementos de un determinado estudio”.

**Tabla 1.**

Población de educación inicial, niños de 5 años

Edades	Aula	Cantidad	Total
5 años	Única	20	20

**Fuente:** Nómina de matrícula 2024 .

La muestra, estuvo conformada de 20 niños seleccionados por una muestra no probabilística de tipo de muestreo accidental o por conveniencia Según Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

**Tabla 2.**

Muestra de estudio, niños de 5 años

Edades	Aula	Cantidad	Total
5 años	Única	20	20

Fuente: Nómina de matrícula 2024

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

**Se consideraron criterios de inclusión, como:**

- Estudiantes matriculados de 5 años
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

**Y criterios de exclusión, como**

- Estudiantes que sus padres no firmaron el consentimiento informado

### **3.3. Operacionalización de las variables**

#### **Variable 1: Juegos motores**

Como ya es sabido el juego motor es usado principalmente como un medio para lograr el control dinámico y la coordinación corporal. López (2018) menciona que: Los juegos son una actividad básica para el desarrollo integral de las personas. Su práctica incentiva a las personas a aprender los valores, actitudes y normas necesarias para la plena convivencia. Todos aprendemos a conectar con nuestro entorno familiar, físico, social y cultural a través del juego. Es un concepto muy rico, amplio, multifacético, flexible y controvertido, lo que hace que sea difícil de categorizar. (p. 4)

#### **Variable 2: Motricidad gruesa**

Según Díaz (2018) menciona que: La motricidad gruesa es el control total de las partes de nuestro cuerpo, especialmente los movimientos de todo nuestro cuerpo. De igual manera, se refiere a ejercicios de movimiento, coordinación y locomoción utilizando los diferentes miembros del cuerpo y en coordinación de todos los sentidos.

**Tabla 3***Definición y operacionalización de variables*

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICIÓN OPERATIVA</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>	<b>CATEGORÍAS O VALORACIÓN</b>
<b>Variable 1</b> Juegos motores	Los juegos motores surgen con la intención de convertirse, dentro de una perspectiva de trabajo globalizado, en un recurso didáctico de primer orden que ayude al desarrollo del niño, Además, puede contribuir positivamente a la intervención con alumnado con necesidades educativas específicas y al fomento de una educación en valores y multicultural	Juego constructivo	Realiza acciones motrices básicas	Ordinal	Logro(A) Proceso (B) Inicio (C)
		Juego de movimiento	Hace diversos movimientos		
		Juego de desplazamiento	Desplazamiento con seguridad		
Variable 2 Motricidad gruesa	Es una capacidad que tiene como finalidad desarrollar los músculos grandes del cuerpo y está compuesto por el esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad.	Esquema corporal	Independencia segmentaria, equilibrio y desequilibrio	Ordinal	Logro(A) Proceso (B) Inicio (C)
		Control del cuerpo	Ejecuta movimientos con coordinación, precisión durante los juegos tradicionales		
		Lateralidad	Ejecuta movimientos considerando los lados derecha e izquierda considerando espacio y tiempo durante los juegos motores		



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

#### 3.4.1. Técnica de recolección de datos

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

#### 3.4.2. Instrumento

El instrumento que se utilizo fue la guía de observación en un instrumento de investigación. Este instrumento se utilizó para anotar las observaciones, las cuales consiste en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. (Jimenez, 2016).

En el instrumento de la variable (Motricidad gruesa) fue evaluado con la guía de observación, donde estuvo compuesta por 15 ítems que se dividirán en forma equivalente en sus tres dimensiones:

Dimensión 1 (d1) = Esquema corporal (5 ítems)

Dimensión 2 (d2) = Control del cuerpo (4 ítems)

Dimensión 3 (d3) = Lateralidad (6 ítems)

Para la verificación de la medición de la variable motricidad gruesa y sus dimensiones establecidas se utilizó el baremo de la tabla 4.

**Tabla 4**

*Baremo de medición de la variable la motricidad fina*

<b>Niveles</b>	<b>Puntuación</b>
<b>Inicio</b>	[1 - 15]
<b>Proceso</b>	[16 - 30]
<b>Logro esperado</b>	[31 - 45]

*Nota: calificación de la guía de observación.*

### 3.4.3. Validez del Instrumento

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó a los juicios de expertos y se verificara si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

Escobar (2008) El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

*Tabla 1*

*Juicio de expertos*

	<b>Validadores</b>	<b>Resultados</b>
<b>01</b>	Lic. Fernández Zaret Nelly Edita	Aplicable
<b>02</b>	Lic. López Aurelio Yessica	Aplicable
<b>03</b>	Lic.Katherine Juliana Quiroz Sagardia	Aplicable

### 3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Así mismo para verificar la confiabilidad del instrumento se realizó en primer lugar una prueba piloto con estudiantes fuera de la muestra que nosotros tenemos.

Según Hernández (2003), “la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados” p.4

*Tabla 2*

*Estadístico de fiabilidad de la variable Motricidad gruesa*

<b>Variable</b>	<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>N° de elementos</b>
Motricidad gruesa	0.845	20

**Fuente:** Base de datos de la prueba piloto

### 3.5. Método de análisis de datos

El plan se realizó solicitando autorización al director(a) de la Institución Educativa donde se realizó la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en un solo momento (o dependerá de cómo haya hecho este recojo de información). Ocurrió mediante la aplicación del instrumento de la guía de observación para medir cómo se encontraban los niños acerca de la capacidad o aprendizaje que están evaluando).

Asimismo, se aplicó el instrumento la guía de observación para el recojo de información acerca de la estrategia, recurso de acuerdo a su variable.

Para el análisis de los datos recogidos se procedió a:

Luego de obtener información de las guías de observación se procedió a vaciar la información a Excel, donde se organizó la información, y luego se seleccionó los puntajes que se encontraban en los siguientes niveles: inicio, proceso y logro , se hicieron los conteos, se calculó los porcentajes que representan cada nivel y se presentaron en tablas y en figura de dispersión de puntos. Para obtener los demás objetivos planteados acerca de las dimensiones de los juegos motores se hizo el mismo procedimiento antes descrito el cual se evidenció a través de la motricidad gruesa.

Finalmente, se procedió a interpretar los resultados descriptivos de las tablas y figuras utilizando el software Excel (hoja de cálculo) y SPSS (Versión 25) para los resultados inferenciales para obtener las correlaciones orientados en los objetivos general y específicos.

### **3.6. Aspectos éticos:**

El presente trabajo de investigación se realizó bajo los principios éticos que estipula el reglamento de integridad científica (ULADECH,2024).

**a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** su dignidad, privacidad y diversidad cultural.

**b. Cuidado del medio ambiente:** respetando el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza.

**c. Libre participación por propia voluntad:** estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica.

**d. Beneficencia, no maleficencia:** durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los

preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.

**e. Integridad y honestidad:** que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

**f. Justicia:** a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados

**Respecto al objetivo específico 1** Conocer cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test, en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

**Tabla 4**

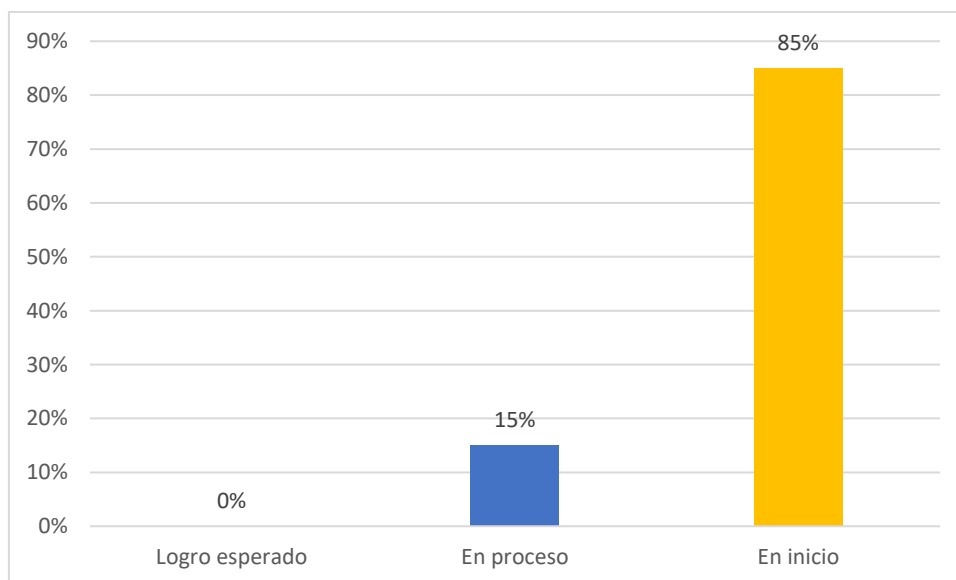
*Nivel de motricidad gruesa en el pre test en los niños de 5 años*

Nivel de logro	N	%
Logro esperado	0	0%
En proceso	3	15%
En inicio	17	85%
TOTAL	20	100%

*Fuente.* Guía de observación aplicado ,mayo,2024.

**Figura 1**

Nivel de motricidad gruesa en el pre test.



*Fuente.* Tabla 4

En la tabla 4, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de motricidad fina que presentan los niños de 5 años, antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 85% se encuentra en el nivel Inicio, el 15% en el nivel proceso y 0% en logro esperado. Por ende, se concluye que en el pre test la mayoría de los niños se encuentran en el nivel en inicio. Esto se evidencia porque los niños tienen problemas para desarrollar su motricidad gruesa como movimientos corporales, control y equilibrio del cuerpo, entre otros.

**Respecto al objetivo específico 2** - Aplicar juegos motores que permitan mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

**Tabla 5**

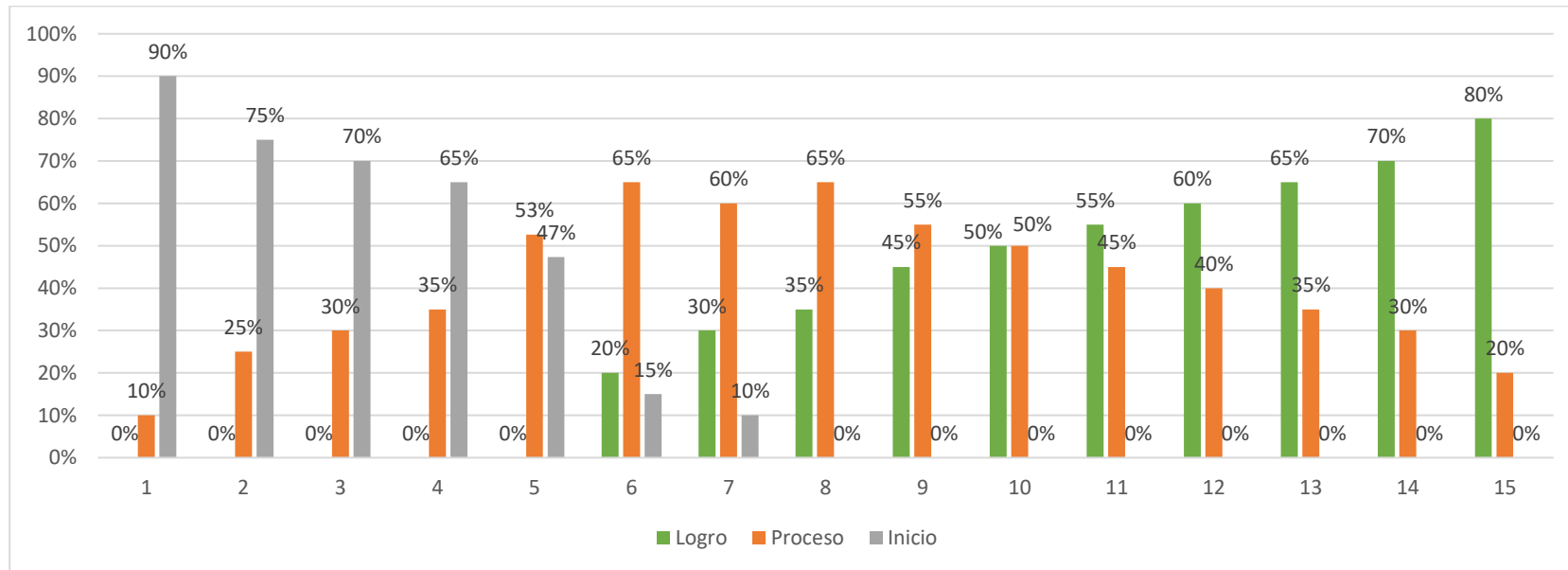
Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos motores.

Nivel	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	20%	6	30%	7	35%	9	45%	10	50%	11	55%	12	60%	13	65%	14	70%	16	80%
Proceso	2	10%	5	25%	6	30%	7	35%	10	53%	13	65%	12	60%	13	65%	11	55%	10	50%	9	45%	8	40%	7	35%	6	30%	4	20%
Inicio	18	90%	15	75%	14	70%	13	65%	9	47%	3	15%	2	10%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	19	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

*Nota.* Sesiones de aprendizajes aplicando

**Figura 2**

Nivel de motricidad gruesa a través de los juegos motores.



*Fuente.* Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación los juegos motores como estrategia, donde se evaluó la motricidad gruesa en los niños de 5 años después de la aplicación de los juegos motores se observó que en la sesión 1 el 90% (18) de los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir de la sesión 5 se observó un 53% (10) en proceso, asimismo en la sesión 11<sup>o</sup> se observa que el 55% (11) se ubica en un nivel de logro y para finalizar se encuentra el 80% (16) de los niños en el nivel logro al terminar la sesión. Por ende, se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades que influyen en su motricidad gruesa.



**Respecto al objetivo específico 3** - Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el post test, en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

**Tabla**

**6**

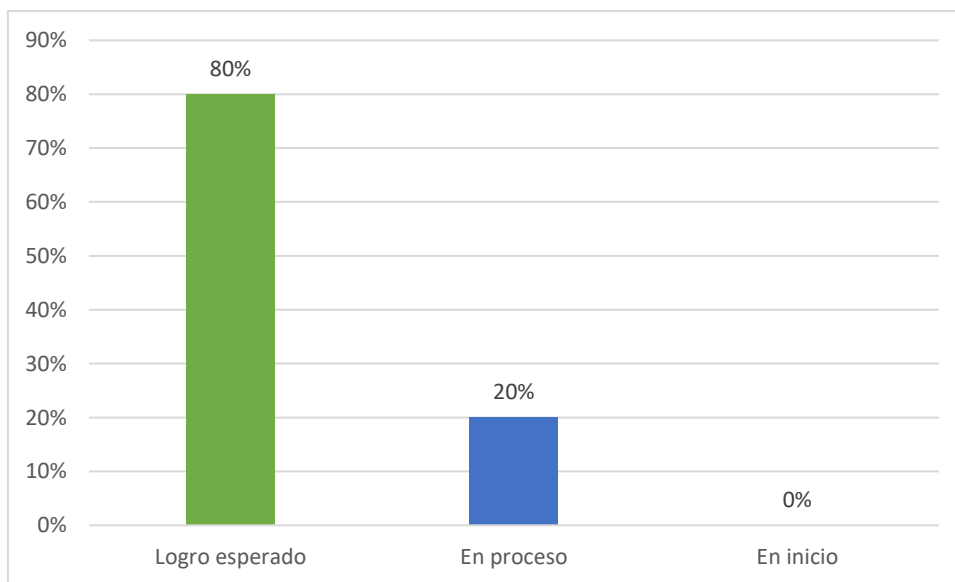
*Nivel de motricidad gruesa en el post test en los niños de 5 años.*

Nivel de logro	N	%
Logro esperado	16	80%
En proceso	4	20%
En inicio	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

*Fuente.* Guía de observación aplicado ,mayo,2024.

**Figura 3**

Nivel de habilidades sociales en el post test.



*Fuente.* Tabla 6

En la tabla 6, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 5 años

después de la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 80% se encuentra en el nivel logro y el 20% en el nivel proceso. Los datos permiten concluir que la motricidad gruesa de los niños mejoró notablemente, ya que podían desarrollar habilidades motoras gruesas como movimientos corporales, control y equilibrio del cuerpo, entre otros. Por lo tanto, se concluye que al término de la investigación los niños mejoraron su motricidad gruesa.

## Contraste de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis alterna y nula para contrastar los resultados antes (Pre Test) y después (Post Test) de Los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

A continuación, se presentan la contratación de hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión.

### A. Hipótesis:

H1: Los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

H0: Los juegos motores no mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

### B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Planteamos la hipótesis

Ho: los datos tienen una distribución normal

Ha: los datos no tienen una distribución normal

#### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,347	15	,000	,533	15	,000
Pos Test	,278	15	,003	,831	15	,009

a. Corrección de significación de Lilliefors

### Criterios para la toma de decisión

Si  $p < 0,05$  rechazamos la  $H_0$  y acepto la  $H_1$

Si  $p < 0,05$  rechazamos la  $H_1$  y acepto la  $H_0$

### Decisión y conclusión

Como  $p < 0,05$  entonces rechazamos la  $H_0$  y acepto la  $H_1$  es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica, denominada prueba de Wilcoxon.

### C. Estadístico de prueba

Tabla 8 Prueba de Rango de Wilcoxon

### Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Test - Pre Test	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

a. Pos Test < Pre Test

b. Pos Test > Pre Test

c. Pos Test = Pre Test

**Fuente:** Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

Pos Test - Pre Test	
Test	
Z	-3,417 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### e) Interpretación de la prueba de hipótesis

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de  $p= 0.001$  menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, Los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.

## V. Discusión

**Respecto al objetivo específico 1** en esta tesis se conoció cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test, en niños de la institución de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. Se presentan los resultados obtenidos antes de la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 85% se encuentra en el nivel Inicio esto se evidencia porque los niños tienen problemas para desarrollar su motricidad gruesa como movimientos corporales, control y equilibrio del cuerpo, entre otros.

Estos resultados guardan relación con lo encontrado en la investigación de Niquen (2021) en su estudio denominado “Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niñas/años de las instituciones públicas del nivel inicial del distrito de Reque”, donde sostiene que los resultados en su pre test se encontraron en el nivel de inicio con un 42.0% ,lo que significa que tienen similitud en cuanto a esta investigación.

En base al sustento teórico Según Espinoza (2019) se refiere a los movimientos en los que las personas utilizan su cuerpo, tejidos y músculos para realizar una acción coordinada o sincronizada, incluido el control de la postura, el equilibrio y el movimiento. A medida los niños que crecen son más libres en cuanto a sus movimientos, comienzan a comprender sus limitaciones, pero pueden aprender y descubrir oportunidades en su entorno. La motricidad gruesa es un área que se que aborda el conocimiento, las emociones, la movilidad y las características del desarrollo humano, así como las interacciones grupales y la capacidad de expresarse y relacionarse con el mundo circundante según la percepción del sujeto. Su temática no se basa en la genética del género, sino en el cuerpo como estructura.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia darnos cuenta de lo importante que es aplicar los juegos motores, ya que como afirma el autor antes señalado, éstos forman parte del desarrollo funcional de los infantes, y por lo tanto no sólo lograrían mejoras de motricidad gruesa, sino también se podrían ver beneficiados en otros aspectos como la autosuperación o facilitar la interacción social con los demás.

**Respecto al objetivo específico 2** en esta tesis se aplicó juegos motores que permitan mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación los juegos motores como estrategia, donde se evaluó la motricidad gruesa en los niños de 5 años de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. después de la aplicación de los juegos motores se observó que en la sesión 1 el 90% (18) de los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir de la sesión 5 se observó un 53% (10) en proceso, asimismo en la sesión 11° se observa que el 55% (11) se ubica en un nivel de logro y para finalizar se encuentra el 80% (16) de los niños en el nivel logro al terminar la sesión. Por ende, se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades que influyen en su motricidad gruesa.

Estos resultados son similares con los hallazgos de Valladolid (2020) en su estudio titulado “El juego para mejorar la motricidad gruesa en los niños de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020, quien indica que a través de la aplicación de los juegos motores como estrategia, el resultado fue que el 72%, de los niños se encuentran en un nivel de logro, lo que permitió evidenciar la mejora en su motricidad gruesa en los infantes. Este antecedente es parecido con lo que se encontró en cuanto a esta investigación ya que se puede corroborar que la estrategia aplicada dio buenos resultados.

Por otro lado, la motricidad gruesa se considera un factor importante en el control y coordinación corporal de los niños, debido a que estas actividades físicas a través de movimientos corporales, como gatear, caminar, rodar, saltar, etc., permiten que los niños alcancen funciones importantes en su vida diaria. La motricidad gruesa no tiene complejidad y generalmente se refiere a todos los movimientos que el cuerpo realiza por sí solo todos los días para determinar su lateralidad, coordinación y equilibrio. Según Ruiz (2017) la motricidad gruesa apunta a favorecer el desarrollo integral de los niños, tomando en cuenta sus características psicoafectivas y motrices. Por ese motivo, la psicomotricidad favorece al desarrollo del niño, tanto en lo social como en el afectivo, ya que fortalece sus destrezas y habilidades.

Galera (2019) define a los juegos motores como actividades físicas donde que incluye varias situaciones de movimiento corporal, el juego motor es una actividad armoniosa y placentera realizada por un niño con el único propósito de divertirse y socializarse con sus compañeros, por medio de los juegos motores se logra la

coordinación de diferentes partes del cuerpo y se entrena cada parte del cuerpo, por ejemplo: fuerza, agilidad, equilibrio para realizar acciones y concentración para realizar tareas.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes apliquen estrategias para promover los aprendizajes de los estudiantes, en este estudio se logró que los niños alcanzaran aprendizajes sobre la motricidad gruesa. La teoría ha permitido respaldar la intervención educativa realizada mediante el juego motor lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por Brunner sobre la motricidad gruesa, se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos. Así mismo, la limitación en este estudio fue su tamaño de muestra que es muy pequeña, por lo que es difícil realizar generalizaciones significativas a partir de los datos, por ello el alcance de los resultados se aplicó sólo al aula de 5 años de la institución educativa inicial.

**Respecto al objetivo específico 3** en esta tesis se evaluó el nivel de la motricidad gruesa en el post test, en niños de la institución educativa de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. Se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños de 5 años de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024., después de la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 80% se encuentra en el nivel logro. Los datos permiten concluir que la motricidad gruesa de los niños mejoró notablemente, ya que podían desarrollar habilidades motoras gruesa como movimientos corporales, control y equilibrio del cuerpo, entre otros. Por lo tanto, se concluye que al término de la investigación los niños mejoraron su motricidad gruesa.

Estos resultados son similares a los hallazgos de Luna (2021) en su estudio el juego para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 5 años de la escuela de educación básica Miguel Riofrio ubicada en la ciudad de Loja \_ Ecuador, quien indica que en la aplicación del post - test el 78% de los niños se encuentra en un nivel de logro. Por lo tanto, indico que en la investigación de este autor tiene una similitud con nuestra investigación, obteniendo una notable mejoría.

Sobre lo señalado a los resultados podemos mencionar, a Venegas (2018) señaló que el desarrollo motor es un paso continuo, interesante e importante que se desarrolla

gradualmente durante el primer año de vida del niño hasta alcanzar la independencia física y funcional. Por otro lado, se mencionan algunos detalles y características del desarrollo motor de los niños a las edades de 2, 3 y 4 años, dependiendo de su edad los niños van percibiendo la forma de su cuerpo y comienzan a explorar sus distintas partes y actos de su cuerpo. Además, también proporcionará mejores respuestas de control durante actividades como caminar, correr, girar, desplazarse de un lugar a otro, velocidad, entre otros. Rigal (2010) indica que la motricidad cumple una función vital que resulta de gran utilidad para que los niños y niñas puedan realizar funciones cotidianas, por ejemplo, correr, caminar, saltar, lo que a su vez ayuda a aprender habilidades durante las etapas de su desarrollo. Por otro lado, se menciona a la motricidad gruesa como un método educativo, terapéutico; como parte sustancial dentro del desarrollo cognitivo e intelectual, ya que por mediante el movimiento corporal, los métodos de mediación activa basados en el cuerpo y el movimiento contribuyen al desarrollo general de los niños.

Con los hallazgos obtenidos en este objetivo se logró evaluar el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños después de la intervención, donde podemos indicar que la estrategia aplicada dio buenos resultados, dando lugar que sean aplicadas por las docentes para el desarrollo de su motricidad en los niños ya que es muy importante en su etapa evolutiva.

**Respecto al objetivo general** determinar de qué manera los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024. Con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis de la investigación los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de la institución educativa a partir de los resultados encontrados, según el objetivo general planteado, decimos que en el pre test el porcentaje de 85% estuvieron en nivel de inicio decir que en el post test los juegos motores si mejoran el nivel de motricidad gruesa en los niños demostrando un 80% de niños en el nivel logrado, esto fue confirmado con la comprobación de hipótesis con un nivel de significancia del 5% ( $\alpha=0.05$ ), rechazando la hipótesis nula. , siendo menor al rango de criterio, razón se aceptó la hipótesis alterna, lo que nos da lugar a concluir que los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños-

Estos hallazgos guardan relación con los resultados de Valles (2020) en su estudio “Los juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 05 años



en la I.E.I. N° 268 mi dulce Hogar,” Distrito de Huicungo-Región San Martín. Este autor indicó que en la aplicación de su prest test el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; y el post- test el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel de logro, podemos decir que existe similitud con mi investigación.

Sobre lo señalado con relación a los resultados podemos mencionar Según Espinoza (2019) se refiere a los movimientos en los que las personas utilizan su cuerpo, tejidos y músculos para realizar una acción coordinada o sincronizada, incluido el control de la postura, el equilibrio y el movimiento. A medida los niños que crecen son más libres en cuanto a sus movimientos, comienzan a comprender sus limitaciones, pero pueden aprender y descubrir oportunidades en su entorno. Según Espinoza (2019) se refiere a los movimientos en los que las personas utilizan su cuerpo, tejidos y músculos para realizar una acción coordinada o sincronizada, incluido el control de la postura, el equilibrio y el movimiento. A medida los niños que crecen son más libres en cuanto a sus movimientos, comienzan a comprender sus limitaciones, pero pueden aprender y descubrir oportunidades en su entorno.

Podemos señalar que con los resultados obtenidos los estudiantes han logrado desarrollar movimientos coordinados alcanzando su desarrollo en su motricidad gruesa, el cual podemos afirmar que las maestras deben aplicar este tipo de estrategia que va a permitir en el desarrollo a los niños y así no tendrán dificultades logrando aprendizajes significativos. Por otro lado, el muestreo no probabilístico por conveniencia es otra de las limitaciones de la presente investigación, dado que no se puede asegurar la representatividad de la muestra.

## VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó de qué manera los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024 en cuanto a los resultados de la hipótesis se pudieron contrastar mediante la comprobación la prueba de Wilcoxon. muestra que existen diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar juegos motores, por la cual se rechaza la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Por lo tanto, se concluye que los juegos motores como estrategia mejora al desarrollo del nivel de la motricidad gruesa de sus habilidades y a fortalecer sus capacidades cognitivas, a su vez contribuye a elevar su autoestima personal, su postura corporal, conducta e integración social.

Con respecto al objetivo específico 1, se ha observado en los resultados que el 85% de los estudiantes se encontraron en un nivel de inicio, presentando deficiencia al desarrollar su motricidad gruesa. Por lo que se puede decir que fue muy preocupante el alto porcentaje de los niños en el nivel inicio lo cual nos llevó a plantear como estrategia los juegos motores para mejorar el nivel de la motricidad gruesa y así poder superar las dificultades observadas en los niños como, correr, saltar, mantener su equilibrio, entre otras habilidades de su cuerpo.

Con respecto al objetivo específico 2, en esta tesis se aplicó juegos motores que permitan mejorar la motricidad gruesa , se realizaron 15 clases, en las que se utilizaron diferentes juegos motores relacionados con la motricidad gruesa. Lo más relevante fue que se optimizó el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, en la primera sesión se evidenció un 67%, y en la última sesión un 80%, en un nivel alto, esto demuestra la efectividad de los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en el proceso de aprendizaje el niño logró el desarrollo de su control del cuerpo, equilibrio y lateralidad.

Con respecto al objetivo específico 3, en esta tesis se evaluó el nivel de la motricidad gruesa en el post test observándose que el 80% de niños alcanzo el nivel logrado, lo más relevante en la evaluación fue que el nivel de motricidad gruesa en los niños mejoró significativamente. Por lo tanto, podemos afirmar que la estrategia propuesta de los juegos motores influye en el desarrollo de la motricidad gruesa, potenciando su creatividad, aumentando el control en su esquema corporal al desarrollar habilidades, de ubicación, lateralidad, entre otras habilidades, en los niños.

## **VII. Recomendaciones**

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

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

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

## Referencias Bibliográficas

- Aguilar, D. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial – distrito La Victoria*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/101139>
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Lima.
- Avalos, M. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>
- Bautista , E. (2010). *El juego como método didáctico: propuestas didácticas y organizativas*. Granada.
- Bermudez , M. (2018). *Nivel de desarrollo motor grueso en preescolares de México sin profesores de educación física*. Chile. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525655068010>
- Cándales , R. (2014). *La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano “El Llano”*. .
- Domínguez , L. (2022). *Factores que influyen en la motricidad gruesa de niños y niñas con discapacidad visual: revisión de la literatura*. Obtenido de <https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2022.8.1.8777>
- Effio, E. (2022). *Estudio comparativo de motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, El Agustino - 2022*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95981>
- Espinoza , C. (2019). *Socialización para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial BILINGÜE N° 1751 del Distrito de Mazamari-2019*. . Obtenido de <https://goo.su/nmKQL>
- Fernández, E. (2017). *Recursos materiales para el desarrollo motor grueso en escolares de 6-9 años*. España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551663500005>
- Galera , A. (2019). *Juego motor y educación física*. Barcelona.
- García, M. (2022). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30725>
- Giraldo, M. (2020). *Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4*

*años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018. Obtenido de <https://goo.su/U9foo>*

Guamunshi, M. (2020). *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 2019 – 2020. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1865>*

Gutierrez , E. (2024). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial cuna jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho, 2023. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/36479>*

Herrero , F. (2014). *La inteligencia del juego. Obtenido de <https://acortar.link/2aTJAv>*

Loos , K. (2012). *Jugando se aprende mucho. Obtenido de <https://acortar.link/c1czyk>*

Luarte, C. (2015). *NIVEL DE DESARROLLO MOTOR GRUESO EN PREESCOLARES SIN INTERVENCIÓN DE PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA, CONCEPCIÓN, CHILE. Talca, Chile. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525652728001>*

Méndez , K. (2018). *La asfixia perinatal, factor influyente en las alteraciones del desarrollo motor grueso. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55960422007>*

MINEDU. (2023). *La psicomotricidad en el centro de educación básica especial (cebe): Guía de orientaciones. Obtenido de <https://www.minedu.gob.pe/educacionbasicaespecial/pdf/la-psicomotricidad.pdf>*

MinYoung, K. (2013). *Reliability and Responsiveness of the Gross Motor Function Measure-88 in Children with Cerebral Palsy. Obtenido de <https://academic.oup.com/ptj/article/93/3/393/2735407>*

Mir, C. (2010). *Juegos de fantasía en los parques infantiles. Obtenido de <https://acortar.link/VAJC4U>*

Montero, D. (2011). *Desarrollo motor y cognitivo. Obtenido de <https://acortar.link/rD8IyY>*

OMS. (2020). *Cada movimiento cuenta para mejorar la salud – dice la OMS. Obtenido de <https://www.who.int/es/news/item/25-11-2020-every-move-counts-towards-better-health-says-who>*

OMS. (2022). *Actividad física en los niños de la primera infancia. Obtenido de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>*

Ortiz , L. (2023). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 302 “Ruso”-*

- Chimbote, 2021*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32106>
- Osorio, V. (2020). *Efectos de un programa de actividad física integral sobre la*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69563162002>
- Pereda, E. (2023). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de la I.E. N° 80565 "Señor de Los Milagros" Santiago de Chuco - La Libertad 2020*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/34976>
- Ramos, J. (2018). *Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo*. Obtenido de [http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttex-t&pid=S1409-42582018000100319&lng=en&nrm=iso&tlng=es](http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttex-t&pid=S1409-42582018000100319&lng=en&nrm=iso&tlng=es)
- Rigal, V. (2010). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Obtenido de <https://acortar.link/W4praH>
- Ríos , L. (2022). *Trabajo monográfico para obtener el título profesional de licenciada en educación; especialidad: educación inicial*. Obtenido de <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4142/52615.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz , A. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Obtenido de <https://acortar.link/8v27Ql>
- Russell, A. (2013). *Gross Motor Function Measure*. London.
- Salazar , P. (2024). *Actividades lúdicas para la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2 de la escuela de educación básica "Gral. Juan Lavalle" de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12246>
- Solórzano, G. (2018). *El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018*. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30192/solorzano\\_a.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30192/solorzano_a.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Torres , S. (2022). *Juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Jean Piaget" Pangoa - Satipo, 2022*. . Obtenido de <https://goo.su/r4Ftn7>
- Urbano, C. (2011). *Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación*. Obtenido de <https://goo.su/QxTBG>
- Vásquez , K. (2022). *Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños preescolares, en la modalidad no presencial Trujillo, 2021*. Obtenido de

[https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9941/REP\\_KATHERINE.VASQUEZ\\_CONNI.VENEROS\\_ACTIVIDADES.L%DADICAS.pdf;jsessionid=C3717421992C5B679E1E9F3ADADBD493?sequence=1](https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/9941/REP_KATHERINE.VASQUEZ_CONNI.VENEROS_ACTIVIDADES.L%DADICAS.pdf;jsessionid=C3717421992C5B679E1E9F3ADADBD493?sequence=1)

Venegas , M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de <https://acortar.link/9ZbPNo>

Vicente, L. (2011). *El Juego Motor Cooperativo*. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/304/>

ANEXO

Anexo 01. Matriz de consistencia

<b>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p>¿De qué manera los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar de que manera los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Conocer cuál es el nivel de la motricidad gruesa en el pre test, en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.</p> <p>Aplicar juegos motores que permitan mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024..</p> <p>Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en el post test, en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.</p>	<p>H1: Los juegos motores mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.</p> <p>H0: Los juegos motores no mejoran significativamente la motricidad gruesa en niños de la institución educativa de una institución educativa del Distrito De La Victoria-lima, 2024.</p>	<p><b>Variable 1:</b> Juegos motores <b>Dimensiones</b> Juego constructivo Juego de movimiento Juego de desplazamiento</p> <p><b>Variable 2:</b> Motricidad gruesa</p> <p><b>Dimensiones</b> Esquema corporal Control del cuerpo Lateralidad</p>	<p><b>Tipo :</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel :</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño :</b> Pre experimental</p> <p><b>Población :</b> 20 <b>Muestra:</b> 20</p> <p><b>Técnica</b> observacion <b>Instrumento :</b> Guia de observacion</p>



Anexo 2: Instrumento de recolección de información

**GUIA DE OBSERVACION**

(Motricidad gruesa )

Observador: .....

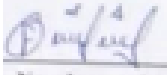

Fecha:.....

**INSTRUCCIONES:** Lea detenidamente los aspectos del presente instrumento y marque con una (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con su criterio. No existe respuesta buena o mala.

Nº	INDICADORES DE LOGRO	VALORACIÓN		
		I	P	L
<b>Esquema corporal</b>				
1	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos tradicionales			
2	Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos tradicionales			
3	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales			
4	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos tradicionales			
5	Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos tradicionales			
<b>Control del cuerpo</b>				
6	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos tradicionales			
7	Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos tradicionales			
8	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales			
9	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales			
<b>Lateralidad</b>				
10	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales			
11	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo durante los juegos tradicionales			
12	Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos tradicionales			
13	Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos tradicionales			
14	Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos tradicionales			
15	Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos tradicionales			

Anexo 03: Ficha técnica del instrumento: Descripción de propiedades métricas (baremo), validez

### Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
<b>Nombres y Apellidos:</b> Magister DOMITILA NEIRA CONTRERAS	
<b>N° DNI / CE:</b> 45229706.....	<b>Edad:</b> 43
<b>Teléfono / celular:</b> ...935823496.....	<b>Email:</b> : sonia_neira82@hotmail.com
<hr/>	
<b>Título profesional:</b> Lic. en Educación Inicial	
<b>Grado académico:</b> Maestría _____	<b>Doctorado:</b> _____
<b>Especialidad:</b> Lic. en Educación Inicial .....	
<b>Institución que labora:</b> SAN MARTIN	
<hr/>	
<b>Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis</b>	
<b>Título:</b> JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024	
<b>Autor(es):</b>  LOZANO TAN MARIA FIORELA	
<b>Programa académico:</b> 2024-1	
<hr/>	
	
<hr/>	
Firma	Huella digital

## Formato de Carta de Presentación al Experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Magister DOMITILA NEIRA CONTRERAS

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS


Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: LOZANO TAN MARIA FIORELA estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



---

Firma

DNI:46688243  
de Estudiante

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

**FICHA DE VALIDACION**

**TÍTULO** JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024

	<b>Variable : Motricidad gruesa</b>	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
		<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
	<b>Esquema corporal</b>							
1.	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos tradicionales	X		X		X		
2.	Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
3.	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
4.	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos tradicionales							
	<b>Control del cuerpo</b>	X		X		X		
5.	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
6.	Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
7.	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8.	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales							
	<b>Lateralidad</b>	X		X		X		
9.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales	X		X		X		
10.	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un	X		X		X		

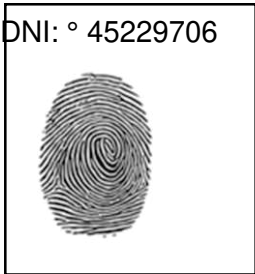
	pañuelo durante los juegos tradicionales							
11.	Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos tradicionales	X		X		X		
12.	Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos tradicionales							
13.	Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos tradicionales							
14.	Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos tradicionales							
15.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales							

Recomendaciones: .....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Magister DOMITILA NEIRA CONTRERAS



.....  
 DOMITILA NEIRA CONTRERAS  
 DNI N°45229706

\_\_\_\_\_  
 Firma

para validación de instrumentos de recolección de información  
**Ficha de Identificación del Experto**

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

**Nombres y Apellidos:** Magister HERRERA LEON KETTY

**N° DNI / CE:** 43493175..... **Edad:**38

**Teléfono / celular:** ...923846377..... **Email:** : mitsuy\_15\_7@hotmail.com

---

**Título profesional:** Lic. en Educación Inicial

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

**Especialidad:** Lic. en Educación Inicial

.....  
**Institución que labora:** SAN MARTIN

---

**Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis**

**Título:** JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024

**Autor(es):**

LOZANO TAN MARIA FIORELA

**Programa académico:** 2024-1

---



Firma



Huella digital

## Formato de Carta de Presentación al Experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Magister HERRERA LEON KETTY

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

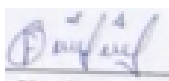
Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: LOZANO TAN MARIA FIORELA estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



---

Firma

DNI:46688243  
de Estudiante

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

**FICHA DE VALIDACION**

**TÍTULO** JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024

	<b>Variable : Motricidad gruesa</b>	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
		<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
	<b>Esquema corporal</b>							
1.	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos tradicionales	X		X		X		
2.	Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
3.	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
4.	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos tradicionales							
	<b>Control del cuerpo</b>	X		X		X		
5.	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
6.	Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
7.	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8.	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales							
	<b>Lateralidad</b>	X		X		X		
9.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales	X		X		X		



10.	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo durante los juegos tradicionales	X		X		X		
11.	Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos tradicionales	X		X		X		
12.	Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos tradicionales							
13.	Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos tradicionales							
14.	Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos tradicionales							
15.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales							

Recomendaciones: .....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Magister HERRERA LEON KETTY      DNI: 43493175

Firma y sello del experto



para validación de instrumentos de recolección de información  
Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Magister NANCY LUSMILA REYES

N° DNI / CE:  
441476774.....

Edad:38

Teléfono / celular: ...923843459.....Email: : : Nancy-reyes15@hotmail.com

Título profesional: Lic. en Educación Inicial

Grado académico: Maestría\_\_\_\_\_

Doctorado:\_\_\_\_\_

Especialidad: Lic. en Educación Inicial

Institución que labora: SAN MARTIN

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024

Autor(es):

LOZANO TAN MARIA FIORELA

Programa académico: 2024-1

Firma



Huella digital

## Formato de Carta de Presentación al Experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Magister NANCY LUSMILA REYES

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS


Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: LOZANO TAN MARIA FIORELA estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



---

Firma

DNI:46688243  
de Estudiante

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

**FICHA DE VALIDACION**

**TÍTULO** JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE LA VICTORIA-LIMA, 2024

	<b>Variable : Motricidad gruesa</b>	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>
		<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	<b>Cumple</b>	<b>No cumple</b>	
	<b>Esquema corporal</b>							
1.	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos tradicionales	X		X		X		
2.	Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
3.	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos tradicionales	X		X		X		
4.	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos tradicionales	X		X		X		
	Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos tradicionales							
	<b>Control del cuerpo</b>	X		X		X		
5.	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
6.	Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos tradicionales	X		X		X		
7.	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos tradicionales	X		X		X		
8.	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos tradicionales							
	<b>Lateralidad</b>	X		X		X		
9.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta	X		X		X		

	durante los juegos tradicionales						
10.	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo durante los juegos tradicionales	X		X		X	
11.	Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos tradicionales	X		X		X	
12.	Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos tradicionales						
13.	Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos tradicionales						
14.	Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos tradicionales						
15.	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos tradicionales						

Recomendaciones: .....

..... Opinión de experto:

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Magister NANCY LUSMILA REYES    DNI: :41476774




 Nancy Lusmila Reyes Contreras  
 Directora I.E Nº 110





**Anexo 04: Consentimiento informado firmado por los padres de familia.**

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

**(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: .....

Investigador (a): .....

**Propósito del estudio:**

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

.....

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

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

.....

.....

.....

**Procedimientos:**

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

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

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

**Beneficios:**

.....

.....

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

**Confidencialidad:**

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

**Derechos del participante:**

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

.....

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

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

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

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

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

\_\_\_\_\_  
Nombre y Apellidos  
Investigador

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