



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

**EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4
AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA
PERÚ - CANADÁ, SULLANA, 2024**

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

AUTOR

**TASSARA BALCAZAR, LUCY BRISBANI
ORCID:0000-0003-2596-6074**

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° 0249-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **21:45** 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
Mgrtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ - CANADÁ, SULLANA, 2024**

Presentada Por :
(0407191098) **TASSARA BALCAZAR LUCY BRISBANI**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

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: EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ - CANADÁ, SULLANA, 2024 Del (de la) estudiante TASSARA BALCAZAR LUCY BRISBANI, asesorado por TAMAYO LY CARLA CRISTINA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 30 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios por cada paso que doy, fortaleciendo mi corazón, e iluminando mi mente con su gracia y dones. Asimismo por haber puesto en mí camino a personas idóneas que han sido mi soporte y compañía durante toda mi formación académica.

A mis padres Jesús y Rudy María, que son mi inspiración de cada día ya que me brindan su apoyo y fortaleza necesaria e incondicional, para que pueda seguir escalando en este sueño de llegar a ser un gran profesional.

A mi esposo Edinson y mi hija Ángeles que han sido mi columna en este gran camino de altos y bajos pero con la única misión de lograr mi sueño.

TASSARA BALCAZAR, Lucy Brisbani

Agradecimiento

Debo agradecer de manera especial y sincera al Mg **TAMAYO LY, CARLA CRISTINA** por ayudarme a realizar este informe de tesis bajo su dirección.

Su apoyo y confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas han sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de la tesis, sino también en mi formación de investigador.

Las ideas propias, siempre enmarcadas en su orientación y rigurosidad, han sido la clave del buen trabajo que hemos elaborado juntos, lo cual no se puede concebir sin su siempre y oportuna participación. Le agradezco también el haberme facilitado siempre sus estrategias y los medios suficientes para poder realizar las actividades propuestas durante el desarrollo de nuestra tesis.

Índice General

| | |
|--|------|
| Dedicatoria..... | IV |
| Aradecimiento..... | V |
| Indice general..... | VI |
| Indice de tablas..... | VII |
| Indice de figuras..... | VIII |
| Resume..... | IX |
| Abstract..... | X |
| I. Planteamiento del problema..... | 1 |
| II. Marco teórico..... | 4 |
| 2.1 Antecedentes..... | 4 |
| 2.2 Bases teóricas..... | 7 |
| 2.2.1 <i>Juegos motores</i> | 7 |
| 2.2.2 <i>Motricidad gruesa</i> | 12 |
| 2.3 Hipótesis..... | 17 |
| III. Metodología..... | 18 |
| 3.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación..... | 18 |
| 3.1.1 Tipo de investigación..... | 18 |
| 3.1.2 Nivel de la investigación..... | 18 |
| 3.1.3 Diseño de la investigación:..... | 18 |
| 3.2 Población..... | 18 |
| 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 24 |
| 3.5 Método de análisis de datos..... | 25 |
| 3.6 Aspectos Éticos..... | 26 |
| IV. Resultados..... | 28 |
| V. Discusión..... | 38 |
| VI. Conclusiones..... | 42 |
| VII. Recomendaciones..... | 42 |
| Referencias bibliográficas..... | 44 |
| Anexos..... | 48 |
| Anexo 01..... | 48 |
| Anexo 02 Instrumento de recolección de datos..... | 49 |
| Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos..... | 50 |
| Anexo 04 Consentimiento informado..... | 70 |

Lista De Tablas

| | |
|---|----|
| Tabla 1 Distribución de la población de los estudiantes de 4 años de educación inicial...23 | 23 |
| Tabla 2 Distribución de la muestra de los estudiantes de 4 años de educación inicial.....23 | 23 |
| Tabla 3 Matriz de operacionalización.....25 | 25 |
| Tabla 4 Coeficiente de confiabilidad.....29 | 29 |
| Tabla 5 Nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia.....32 | 32 |
| Tabla 6 Prueba de normalidad.....34 | 34 |
| Tabla 7 Estadística de muestras emparejadas.....35 | 35 |
| Tabla 8 Prueba de T student.....35 | 35 |
| Tabla 9 Nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando como estrategia en el Pre test.....36 | 36 |
| Tabla 10 Nivel alcanzado de la motricidad gruesa durante las sesiones de aprendizaje....38 | 38 |
| Tabla 11 Nivel de motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia en el Post test.....40 | 40 |

Lista de figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 Nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia..... | 32 |
| Figura 2 Nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando como estrategia en el Pre test..... | 36 |
| Figura 3 Nivel alcanzado de la motricidad gruesa durante las sesiones de aprendizaje..... | 38 |
| Figura 4 Nivel de motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia en el Post test..... | 40 |
| ... | |

Resumen

La presente investigación partió del siguiente enunciado de qué manera el juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024. Ante esta problemática se planteó como objetivo general, determinar si los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa de nivel explicativo con diseño pre experimental, con una muestra de 22 niños, la técnica empleada fue la observación, y el instrumento aplicado fue la lista de cotejo. Los resultados obtenidos en la aplicación del pretest fue que el 54.55% se encontró en el nivel de inicio, el 36.36% en proceso y el 9.09% en logro esperado. Asimismo en el postest después de aplicar las 12 sesiones, los resultados obtenidos fueron que 95.45% se encontró en el nivel de logro esperado, el 4.55% en proceso y ninguno en inicio, Para contrastar la hipótesis se utilizó la prueba T Student, los resultados obtenidos fue una sig bilateral obtenida de $0.000 < 0.05$, además, el valor de la t observada fue $8.067 > 2.08$ (a los 21 grados de libertad). Por lo tanto, se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la hipótesis nula.

Palabras claves: juegos motores, motricidad gruesa

Abstract

The present investigation was based on the following statement of how motor play improves gross motor skills in 4-year-old children of an educational institution, in the Villa Perú-Canada human settlement, Sullana, 2024. Given this problem, the general objective was set out to determine whether motor games improve gross motor skills in 4-year-old children from an educational institution, from the Villa Perú-Canada human settlement, Sullana, 2024. The methodology used was quantitative at an application level with a pre-experimental design, with a sample of 22 children, the technique used was observation, and the instrument applied was the checklist. The results obtained in the application of the pretest were that 54.55% were at the beginning level, 36.36% in process and 9.09% at outstanding achievement. Likewise, in the post-test after applying the 12 sessions, the results obtained were that 95.45% were found at the outstanding level of achievement, 4.55% in process and none at the beginning. To test the hypothesis, the T student test was used, the results obtained were a bilateral sig obtained of $0.000 < 0.05$, in addition, the value of the observed t was $8.067 > 2.08$ (at 21 degrees of freedom). Therefore, the alternative hypothesis was accepted and the null hypothesis was rejected.

Keywords: motor games, gross motor skills.

I. Planteamiento del problema

La etapa preescolar se conoce como una de las fases más relevante en la vida y en el desarrollo del ser humano. En estos años las partes del cuerpo del niño se desarrollan en regular estimulación y muchas veces a través del juego motor, ya que se encuentran en el proceso de maduración, es por ello que los niños necesitan actividades significativas que le ayuden en su motricidad gruesa, así como su desarrollo cognitivo. Los niños y niñas podrán desenvolverse de la mejor manera tanto en el contexto familiar, social y escolar

A nivel internacional Miler (2023) en su artículo de revista “Problemas en la coordinación”, menciona que la coordinación de desarrollo de los infantes cuando no se comunican en su coordinación y no desarrollan su habilidad motora, pueden presentar (TDC) trastorno del desarrollo de la coordinación, conocido también como dispraxia o síndrome del niño torpe, dificultando su uso y manipulación con algunos objetos dejándolos caer. Si bien es cierto no hay ningún problema con sus músculos, pero es una desvinculación entre el cerebro y el cuerpo, impidiendo que la actividad del cuerpo no se desarrolle porque el cerebro no quiere.

Es por ello que la motricidad gruesa es elemento primordial e importante en la instrucción de los niños, en especial en niños de la etapa preescolar, pues da la oportunidad para que desarrollen sus habilidades motoras e interactúen con niños de su edad y su entorno que lo rodea. Es ahí el lugar donde ellos dan a conocer sus destrezas afectivas, motora y sociomotriz iniciando con la curiosidad e interés para hacer actividades de movimiento sensorio motor.

Por otra parte, a nivel nacional el estado peruano en la educación nos infiere que en los primeros años de vida el desarrollo de la motricidad gruesa es importante porque marca el crecimiento de los niños para su futura vida, es así que Najarro (2019) en su tema de investigación Motricidad gruesa en niños y niñas de 3 de la institución educativa inicial N° 425- 101/Mx.U. Santa Rosa de Marco, Ayacucho-2019. Sustenta que el desarrollo de la motricidad gruesa, los docentes de las distintas instituciones nacionales especialmente las privadas no le dan trascendencia, ya que mayormente le dan énfasis en el ámbito académico y dejan de la lado la práctica y las estrategias didáctica que le permitirán el desarrollo integral de los niños, es por ello que se pide concientizar a los docentes de lo importante que es la motricidad gruesa en nuestros estudiantes de infancia, porqués si un niño que se desarrolla como es debido, presentarán en futuro menos dificultades en la escritura y la práctica de deportes, teniendo como resultado la autonomía, estabilidad y el equilibrio.

Agregando a lo anterior a nivel local en la institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años actualmente, presenta relevancia, puesto que hoy en día, se evidencia resultados no favorables, ya que en la mayor parte de los niños no tienen un desarrollo óptimo en su motricidad gruesa, lo cual es primordial y no le favorece en sus aprendizajes.

Es por ello que en esta investigación anteriormente expuesta surgió la interrogante ¿De qué manera el juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024? Para dar respuesta se planteó como objetivo general: Determinar si el juego motor mejora la motricidad gruesa en niños de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Como objetivos específicos:

Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa mediante el pretest, en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Aplicar los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa, mediante el postest, en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

En el actual trabajo de investigación se contextualizó los siguientes criterios:

Teórico. - En esta fase se dio a conocer el proceso primordial de las destrezas didácticas y el progreso de la motricidad gruesa, que fue de origen para esta presente investigación.

Práctico. - Es por ello que esta investigación informó de manera notable la motricidad gruesa y el método pedagógico del juego motor, particularmente de las destrezas locomotoras, no locomotoras y de manipulación que serán como instrumento para los docentes para lograr el nivel de motricidad en nuestros estudiantes.

Metodológico. - Dio conformidad a los docentes, para comprender a más detalle los métodos innovadores y estratégicos del juego motor que se emplearon, para fomentar la motricidad, lo cual cuantificó los resultados que se obtuvieron al emplear este tipo de estrategias. Es de manifiesto que la educación, está investigando que los estudiantes se desenvuelvan y logren un desarrollo esperado de forma integral, pero desafortunadamente

la realidad que se vive es otra porque se trabaja la motricidad como algo rutinario que no proporciona los logros esperados en nuestros estudiantes.

II. Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Suatunce (2023) en su estudio titulado “Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del subnivel inicial II, en la escuela Valencia Herrera, durante el periodo lectivo 2021-2022” en la ciudad de Quito Ecuador, tuvo como objetivo general, analizar de qué manera los juegos motores inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños del subnivel inicial II, en la escuela “Valencia Herrera”, durante el periodo lectivo 2021-2022. La metodología de la investigación está guiada por el paradigma socio-crítico, articulado al enfoque cualitativo con un alcance explicativo, con una modalidad de campo, para la recolección de información, se aplicó las técnicas entrevistas aplicada a las docentes y la observación a los niños y niñas. Con respecto a los hallazgos, se demuestra que el nivel de motricidad gruesa de las y los infantes en relación a los estándares que plantea el currículo de la educación inicial, Con referencia al estado actual de la coordinación general, los resultados obtenidos evidencian que el presente ámbito se encuentra débil porque sólo el 15% adquirió el nivel de motricidad acorde a su edad, mientras que el 74% de niños y niñas se encuentra en un proceso de adquisición de las destrezas correspondientes y el 11% están iniciando dicho proceso.

Bazán (2022) en su tesis “El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años” el cual tuvo como objetivo general: determinar cómo el Juego Tradicional influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años, su metodología empleada fue de un enfoque cualitativo, en el marco del paradigma constructivista, de alcance descriptivo, tomando como método de investigación el fenomenológico hermenéutico, para el levantamiento de la información, los instrumentos empleados fueron la entrevista y ficha de observación. La población de estudio estuvo conformada por 11 niños y 1 docente de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Eduardo Aspiazú”. En base a los hallazgos encontrados se concluye que el juego tradicional influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes, siendo factible la ejecución continua de este tipo de juego para mejorar las habilidades motrices necesarias para el adecuado manejo, ejecución y coordinación de los movimientos corporales.

Miranda (2022) en su tesis titulada tema: “los juegos en el desarrollo de la motricidad

gruesa en niños de 4 a 5 años de la unidad educativa Ernesto Jouvin Cisneros de la parroquia Pedro J. Montero, periodo 2021-2022”, el cual tuvo como objetivo general, desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años mediante juegos dinámicos tradicionales. Su metodología empleada fue enfoque descriptivo, no experimental, con investigación de campo, test de MABC y ficha de observación. En la dimensión puntería y atrapar, el resultado fue del 65% pudo realizar este juego, el 19% no tuvo precisión, y finalmente el 17% no tiene esta agilidad de lanzar y atrapar objetos, Concluyendo que cuán importante es que los niños puedan trabajar con los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad en el ámbito educativo y también en el hogar, poniendo en prácticas movimientos físicos que van a permitir a los menores desarrollar su mente y su cuerpo, realizando movimientos de forma coordinada.

2.1.2 Nacionales

Minaya (2022) en su estudio titulado “Juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020” tuvo como objetivo general, determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020, el estudio corresponde al tipo de investigación cuantitativa, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post test; la población estuvo conformada por 116 niños de 4 años, la muestra de estudio estuvo conformado por 22 niños del aula “E” Orquídeas. Para la recolección de los datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación. Cuyos resultados hallados dan cuenta que, en la pre prueba, el 82% de niños se encuentra en el nivel C (en inicio); en el post test, el 55% en el nivel B (en proceso) y el 36% en el nivel A (logro previsto). Concluyendo que, se comprobó a través del procesamiento de los datos del pre test y post test, donde se observó que el valor observado fue de 9.7467 y el valor tabular de 1.7291, en consecuencia, los juegos motores desarrollan significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020.

Caballero (2023) en su estudio titulado “los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022”, determinar la relación entre los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022 el tipo de estudio fue cuantitativo, nivel correlacional y diseño no experimental, la población fue de 117 niños y

una muestra de 30 niños de 4 años, como técnica de recojo de datos fue la observación y como instrumento la guía de observación, Los resultados descriptivos mostraron una mayor concentración de 36.7% en nivel proceso y logro de los juegos motores y 40% en nivel proceso de motricidad gruesa, los resultados inferenciales mostraron una correlación positiva R de Pearson de 0,837 entre la dimensión juego constructivo y la motricidad gruesa; una correlación positiva 0,824 entre la dimensión juego de movimiento y la motricidad gruesa; una correlación positiva 0,919 entre la dimensión juego de desplazamiento y la motricidad gruesa; finalmente se concluyó que existe una relación significativa y directa con un valor alto de correlación R de Pearson de 0,945 y un sig. bilateral de $P < 0.05$ entre los juegos motores y la motricidad gruesa.

Cayatopa (2022) en su estudio titulado “juegos motores en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa 211 de Coccochó, 2021”, para obtener el título de licenciada en educación intercultural bilingüe, tuvo como objetivo, determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa 211 de Coccochó, 2021, a través del pre experimental con un solo grupo con pre y post prueba, con una población y muestra de 18 discentes, a través de la observación y de la ficha de observación en un solo grupo de pre test y pos test se obtuvieron los resultados en el pre test el nivel de inicio es prioridad, así el 77,7% es de coordinación, el 83,3% es de ritmo y de equilibrio es el 88,9%; después de aplicar las sesiones de aprendizaje relacionados al juegos motor en el pos test los resultados para la motricidad gruesa favorecieron pues el nivel es de proceso, así el 61,1% es de coordinación, el 50% de ritmo y de equilibrio es el 55,5%; así se llegó a una T Student de -6.234, con $p=0,000$

2.1.3 Locales o Regionales

García (2020) en su tesis “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - 2020”, el cual tuvo como objetivo general, 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 - Piura, 2020, la metodología empleada fue de tipo aplicado, de enfoque cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Se empleó una muestra de 16 niños seleccionados mediante un muestreo 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 comprobado 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. Se concluyó que, los juegos motores mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de edad.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Juegos Motores

2.2.1.1 Definición de juegos motores

Con respecto a los juegos motores, se menciona que son un conjunto de actividades motrices, que algunas veces son reglados o espontáneos, evolucionando durante la primera infancia o etapa escolar. (Cañizares, 2016)

De acuerdo lo que sustenta Navarro (2022) en su libro llamado: El Afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores, “el juego motor es una organización específica de la conducta motriz. Es un modelo cultural complejo, en el que afloran comportamientos menos construidos, más espontáneos, a la par que son esperados por los acuerdos o reglas”. (p.39)

Asimismo, nos argumenta que “el juego es una organización lúdica que caracteriza por el empleo significativo de la motricidad; es decir, la relevancia, como juego, procede de este grado de significación. De manera que el problema es centrar en reconocer cuando es significativo un juego y su conducta”. (p.39)

Es por ello que el juego motor es el resultado de acciones que corresponden a un ámbito determinado, precisando la clave para entender las conductas motrices que radican en su entorno.

De igual forma Fernández argumenta que la palabra juego, “etimológicamente proviene de la voz latina “iocus y ludus_ludere” que refiere: acción, o efecto de jugar, broma, chanza, diversión, de tal forma que se da mediante la expresión lúdica” (2005).

2.2.1.2 Importancia del juego motor:

La importancia del juego en la etapa escolar es muy esencial para el proceso de desenvolvimiento integral del niño, pues hace que tenga una relación minuciosa despertando en ellos la autonomía, la expresión, indagación y la experiencia con los movimientos que le ayudará a conocerse a ellos mismos y con la sociedad. (Posada et al; 2005)

El juego es importante porque al iniciar su etapa infantil los niños desarrollan la etapa

psicomotora donde sus habilidades motoras y de orientación espacial se ven influenciadas por los juegos a través de las actividades facilitando la fuerza, equilibrio, marcha, salto y de carrera igualmente con los juegos de manipulación les ayudará a la coordinación óculo-manual que en futuro será reflejada en la escritura. Asimismo el juego favorece al desarrollo cognitivo, donde el niño va construyendo una idea de cómo es el mundo explorando a través de experiencias significativas que le permiten resolver problemas de su vivir diario, la interacción con otros niños y con los adultos promueve el desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas y sociales, mediante los juegos lúdicos dan a conocer sus sentimientos, emociones permitiendo relajarse y liberar tensiones proporcionando en ellos los cimientos de una autoestima sólida.

2.2.1.3 Características del juego motor

Según Linares (2011) sustenta que el juego cuando se va desarrollando presenta las siguientes características:

- El juego es la acción autónoma y espontánea.
- El juego se realiza en espacios y con determinados tiempos.
- El juego no tiene fin, solo satisfacción de haberlo logrado.
- El juego es internacional y nativo.
- El juego es insustituible, porque en muchos casos permite que se liberen tensiones tanto en los niños como en las personas adultas.
- El juego es dinámico y requiere voluntad del quien lo va a realizar.
- El juego despierta en el niño la indagación y exploración del medio que lo rodea.
- El juego es la primordial base para el desarrollo cognitivo y emocional
- El juego ayuda a la interacción con la sociedad

2.2.1.4 Teóricos que sustentan el juego motor

Jean Piaget

Piaget (1956) infiere que el juego integra al razonamiento del niño, pues simboliza la familiarización a cambios nuevos del entorno que se encuentra el niño.

Asimismo, Piaget infiere que: “Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, son de aspecto esencial del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget (citado Blanco, 2012) infiere que el juego se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra (Párrafo cuatro).

En la etapa sensorio motriz el niño tiene la facultad de entender y dar a conocer su entorno que lo rodea teniendo la razón limitada, asimismo el niño descubre su ambiente donde esta mediante actividades significativas de investigación y manejo persistente, aprendiendo gradualmente.

Vygotsky.

Vygotsky (1924) argumenta que el juego aparece a la interacción con el medio que lo rodea. Por medio del juego expresan actos que sobrepasan las palpitaciones e instintos del individuo.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)

Finalmente, Vygotsky (citado por Blanco, 2012) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado.

Karl Gross:

Asimismo, Karl Groos (1902) argumenta que el juego es el instrumento de exploración de la psicología espacial, por esta razón el juego forma parte del progreso del pensamiento y del movimiento Groos considera que el juego es la preparación importante para su desenvolvimiento en su vida adulta aportando en el progreso de facultades que enseñan al niño a realizar acciones cuando llegue a ser grande. Asimismo, se dice que el juego ayuda a la preparación madura que no llega al final de la etapa de la niñez afirmando que, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar cosas verdaderas, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande (Blanco 2012)

2.2.1.5 Funciones del juego del juego motor

Cañizares (2016) argumenta que el juego motor influye en la educación, en las siguientes funciones:

Función de conocimiento: Las acciones originadas por el juego motor, son un aporte fundamental en lo cognitivo del ser humano, que le ayuda a conocerse así mismo o a explorar en el entorno que lo rodea.

Función de organización de percepciones: Es la organización de las percepciones sensomotoras, que le permite al estudiante a tomar conocimiento de su cuerpo, tiempo y espacio.

Función anatómica y funcional: Es la que produce nivel físico y aptitud motriz en situaciones diferentes y fines distintos. Así mismo si la actividad es sistemática o consecuente el desempeño es mejor a la de una actividad pasiva.

Función estética y expresiva: Es la que se da mediante la expresión corporal y el movimiento.

Función comunicativa y de relación: Es la que aporta a la interacción entre los mismos integrantes del juego estableciendo vínculos de apego con los demás.

Función agonista: Es la que muestra el nivel de competencia y capacidad motriz frente a los demás, enfocándose en su desempeño motor.

Función hedonista: Es la que disfruta teniendo placer en sus movimientos y capacidad corporal.

Función higiénica: Es la que aporta a mejorar la salud corporal y física, previniendo posibles enfermedades.

Función catártica: Es la que nos ayuda a liberar estrés de la rutina diaria, mejorando el equilibrio emocional y psíquico del ser humano.

Función simbólica: Representada en roles.

Función de compensación: Es la que da respuesta al sedentarismo.

2.2.1.6 Orientaciones del juego

Por esta razón Cañizares (2016) nos argumenta las siguientes orientaciones:

Físico – motriz: Desarrolla las competencias biológicas, orgánicas y funcionales, teniendo como instrumento el cuerpo.

Psicomotriz: Desarrolla competencias cognitivas, memorísticas, intelectuales, lógicas e intelectuales.

Sociomotriz: Desarrolla competencias sociales comunicativas y expresivas.

2.2.1.7 Dimensiones del juego.

2.2.1.7.1 Dimensión afectiva emocional:

Como afirma Linares (2011) el juego tiene un papel esencial en el desarrollo del niño ya que a través del afecto el niño puede suscitar emociones significativas que en algunas veces pueden marcar su vida.

El juego es la acción donde el niño da a conocer sus emociones de satisfacción, alegría, coraje, miedo. El juego en algunas veces proporciona que eduque y domine sus angustias que en algunas circunstancias de la vida se les presentó, es por ello que el juego ayuda a desarrollar su autoconfianza en sí mismo y la relación con los demás (p. 24).

2.2.1.7.2 Dimensión social:

Como expresa linares (2011) el juego es el fundamental medio en donde el niño socializa con niños de su edad , a medida que va conviviendo establece relaciones aprendiendo conductas positivas como saludar, felicitar pero también manifiesta conductas negativas como la agresividad imponiendo sus órdenes y su voluntad. El juego es el mediador para conocer y respetar las normas promoviendo la comunicación con su entorno (p. 24)

2.2.1.7.3 Dimensión cultural:

Linares (2011) infiere que la dimensión cultural del juego es que el niño siga conociendo el medio que lo rodea a través de sus tradiciones culturales y valores (p.25).

2.2.1.7.4 Dimensión creativa:

Linares (2011) argumenta que el juego es la facultad donde realizas sus destrezas en dejar fluir su creatividad distinguiendo de lo real a lo imaginario logrando sus propósitos

planteados (p.25).

2.2.1.7.5 Dimensión cognitiva:

El juego favorece en el niño a desarrollar la parte cognitiva creando nuevos pensamientos o ideas, dominando el lenguaje y la expresión (Linares 2011, p. 25).

2.2.1.7.6 Dimensión sensorial:

El juego fomenta a que el niño indaga a través de sus actividades motoras y sociales (Linares 2011, p, 25)

2.2.1.7.7 Dimensión motora:

El juego ayuda en el desarrollo psicomotor del niño ya que a través del juego sus partes del cuerpo van adaptando poco a poco su madurez permitiendo que sus movimientos tengan una coordinación compleja.

Es por ello que en la etapa escolar el niño aprende a identificar su esquema corporal, mantener el equilibrio y su coordinación.

2.2.2 Motricidad Gruesa

Fernández (2010) argumenta que la actividad de la motricidad gruesa es aquella que compete a todas las acciones coordinadas del cuerpo, permitiendo que el infante coordine algunas partes musculares, el cual actúa en los mecanismos de equilibrio, desplazamientos y control postural.

La motricidad gruesa, de acuerdo con Armijos (2012), se refiere al control y dominio del propio cuerpo, alcanzando así el desarrollo completo de sus capacidades de acción. Además, la motricidad gruesa está vinculada con las implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad física en la interacción entre el organismo humano y su entorno. Para lograr un desarrollo motor pleno, es esencial obtener control sobre el propio cuerpo, explorando y aprovechando todas sus posibilidades de acción y expresión.

Ruiz y Ruiz (2017) señalan que la motricidad gruesa se refiere al progreso de las destrezas físicas de los niños, donde aprenderán a coordinar diferentes acciones mediante movimientos, aunque los resultados no sean instantáneos. Estos logros se alcanzarán a medida que los niños se adapten a nuevas situaciones y adquieran la experiencia necesaria para controlar sus movimientos. (p.6)

“El crecimiento del bebe sigue una dirección precisa: el niño se desarrolla desde la cabeza a los pies y desde el centro del cuerpo hacia el exterior. Es decir, desde los ejes centrales del cuerpo hasta las extremidades” (Regidor, 2003, p.118)

2.2.3 Desarrollo motor.

El desarrollo motor es el proceso mediante el cual el individuo adquiere, organiza y utiliza la conducta motriz, a lo largo de todo este proceso se van sucediendo, de manera más diferenciadas, una parte de fases o estadios que muchos estudiosos han delimitado en función de perspectivas diferentes de análisis.

Esas fases el desarrollo se caracteriza por toda una serie de manifestaciones en la conducta y, evidentemente, en la conducta motriz. Así pues, podemos determinar que en función de esos comportamientos existen de forma paralela unos momentos óptimos para el aprendizaje (Lucea, 1999, p.32)

2.2.4 Esquema corporal.

“El esquema corporal a medida que va creciendo y su desarrollo motor se va implantando, el niño adquiere una mejor conciencia de su cuerpo asociada a una mejora de la coordinación motriz, que son elementos primordiales de la construcción del esquema corporal”. (Rigal, 2006, p. 181)

Efectivamente, el esquema corporal representa la conciencia total que tenemos y los usos que hacemos de nuestro cuerpo o de sus partes en el espacio, ya sea en reposo (geometría del cuerpo) o en movimiento (dinámica del cuerpo). Dicha representación se construye a partir del procesamiento y el análisis de informaciones multi sensoriales (aferencias propioceptivas, táctiles, visuales y auditivas que completan las copias de referencia motriz, copia de los programas motores enviados a los músculos para provocar su contracción) (Rigal, 2006, p. 181)

2.2.4.1 Etapas del esquema corporal:

En algunos estudios de varios autores coinciden que el esquema corporal pasa por varias etapas desde la llegada al mundo hasta la edad de 11 a 12 años

De 0 a 2 años: el niño delimita su propio cuerpo del mundo de los objetos.

De 2 a 4 años: Los elementos motores cenestésicos prevalecen sobre los elementos perceptivos. Motricidad y cinestesia permite al niño el conocimiento y por tanto, la utilización cada vez más es diferenciada y precisa de su cuerpo. En esta evolución, la relación con el adulto constituye un factor esencial.

De 5 a 7 años: el niño pasa del estadio global y sincrético al de la diferenciación y el análisis, La asolación de las sensaciones motrices y cenestésicas a los otros datos sensoriales, especialmente visuales permite pasar progresivamente de la acción del cuerpo a la representación (Camena, 1989)

2.2.5 Dimensiones de la motricidad gruesa

Ortiz (2023) en su trabajo de investigación considera las siguientes dimensiones:

2.2.5.1 Dominio Corporal Dinámico

Coordinación general:

Mesonero (1994) nos argumenta que el dominio corporal dinámico es el “aspecto más global y conlleva a que el niño haga todos los movimientos más generales. Interviniendo en ellos las partes del cuerpo. La consecución de esta capacidad con armonía y soltura variará según las edades” (p.133).

Es así que tenemos algunas situaciones que nos aportan a la coordinación general. (Mesonero, 1994, p.133).

- a) Movimientos parciales de las diferentes partes del cuerpo: Mover las piernas de arriba abajo, cogerse las piernas, llevarse los pies a la boca.
- b) Poder sentarse: Se da cuando el niño está en la edad de seis meses de crecimiento.
- c) El desplazamiento o capacidad del niño para ir de un lugar a otro: Empieza a desarrollar su autonomía desplazándose en distintas direcciones con actividades de gateo, rastreo, reptación o caminar sentados con las manos en el suelo, volteretas y marcha.

2.2.5.2 Equilibrio:

“El equilibrio se define clásicamente como la capacidad de mantener el centro de gravedad dentro de la base de sustentación del cuerpo, lo que permite al sujeto adaptarse a las necesidades de la bipedestación y de los desplazamientos en posición recta”. (Mesonero, 1994, p.134).

Asimismo, Mesonero (1994) argumenta “dicho equilibrio corporal es la condición de toda acción diferenciada y las diversas acciones serán tanto más coordinadas y precisas cuando más cómoda y económica sea la equilibración del niño en bipedestación”. (p.134)

Tener equilibrio es una destreza dificultosa de dominar y que se necesita por parte del infante un gran esmero sistema nervioso y concentración.

Por ello en esta habilidad para lograr la acción de gravedad y mantener el equilibrio implica las siguientes posturas.

- a) Interiorización del eje corporal
- b) Disponer de un conjunto de reflejos que, instintivamente primero, conscientemente después, permitan al niño saber cómo ha disponer las fuerzas y el peso de su cuerpo y también los movimientos para conseguir no caerse (ya sea encima de una bicicleta, saltando sobre un pie, caminando).

Esos reflejos de equilibración son el resultado de las sensaciones propioceptivas

provenientes en especial de tres fuentes informativas: sensaciones placenteras, cinestésicas y laberínticas.

c) Un dominio corporal, ya que si no podrá contrapesar el peso ni moverse dentro del equilibrio

d) Una personalidad equilibrada, ya que es uno de los aspectos de la coordinación general más afectado por la seguridad y madurez afectiva. (Mesonero, 1994, p.136).

Por lo consiguiente podemos decir que el equilibrio se desarrolla, de manera favorable cuando las percepciones y el control de cuerpo están bien asociadas, permitiendo a que el niño tenga control de sus movimientos propiciando a que se desenvuelva de manera autónoma.

2.2.5.3 Coordinación corporal viso motriz:

Fernández et al. (2012) nos menciona que la coordinación viso- manual, “consiste en la organización de los movimientos que se realiza simultáneamente con los miembros superiores del cuerpo con intervención específica del sentido de la vista”. (p.110).

a) Dominio Corporal Estático

La tonicidad:

Es la acción o movimiento corporal, donde los músculos tiene a alcanzar un determinado nivel de tensión, así mismos otros músculos pueden inhibirse o relajarse. La tensión muscular es lo primordial de toda acción, y a la vez la inmovilidad del cuerpo humano. De manera similar la tonicidad de los músculos mayormente están tensos, ya que mantienen una parte firme que se llama tono muscular, aunque se encuentren en total de relajación. (Mesonero, 1994, p.139).

Autocontrol:

Pérez (2021) argumenta:

El término autocontrol se compone de la unión de dos vocablos que provienen de idiomas diferentes. En primer lugar, se forma por la palabra “auto” la cual procede del griego autos y se traduce como “sí mismo”. En segundo lugar, se halla la palabra “control” que emana del francés y que es sinónimo de dominio y control.

Por tanto, partiendo de dicho origen etimológico podríamos subrayar que la definición literal del término que ahora nos ocupa es la de “control de sí mismo”

Relajación:

Rosemary (2005) en su libro técnico de relajación infiere que:

La relajación es el proceso de por el cual se reduce la tensión contráctil de los músculos

voluntarios. La relajación pasiva consiste en una revisión sistemática de los grupos musculares esqueléticos del cuerpo. Cuando se encuentra la atención en cada uno por turno, el individuo identifica cualquier tensión y luego la libera. (p.99)

2.2.6 Programa curricular de educación inicial.

Minedu (2016) sustenta que el programa curricular de educación está diseñado para diferenciar a los niños de acuerdo a los ciclos educativos, asimismo da orientaciones de acuerdo a los enfoques transversales orientándolos a la planificación de las áreas curriculares y los desempeños de cada edad, con acordé de las competencias, capacidades y los estándares de aprendizaje.

2.2.6.1 Área de Psicomotriz.

El área de Psicomotriz es donde el niño se desarrolla desde que tiene contacto con el medio que lo rodea, mediante el desarrollo de su cuerpo a través de movimientos, expresiones, emociones e ideas de cada niño al proceder. Es así que el niño va logrando las diferentes posturas desarrollando progresivamente dominio y control del cuerpo según las necesidades de su vida, es a través de estas experiencias es que el niño va estructurando su esquema e imagen corporal. (Minedu 2016)

a) Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas se desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión. Ello ocurre a partir de la exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos de manera autónoma. Minedu (2016)

Capacidad comprende su cuerpo:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas. Minedu (2016)

Capacidad se expresa corporalmente:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente

sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego. Minedu (2016)

2.2.7 Enfoques transversal que sustenta el área de psicomotriz:

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con el área, se sustenta en el enfoque de la Corporeidad. Dicho enfoque concibe al “cuerpo” más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. Minedu (2016)

2.3 Hipótesis

De acuerdo con Hernández et al., (1994) nos afirman que, “... las investigaciones cuantitativas que formulan hipótesis son aquellas cuyo planteamiento define que su alcance será correlacional o explicativo, o las que tienen un alcance descriptivo, pero que intentan pronosticar una cifra o un hecho” (p.92).

Ha: Los juegos motores si mejoran de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Ho: Los juegos motores no mejoran de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

III. Metodología

3.1 Tipo, nivel y diseño de la investigación

3.1.1 Tipo de investigación

Esta investigación fue de tipo cuantitativa porque según el autor Sampieri (2018) nos dice que la investigación cuantitativa es aquella que se muestra a través de su desarrollo, partiendo de una idea clara y precisa generando de forma ordenada objetivos específicos para confirmar supuestas hipótesis.

3.1.2 Nivel de la investigación

Esta investigación fue de nivel explicativa porque según el autor Hernández (2014) infiere que una investigación explicativa busca ordenar procesos de los hechos o acontecimientos que se investiga además tiene como fin determinar los efectos o causas del estudio.

3.1.3 Diseño de la investigación:

Esta investigación fue pre experimental según el autor Garrido (2007) argumenta que “son los que permiten un control muy escaso o nulo de las variables extrañas, por lo cual tienen muchas fuentes de invalidez interna, como el diseño de un grupo con pre- prueba y pros prueba y el diseño estático de dos grupos”.

GE: **0₁** **x** **0₂**

Donde:

G.E: Estudiante de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

0₁: Es la observación al inicio de la investigación de la motricidad gruesa.

0₂: Es la observación final de la investigación de la motricidad gruesa.

X: Aplicación de los juegos motores

3.2 Población

Según Díaz (2008) sustenta que el universo o población es el conjunto de miembros como seres humanos, animales, números que dan a conocer cualidades o características semejantes o descritas.

La población de este estudio será de 96 estudiantes de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Tabla 1. **Tabla 1**

Distribución de la población de los estudiantes de 4 años de educación inicial.

| <i>Nivel</i> | <i>Grado/ sección</i> | <i>Hombres</i> | <i>Mujeres</i> | <i>Total</i> |
|-----------------------|-----------------------|----------------|----------------|--------------|
| <i>5 Años inicial</i> | <i>Solidarios</i> | <i>12</i> | <i>12</i> | <i>24</i> |
| <i>5 Años inicial</i> | <i>Amigables</i> | <i>10</i> | <i>16</i> | <i>26</i> |
| <i>4 años inicial</i> | <i>Bondadosos</i> | <i>13</i> | <i>09</i> | <i>22</i> |
| <i>3 años inicial</i> | <i>Amorosos</i> | <i>14</i> | <i>09</i> | <i>23</i> |
| <i>Total</i> | | | | <i>95</i> |

Fuente: Nómina de matrícula de institución del asentamiento humano Villa Perú Canadá, Sullana, 2024

3.2.2 Muestra:

Según Sampieri (2018) infiere que la muestra consiste en hacer selección de una subpoblación de unidad de análisis de la población general usando algún método. En cambio, no todos los métodos seleccionados cuentan con las mismas propiedades referentes a la información que nos brindan las unidades obtenidas.

La muestra de este estudio será 22 estudiantes de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes de 4 años de educación inicial.

| <i>nivel</i> | <i>Grado/sección</i> | <i>Hombres</i> | <i>Mujeres</i> | <i>Total</i> |
|-----------------------|----------------------|----------------|----------------|--------------|
| <i>4 años inicial</i> | <i>Bondadosos</i> | <i>13</i> | <i>9</i> | <i>22</i> |

Fuente: Nómina de matrícula de una institución del asentamiento humano Villa Perú Canadá, Sullana, 2024

Criterio de inclusión

- Niños de 4 años
- Niños matriculados

Criterio de exclusión

- No se aplicó

Muestreo no probabilístico.

En consideración con, Fuentelsaz et al., (2006) sostienen que, “Es aquel en el que no todos los sujetos de la población tienen la misma posibilidad de ser parte de la muestra de estudio” (p.56).

Se aplicó el tipo de muestreo “no probabilístico por conveniencia”, debido a que la muestra estaba convenientemente disponible a la investigadora.

3.3 Variables. Definición y Operacionalización

3.3.1. Definición conceptual

3.3.1.1. Variable independiente.

Juegos motores

De acuerdo con lo que sustenta Navarro (2022) en su libro llamado: El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores, “el juego motor es una organización específica de la conducta motriz. Es un modelo cultural complejo, en el que afloran comportamientos menos construidos, más espontáneos, a la par que son esperados por los acuerdos o reglas”. (p.39)

Asimismo, nos argumenta que “el juego es una organización lúdica que caracteriza por el empleo significativo de la motricidad; es decir, la relevancia, como juego, procede de este grado de significación. De manera que el problema es centrarse en reconocer cuando es significativo un juego y su conducta”. (p.39)

3.3.1.2. Variable dependiente

Motricidad gruesa

Fernández (2010) argumenta que la actividad de la motricidad gruesa es aquella que compete a todas las acciones coordinadas del cuerpo, permitiendo que el infante coordine algunas partes musculares, el cual actúa en los mecanismos de equilibrio, desplazamientos y control postural.

“El crecimiento del bebe sigue una dirección precisa: el niño se desarrolla desde la cabeza a los pies y desde el centro del cuerpo hacia el exterior. Es decir, desde los ejes centrales del cuerpo hasta las extremidades” (Regidor, 2003, p.118)

Tabla 1

Matriz de operacionalización de las variables

| VARIABLE | DEFINICIÓN OPERATIVA | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA DE MEDICIÓN | CATEGORÍAS O VALORACIÓN |
|---|---|---|--|--------------------------------|---------------------------------------|
| <p>Variable 1 Juegos motores</p> | <p>Los juegos educativos como estrategia es una actividad colaborativa, que aporta al desarrollo del niño en su habilidad motora. El docente como guía principal y facilitadora aplicará sesiones de aprendizaje.</p> | <p>Dimensiones</p> <p>Afectiva emocional</p> <p>Social</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. ● Utiliza su cuerpo de forma precisa. ● Comunica sus sentimientos, preferencias, intereses al momento de realizar la actividad propuesta ● Controla la ansiedad que le produce al perder un juego. ● Acepta jugar, trabajar o compartir en grupo, espacio y situaciones con niños de sexo opuesto ● Respeta las normas establecidas. ● Se integra generando autoconfianza en sí mismo ● Identifica el juego para valorar costumbres y tradiciones de su localidad. ● Se socializa al momento de identificarse como miembro de su localidad. | <p>No cumple</p> <p>Cumple</p> | <p>No cumple 0</p> <p>Si cumple 1</p> |

| | | | | | |
|--|--|---------------------------------|--|--|--|
| | | <p>Cultural</p> <p>Creativa</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Se socializa a través del juego. ● Usa su imaginación del juego. ● Usa su creatividad a través del juego. ● Crea pensamientos e ideas durante el juego motor. ● Demuestra su desarrollo del pensamiento a través del juego. ● Expresa sus pensamientos durante el juego. ● Explora sus sensaciones mediante el juego. ● Descubre sensaciones a través del juego. ● Juega usando cuerpos, manifestando destreza motora. | | |
|--|--|---------------------------------|--|--|--|

| | | | | | |
|--|--|-----------|--|--|--|
| | | Cognitiva | | | |
| | | Sensorial | | | |
| | | Motora | | | |

| | | | | | |
|---|--|----------------------------------|--|---|--|
| <p>Variable 2</p> <p>Motricidad gruesa</p> | <p>Es la habilidad que el niño desarrollará a través de su crecimiento Psicomotor.</p> | <p>Dominio corporal dinámico</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Salta la soga al ritmo del juego propuesto. ● Realiza cinco boletines continuos. ● Se desplaza en posición cúbito podal de un lugar a otro. ● Salta la rayuela con un pie y/o dos pies. ● Salta con un solo pie sobre un punto referencial. ● Camina sobre una línea marcada manteniendo el equilibrio. ● Mantiene el equilibrio al permanecer de pie durante un tiempo determinado. ● Flexiona una pierna, eleva sus manos hacia la cabeza y gira. ● Se para de brazos apoyándose | <p>Nivel</p> <p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logro</p> <p>esperado</p> | <p>Por dimensión-,</p> <p>Pre test:</p> <p>Inicio: 0 a 4</p> <p>Proceso: 5 a 8</p> <p>Logro esperado: 9 a 12</p> <p>Post test</p> <p>Inicio:0 a 4</p> <p>Proceso:5 a 8</p> <p>Logro destacado: 9 a 12</p> |
|---|--|----------------------------------|--|---|--|

| | | | | | |
|--|--|------------|--|--|--|
| | | Equilibrio | sobre la pared. <ul style="list-style-type: none">● Realiza ejercicios de relajación.● Camina en diferentes direcciones siguiendo las indicaciones del docente.● Realiza trazos aéreos con los brazos y/o pies de acuerdo a las indicaciones de la maestra | | |
|--|--|------------|--|--|--|

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | Coordinación corporal viso motriz | | | |
|--|--|--|--|--|--|

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Esta investigación será pre experimental porque permitirá la obtención de datos confiables cuyo instrumento será la guía de observación

3.4.2 La observación:

Sampieri (2018) infiere que es una técnica para el recojo de información que consiste básicamente, en la observación directa, es acumular e interpretar las actuaciones, comportamientos y hechos de las personas u objetos, en su accionar habitual. En este proceso se busca contemplar en forma cuidadosa y sistemática cómo se desarrollan dichas características en un contexto determinado, sin intervenir sobre ellas o manipularlas.

3.4.3 Instrumento.

3.4.3.1 Lista de cotejo

En la presente investigación se utilizó como instrumento la lista de cotejo, que según Medina & Verdero. (1999) señala que la lista de cotejo se distingue por su inconstancia ya que puede usarse para reunir los datos de la observación de cualquier acción. Es idónea cuando las conductas o las individualidades que se van a observar se conocen con anterioridad y cuando no es necesario ofrecer un indicativo de la frecuencia o calidad. (p. 152).

3.4.3.2 Confiabilidad del instrumento de recolección de datos.

La confiabilidad del instrumento estuvo a cargo de la prueba del KR 20.

Los componentes del instrumento de confiabilidad son:

k: número de indicadores

p: porcentaje de personas que responden correctamente.

q: porcentaje de personas que responden mal.

(σ)²: varianza total.

La fórmula a aplicar para encontrar el coeficiente k – Richardson o Kr20 es:

$$Kr20 = \left[\frac{n}{n-1} \right] \times \left[1 - \left(\frac{\sum p \times q}{Var} \right) \right]$$

Tabla 4

Coefficiente de confiabilidad

| | |
|-------------------------|--|
| Rangos del KR-20 | KR-20 basado en los elementos específicos |
|-------------------------|--|

| Rangos del KR-20 | KR-20 basado en los elementos específicos |
|-------------------------------|--|
| Muy alta (0.81 - 1.00) | 0.850909091 |
| Alta (0.61 - 0.80) | |
| Moderada (0.41 - 0.60) | |
| Baja (0.21 - 0.40) | |
| Muy baja (0.01 - 0.20) | |

Nota. Elaboración propia

3.4.3.3 Validez del instrumento.

Robles y Rojas (2015) opinan que la validez de un instrumento es un método con el cual se va a dar fe que el instrumento es confiable.

El procedimiento que se aplicó se determinó a juicio de 3 expertos profesionales con experiencia en el ámbito de la investigación quienes emitieron juicios y valoración sobre las variables independiente (18 indicadores) y dependiente (12 indicadores) tomando en consideración la escala de medición: inicio, proceso y logro esperado (MINEDU, 2016) y una escala de valoración (baremo)

Inicio: 1 SI

Proceso: 2 SI

Logro esperado: 3 SI

En base a los criterios acerca del contenido; estos expertos fueron profesionales con experiencia en el ámbito de la investigación los cuales se detallan a continuación:

1. Atarama Zegarra Rita Beatriz (Lic. En Educación inicial)
2. Cevallos Sandoval katerine (Lic. En Educación inicial)
3. Aguilar Benites Lucia (Lic. En Educación)

3.5 Método de análisis de datos

En este estudio se trabajó la estadística descriptiva inferencial. Asimismo, Sabadías (1995) sostiene que la estadística descriptiva inferencial es cuando describimos a conjuntos numerosos de seres humanos, utilizando métodos o procesos que aportaran para reconocer las características de los individuos.

Es por ello que se utilizó el programa de Microsoft Excel que luego fueron procesados mediante los análisis estadísticos representados en gráficos y tablas. Asimismo se ha utilizado el SPSS versión 25 para el cálculo de la prueba de normalidad y para la T Student. Los cuales dieron respuestas a los objetivos planteados en el trabajo de investigación.

3.6 Aspectos Éticos

En lo correspondiente a esta investigación se ha considerado conveniente tener en cuenta los siguientes Aspectos Éticos, los cuales, según el Reglamento de Integridad Científica, versión 001 del 2024, que indica los principios fundamentales y la ética de la investigación científica los que se detallan a continuación.

3.6.1 Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:

El fin supremo de toda investigación es velar por el bienestar y seguridad de las personas ya que, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Lo que implica en este principio es que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y tengan una adecuada información, también se deben proteger sus derechos fundamentales si se encuentran en situación vulnerable.

3.6.2 Cuidado del medio ambiente:

El fin supremo de toda investigación es velar por el bienestar y seguridad de las personas ya que, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.

3.6.3 Libre participación por propia voluntad:

Lo que implica en este principio es que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y tengan una adecuada información, también se deben proteger sus derechos fundamentales si se encuentran en situación vulnerable.

3.6.4 Beneficencia, no maleficencia:

Se velará por el bienestar de los individuos, es decir, no se causarán daños en ellos. Asimismo, dar más beneficios a la muestra seleccionada.

3.6.5 Integridad y honestidad:

El investigador (estudiantes, egresados, docentes, no docentes) deben omitir la mentira en todos los aspectos de la investigación, evaluar y exponer los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a los participantes de la investigación.

Además, el investigador debe proceder con rigurosidad científica y asegurar la validez de los métodos, fuentes y datos. También debe garantizar la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis y comunicación de los resultados.

3.6.6 Justicia.

El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Y ejercer un juicio razonable asegurando las limitaciones de sus conocimientos y capacidades que den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a los participantes del proceso, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y también accedan a los resultados del proyecto.

IV. Resultados

4.1. Del objetivo general

Determinar si el juego motor mejora la motricidad gruesa en niños de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Tabla 5

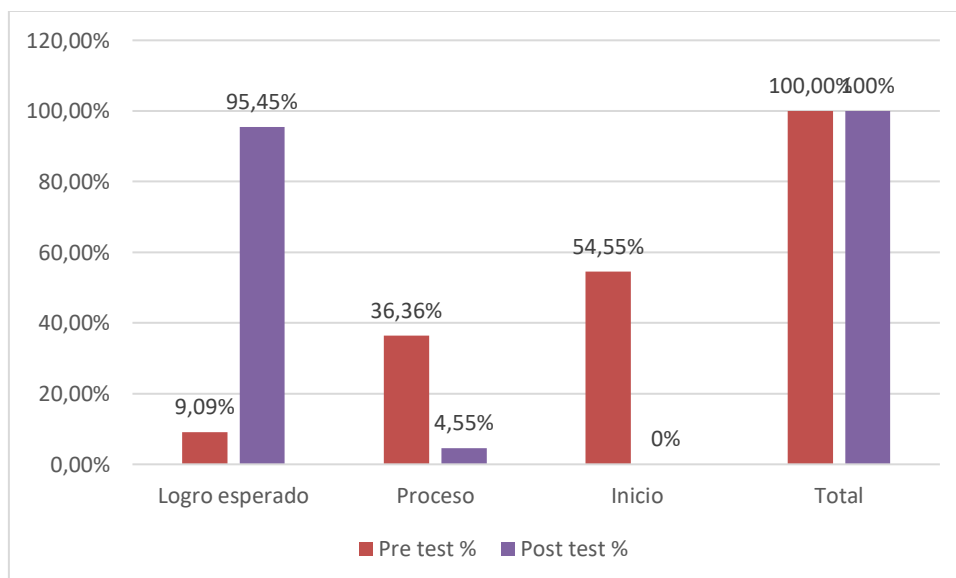
Nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia

| Niveles de logro de aprendizaje | Pre test | | Post test | |
|---------------------------------|----------|--------|-----------|--------|
| | fi | % | fi | % |
| Logro esperado | 2 | 9.09% | 21 | 95.45% |
| Proceso | 8 | 36.36% | 1 | 4.55% |
| Inicio | 12 | 54.55% | 0 | 0% |
| Total | 22 | 100.% | 22 | 100% |

Fuente. Lista de cotejo abril – mayo, 2024

Figura 1

Nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia



Fuente. Lista de cotejo abril – mayo, 2024

Interpretación

De acuerdo a la tabla 5 y la figura 1; se visualiza el nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, durante el pre test y el post. En el pre test se obtuvo que 54.55% se encontró en el nivel de inicio, el 36.36% en proceso y el 9.09% en logro esperado; en el post test se obtuvo el 95.5% en el nivel de logro esperado y el 4.55% en proceso.

4.1.1. Prueba de hipótesis

Prueba de normalidad de SPSS

Interpretación de la prueba

Ho: Los datos siguen una distribución normal

Ha: Los datos no siguen una distribución normal

Nivel de significancia

X

NC = 0.95

$\alpha = 0.05$ (margen de error)

Test de normalidad

Si $n \leq 50$ se aplica Shapiro Wilk

Criterio de decisión

Si p-valor < 0.05 se rechaza la H_0

Si p-valor ≥ 0.05 se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Resultados y conclusión

Tabla 6

Pruebas de normalidad

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | Shapiro-Wilk | | | |
|----------------------|---------------------------------|----|--------------|-------------|----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. | Estadístico | Gl | Sig. |
| Post test – Pre test | ,148 | 22 | ,200* | ,955 | 22 | ,395 |

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

De acuerdo a la muestra que es menor a 50 se considera Shapiro Wilk, cuyo valor de sig es $0.395 > 0.05$ por lo tanto se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 , lo que significa que

los datos siguen una distribución normal, y se debe utilizar la prueba paramétrica. T Student

Hipótesis

H_a : Los juegos motores mejoran de manera significativa la motricidad gruesa en niños 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

H_0 : Los juegos motores no mejoran de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

H_a : $H_{P-P} = 0$

H_0 : $H_{P-P} \neq 0$

Nivel de significancia

NC = 0.95

$\alpha = 0.05$ (margen de error)

Prueba estadística

Paramétrica: T Student

Criterio de decisión

Si p-valor < 0.05 se rechaza la H_0

Si p-valor ≥ 0.05 se acepta la H_0 y se rechaza la H_1

Resultados y conclusión

Tabla 7

Estadísticas de muestras emparejadas

| | Media | N | . Desviación | Desv. Error promedio |
|-----------|-------|----|--------------|----------------------|
| Post test | 10,59 | 22 | 1,098 | ,234 |
| Pre test | 4,41 | 22 | 3,096 | ,660 |

Interpretación

De acuerdo a la tabla 7, se observa que en el pre test se ha tenido una media de 4.41 y en el post test una media de 10.59, lo que significa que habido un aumento de media después de hacer uso de los juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del Asentamiento Humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024

Tabla 8

Pruebas T Student

| Post - Pre | Diferencias emparejadas | | | 95% de intervalo de confianza de la t diferencia | | Gl | Sig. (bilateral) | |
|---------------|-------------------------|------------------|----------------------|--|----------|-------|------------------|-------|
| | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio | Inferior | Superior | | | |
| | 6.182 | 3.594 | 0.766 | 4.588 | 7.775 | 8.067 | 21 | 0.000 |

Interpretación

De acuerdo a la tabla 8, se observa que el sig bilateral obtenido de $0.000 < 0.05$, significa que en el post test, si hay mejora del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del Asentamiento Humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, después de usar juegos motores; además, el valor de la t observada es $8.067 > 2.08$ (a los 21 grados de libertad). Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

4.2 De los objetivos específicos

O E 1: Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa, mediante el pretest, en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú-Canadá, Sullana, 2024.;

Tabla 9

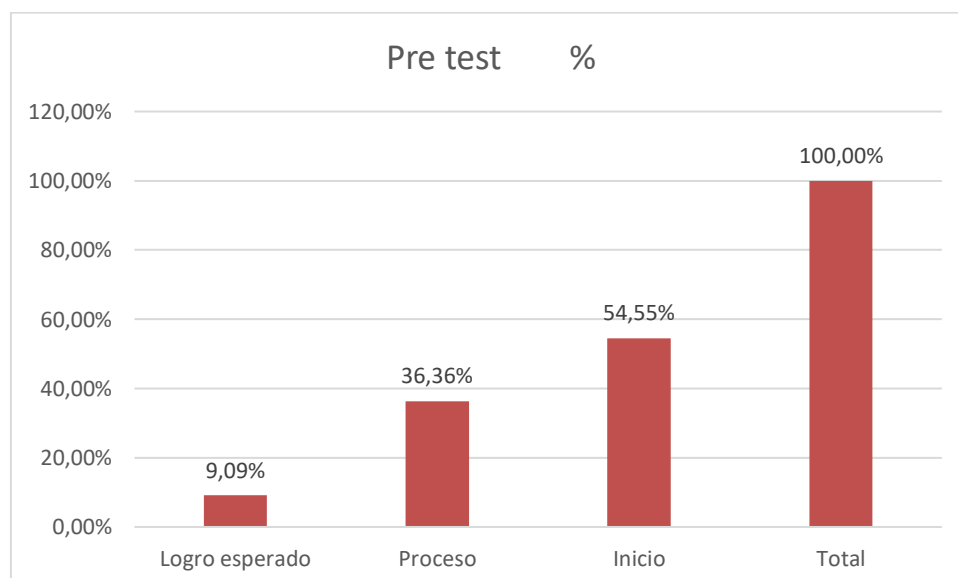
Nivel de motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia, en el pre test

| Niveles de logro de aprendizaje | Pre test | |
|---------------------------------|----------|--------|
| | fi | % |
| Logro esperado | 2 | 9.09% |
| Proceso | 8 | 36.36% |
| Inicio | 12 | 54.55% |
| Total | 22 | 100.% |

Fuente. Lista de cotejo abril, 2024.

Figura 2

Nivel de motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia, en el pre test



Fuente. Lista de cotejo abril, 2024

Interpretación

De acuerdo a la tabla 9 y la figura 2; se visualiza el nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, durante el pre test de donde se obtuvo que 54.55% se encontró en el nivel de inicio, el 36.36% en proceso y el 9.09% en logro esperado.

O E 2 Aplicar los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

Tabla 10

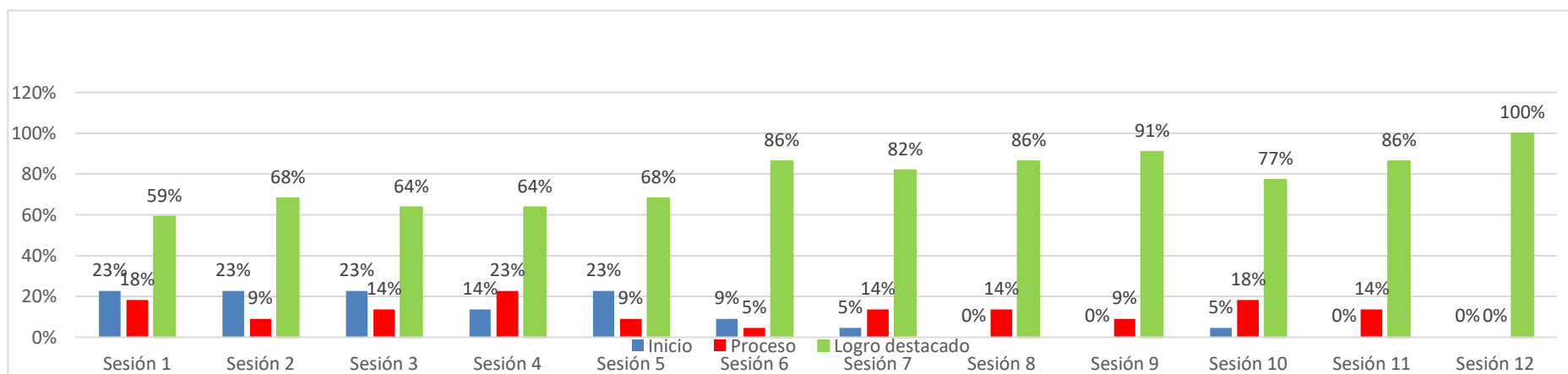
Nivel alcanzado de motricidad gruesa durante las Sesiones de aprendizaje

| Niveles de logro de aprendizaje | Sesión 1 | | Sesión 2 | | Sesión 3 | | Sesión 4 | | Sesión 5 | | Sesión 06 | | Sesión 7 | | Sesión 08 | | Sesión 09 | | Sesión 10 | | Sesión 11 | | Sesión 12 | |
|---------------------------------|----------|------|----------|------|----------|------|----------|------|----------|------|-----------|------|----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|-----------|------|
| | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % | fi | % |
| Inicio | 5 | 23% | 5 | 23% | 5 | 23% | 3 | 14% | 5 | 23% | 2 | 9% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Proceso | 4 | 18% | 2 | 9% | 3 | 14% | 5 | 23% | 2 | 9% | 1 | 5% | 3 | 14% | 3 | 14% | 2 | 9% | 4 | 18% | 3 | 14% | 0 | 0% |
| Logro esperado | 1 | 59% | 1 | 68% | 1 | 64% | 1 | 64% | 1 | 68% | 1 | 86% | 1 | 82% | 1 | 86% | 2 | 91% | 1 | 77% | 19 | 86% | 22 | 100% |
| Total | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 2 | 100% | 22 | 100% | 22 | 100% |

Fuente. Lista de cotejo abril-mayo, 2024

Figura 3

Nivel alcanzado de motricidad gruesa durante las Sesiones de aprendizaje



Fuente. Lista de cotejo abril-mayo, 2024

Interpretación

De acuerdo a lo observado en la tabla 10 y figura 3, con respecto al nivel alcanzado de motricidad gruesa durante las doce sesiones, a los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, se detallan los siguientes resultados. Sesión 1, el 23% en el nivel inicio, 18% en proceso y 59% en logro esperado; sesión 2, el 23% en el nivel inicio, el 9% en proceso y el 68% en logro esperado ; sesión 3, el 23% en nivel de inicio, 14% en proceso y 64% en logro esperado; sesión 4, el 14% en nivel inicio, 23% en proceso y el 64% en logro esperado; sesión 5, el 23% en nivel inicio, 9% en proceso y 68% en logro esperado; sesión 6, 9% en nivel inicio, 5% en proceso y 86% en logro esperado; sesión 7, el 5% en nivel inicio, 14% en proceso y 82% en logro esperado; sesión 8, el 14% en el nivel proceso y 86% en logro esperado; sesión 9 , el 9% en el nivel proceso y 91% en logro esperado; sesión 10, el 5% en nivel de inicio, 18% en proceso y 77% en logro esperado; sesión 11, el 14% en nivel de proceso y 86% en logro esperado; sesión 12, el 100% se encontró en el nivel logro esperado.

O E 3. Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa, mediante el postest, en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú-Canadá, Sullana, 2024.

Tabla 11

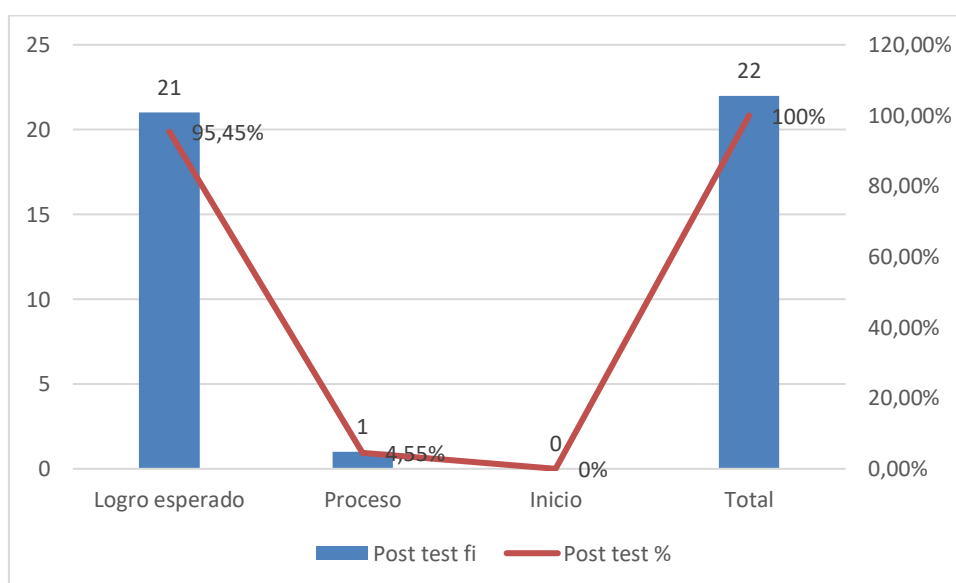
Nivel de motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia, en el post test

| Niveles de logro de aprendizaje | Post test | |
|---------------------------------|-----------|--------|
| | fi | % |
| Logro destacado | 21 | 95.45% |
| Proceso | 1 | 4.55% |
| Inicio | 0 | 0% |
| Total | 22 | 100% |

Fuente. Lista de cotejo mayo, 2024

Figura 4

Nivel de motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia, en el post test



Fuente. Lista de cotejo mayo, 2024

Interpretación

De acuerdo a la tabla 11 y la figura 4; se visualiza el nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, durante el post test de donde se obtuvo que 95.45% se encontró en el nivel de logro destacado, el 4.55% en proceso y ninguno en inicio.

V. Discusión

De acuerdo al objetivo general: determinar si el juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, en los resultados obtenidos en la tabla 8 se muestra que la sig bilateral obtenida fue de $0.000 < 0.05$, significando que en el post test, si hubo mejora del desarrollo de la motricidad gruesa a través de la aplicación de juegos motores en los niños de 4 años de una institución educativa, del Asentamiento Humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024,; además, el valor de la t observada es $8.067 > 2.08$ (a los 21 grados de libertad). Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

Estos resultados son similares a los de Bazán (2022) quien en su tesis “El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años” el cual tuvo como objetivo general: determinar cómo el juego tradicional influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años. En base a los hallazgos encontrados se concluye que el juego tradicional influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes, siendo factible la ejecución continua de este tipo de juego para mejorar las habilidades motrices necesarias para el adecuado manejo, ejecución y coordinación de los movimientos corporales.

En los dos estudios se encuentra que los juegos motores mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños en etapa inicial escolar; en nuestro caso se evidenció la mejora de la motricidad gruesa con el uso del juego motor pasando de un nivel de inicio en el pre test a un nivel de logro esperado en el post test; de igual forma en la investigación de antecedentes se encontró influencia positiva entre el juego motor para mejorar la motricidad gruesa.

Se fundamenta con Navarro (2022) en su libro llamado: El Afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores, “el juego motor es una organización específica de la conducta motriz. Es un modelo cultural complejo, en el que afloran comportamientos menos construidos, más espontáneos, a la par que son esperados por los acuerdos o reglas”. (p.39). Es por ello que el juego motor es el resultado de acciones que corresponden a un ámbito determinado, precisando la clave para entender las conductas motrices que radican en su entorno.

De esta manera podemos decir que el juego motor ayuda en la madurez, y el desarrollo de la motricidad gruesa, por ende el juego motor es una opción innovadora ya que fortalecerá las habilidades sensor motriz en niños de la etapa pre escolar.

Las limitaciones según el objetivo general fueron de espacio y tiempo. Espacio porque el aula de psicomotricidad no estaba habilitada con materiales propios de psicomotricidad, por lo tanto se procedió hacer dentro del salón de clases de cuatro años

En cuanto tiempo se limitó ya que se corrió por la premisa abreviando así la ejecución de la sesión.

De acuerdo al objetivo específico 1: identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa mediante el pre test, en los niños de 4 años de una de una institución educativa, del Asentamiento Humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024; se obtuvo que el nivel de mejora durante el pre test el 54.55% se ubicó en el nivel de inicio, el 36.36% en proceso y el 9.09% en logro destacado. Estos resultados son similares con los de Minaya (2022) quien en su estudio titulado “Juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020” tuvo como objetivo general, determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020, Los resultados hallados dan cuenta que, en la preprueba, el 82% de niños se encuentra en el nivel C (en inicio).

En los dos estudios, podemos darnos cuenta que en el pre test el nivel que tiene el mayor porcentaje es el de inicio, lo que refleja que niños de 4 años presentan dificultad para desarrollar la motricidad gruesa.

Se fundamenta en Fernández (2010) quien argumenta que la actividad de la motricidad gruesa es aquella que compete a todas las acciones coordinadas del cuerpo, permitiendo que el infante coordina algunas partes musculares, el cual actúan en los mecanismos de equilibrio, desplazamientos y control postural

En tal sentido la aplicación del pre test ayuda al acompañamiento pedagógico para que los niños tengan un desenvolvimiento óptimo en el desarrollo de su motricidad gruesa.

De acuerdo al objetivo específico 2: aplicar los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, se obtuvo como resultado en la sesión 1, que el 23% de los niños están en el nivel inicio, el 18% en proceso y el 59% en logro destacado. Asimismo en la sesión 12, el 100% se encontró en el nivel logro destacado. Estos resultados son parecidos al estudio de Cayatopa (2022) quien en su estudio titulado “juegos motores en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución

Educativa 211 de Cocochó, 2021”, tuvo como objetivo, determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa 211 de Cocochó, 2021, se obtuvieron los resultados en el pre test el nivel de inicio es prioridad, así el 77,7% es de coordinación, el 83,3% es de ritmo y de equilibrio es el 88,9%; después de aplicar las sesiones de aprendizaje relacionados al juegos motor en el post test los resultados para la motricidad gruesa favorecieron pues el nivel es de proceso, así el 61,1% es de coordinación, el 50% de ritmo y de equilibrio es el 55,5%; así se llegó a una T Student de -6.234, con $p=0,000$.

En ambos estudios se observó, que conforme al transcurso de las sesiones donde se fue aplicando los juegos motores se evidenció mejoras en el nivel de motricidad gruesa, por lo que es adecuado continuar con estas prácticas que ayudan al desarrollo adecuado de la motricidad gruesa lo que contribuye no solo a la salud física, sino también al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

Se fundamenta en Navarro (2022) quien señala que el juego es una organización lúdica que se caracteriza por el empleo significativo de la motricidad; es decir, la relevancia, como juego, procede de este grado de significación. De manera que el problema es centrarse en reconocer cuando es significativo un juego y su conducta”; asimismo, de acuerdo con Armijos (2012), la motricidad gruesa, se refiere al control y dominio del propio cuerpo, alcanzando así el desarrollo completo de sus capacidades de acción. Además, la motricidad gruesa está vinculada con las implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad física en la interacción entre el organismo humano y su entorno. Para lograr un desarrollo motor pleno, es esencial obtener control sobre el propio cuerpo, explorando y aprovechando todas sus posibilidades de acción y expresión.

En la aplicación de la estrategia fue que en las dos primeras sesiones cinco sujetos de la muestra no asistieron por salud sin embargo se buscó solución hablando con .sus padres para aplicarlo en otra oportunidad.

De acuerdo al objetivo específico 3: Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa, mediante el postest, en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.; se evidencio el nivel de mejora de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia, durante el post test se obteniendo que 95.45% se encontró en el nivel de logro destacado, el 4.55% en proceso y ninguno en inicio. Estos resultados son similares a los de García (2020) quien en su tesis “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la

institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - 2020”, tuvo como objetivo general, 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 - Piura, 2020. Respecto a la variable motricidad se obtuvo como resultado que, el 68.75% presentó un nivel proceso (B), en el post test reflejó que el 68% .75 alcanzó el nivel logrado (A). Asimismo, se ha comprobado 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. Se concluyó que, los juegos motores mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años de edad.

En ambos estudios se evidencia que en el post test, después de utilizar los juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa, los resultados son mucho mejor que en el pre test llegando a un 100 % de los niños que alcanzaron el nivel de logro destacado;

Se fundamenta en Ruiz y Ruiz (2017) señala que la motricidad gruesa se refiere al progreso de las destrezas físicas de los niños, donde aprenderán a coordinar diferentes acciones mediante movimientos, aunque los resultados no sean instantáneos. Estos logros se alcanzarán a medida que los niños se adapten a nuevas situaciones y adquieran la experiencia necesaria para controlar sus movimientos

En tal sentido, podemos entender que la estrategia de aplicar juegos motores en la etapa escolar, nos beneficiará a que nuestros estudiantes vayan desarrollándose en su motricidad gruesa y logren un desarrollo cognitivo, social, y motor.

En la aplicación del postes en el aula de psicomotricidad, no estaba habilitada y tuve que hacerlos en el aula de cuatro años limitada de espacio.

VI. Conclusiones

De acuerdo a los resultados se determinó que hubo mejora en el nivel de la motricidad gruesa utilizando el juego motor como estrategia los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024; conforme al sig bilateral obtenido de $0.000 < 0.05$, además, el valor de la t observada fue $8.067 > 2.08$ (a los 21 grados de libertad). Por tanto, se aceptó la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. De esta manera podemos decir que el juego motor ayuda en la madurez, y el desarrollo de la motricidad gruesa, por ende el juego motor es una opción innovadora ya que fortalecerá las habilidades sensorias motrices en niños de la etapa pre escolar.

Se identificó que el nivel de motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024 durante el pre test fue de un 54.55% en el nivel de inicio, el 36.36% en proceso y el 9.09% en logro destacado. Reflejándose un bajo rendimiento al momento de aplicar el pre test.

Se diseñó y se aplicó el juego motor durante doce sesiones, obteniendo como resultado en la sesión 1, al 23% de los niños en el nivel inicio, el 18% en proceso y el 59% en logro destacado; sin embargo, en la sesión 12, el 100% se encontró en el nivel logro destacado. Es por ello que la motricidad gruesa está vinculada con las implicaciones psicológicas del movimiento y la actividad física en la interacción entre el organismo humano y su entorno, para que logre un desarrollo motor pleno, es esencial, obtener control sobre el propio cuerpo, explorando y aprovechando todas sus posibilidades de acción y expresión.

Se identificó el nivel de motricidad gruesa a través del pos test obteniendo como resultados un 95.45% en el nivel de logro destacado, el 4.55% en proceso y ninguno en inicio. En tal sentido, podemos entender que la estrategia de aplicar juegos motores en la etapa escolar, nos beneficiara a que nuestros estudiantes vayan desarrollándose en su motricidad gruesa y logren un desarrollo cognitivo, social, y motor

VII. Recomendaciones

En relación de los resultados obtenidos en el estudio de esta investigación realizada se comparten las siguientes recomendaciones a futuras investigaciones en educación.

- Dar conocimiento a los docentes del nivel inicial de cuatro años, a diseñar actividades de aprendizaje orientadas al juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa permitiendo que el desarrollo de esta actividad ayude a su autonomía y seguridad.
- Se recomienda a los docentes del nivel inicial de cuatro años aplicar actividades de aprendizaje, a niños de cuatro años utilizando como estrategia innovadora el juego motor para mejorar la motricidad gruesa.
- Se recomienda a los docentes del nivel inicial de cuatro años a evaluar los resultados de la aplicación de juegos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.
- Facilitar a nuestros estudiantes un ambiente seguro, asegurándose que la zona designada para las actividades cuente con materiales previamente supervisados y libres de riesgos, para que así no se llegue presentar ningún inconveniente en su aplicación.
- Motivar a los futuros egresados a seguir sumando investigaciones que contribuyan a que el juego sea la base y fuente innovadora en el área psicomotriz de la edad preescolar.

Referencias bibliográficas

- Armijos, M. (2012) La motricidad gruesa. 30 de agosto del 2012.
<https://magalitaarmijosp.blogspot.com/>
- Cañizares Márquez, J. M. y Carboneros Celis, C., (2016) *El juego motor en la infancia*. Wanceulen editorial deportiva, S.L
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_motor_en_la_infancia/4210DQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=LIBRO+DE+CARACTERISTICAS+EL+JUEGO+MOTOR&printsec=frontcover
- Bazán Tomalá, J. D., Illescas García, G. A. *El Juego Tradicional Para El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 4 a 5 Años* [Tesis de pregrado de la Universidad Estatal de a Península de Santa Elena]. Repositorio de Universidad Estatal de la Península de Santa Elena
<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/8620/1/UPSE-TEI-2022-0095.pdf>
- Blanco, V. (12 de noviembre de 2012). *Teorias del juego*. Wordpress Obtenido de {Entrada de blog}:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Caballero Abanto, G.E (2023) en su estudio titulado *Los juegos motores y la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo 2022* [Tesis de pregrado de la Universidad Uladech].Repositorio de la Universidad Uladech
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33564/JUEGOS_MOTORES_CABALLERO_ABANTO_GENOVEVA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Cañizares Márquez, J. M. y Carboneros Celis, C., (2016) *El juego motor en la infancia*. Wanceulen editorial deportiva, S.L
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_motor_en_la_infancia/4210DQAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=LIBRO+DE+CARACTERISTICAS+EL+JUEGO+MOTOR&printsec=frontcover
- Cayatopa Davila, S.S. (2022) *Juegos motores en la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa 211 de Cocochó, 2021* [Tesis de pregrado de la Universidad Nacional Toribio de Mendoza de Amazonas]. Repositorio de la Universidad de Nacional Toribio de Mendoza de Amazonas
<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/2763/Cayatopa%20Davila%20Soilita%20Sulema.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Coloma Garcia, S.M. (2020) *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institucion educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas – 2020* [Tesis de pregrado de la Universidad Uladech]. Repositorio de la Universidad Uladech https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30725/JUEGOS_MOTORES_COLOMA_GARCIA_SYNDI.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo, SA. https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa/sjidl_gWM9_8C?hl=es&gbpv=1&dq=dimensiones+de+los+juegos+motores&pg=PA23&printsec=frontcover
- Fernandez, P. G. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Deportiva. Editorial deportiva. [https://www.google.com.pe/books/edition/Fundamentos_te%C3%B3ricos_del_juego/UGFrCgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Fernandez,+P.+\(2005\).+Fundamentos+teoricos+del+juego.+Deportiva.&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Fundamentos_te%C3%B3ricos_del_juego/UGFrCgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Fernandez,+P.+(2005).+Fundamentos+teoricos+del+juego.+Deportiva.&printsec=frontcover)
- Feito Blanco, J.J., Casanova Vega, Fernández Castaño, B., Molinero Bermúdez, J.M. , Serrano Sanz, R. , Cañaz Fernández, R. García Sánchez, T. M.º , Durán Rodríguez, F. , *Temario Técnico en educación Infantil*. Editorial Paraninfo. [https://www.google.com.pe/books/edition/Temario_oposiciones_bolsa_de_trabajo_ayu/Z_q27XAu0dgC?hl=es&gbpv=1&dq=c\)+Coordinaci%C3%B3n+corporal+viso+motriz:&pg=PT137&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Temario_oposiciones_bolsa_de_trabajo_ayu/Z_q27XAu0dgC?hl=es&gbpv=1&dq=c)+Coordinaci%C3%B3n+corporal+viso+motriz:&pg=PT137&printsec=frontcover)
- Fuentelsaz Gallego, C., Icart Isern, M. T., Pulpón Segura, A. M. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina*. España: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Garrido, I. H. (2007). *Paradigmas y metodos de investigaciòn en tiempo de cambios*. CEC,SAC. <https://epinvestsite.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/09/paradigmas-libro.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. del P. (1994). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw-Hill. <https://www.icmujeres.gob.mx/wpcontent/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Hernandez, R.. (2018). *Metodologia de la Investigacion. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas*. MC Graw Hill Education. https://www.google.com.pe/books/edition/METODOLOG%C3%8DA_DE_LA_INVESTIGACI%C3%93N/5A2QDwAAQBAJ?hl=es
- Mesonero Valhondo, A. (1987) *Psicología de la educación psicomotriz*. Editorial

Universidad de Oviedo servicio de publicaciones.

[https://www.google.com.pe/books/edition/Psicolog%C3%ADa_de_la_educaci%C3%B3n_psicomotriz/wpoRW6Bw_VQC?hl=es&gbpv=1&dq=a\)%09Dominio+Corporal+Din%C3%A1mico&pg=PA133&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Psicolog%C3%ADa_de_la_educaci%C3%B3n_psicomotriz/wpoRW6Bw_VQC?hl=es&gbpv=1&dq=a)%09Dominio+Corporal+Din%C3%A1mico&pg=PA133&printsec=frontcover)

Minaya Huerta Y.C (2022) *Juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020* [Tesis de pregrado de la Universidad Uladech]. Repositorio de la Universidad Uladech

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31630/COORDINACION_DESARROLLO_MINAYA_HUERTA_YOELA_CARINA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Miranda Orellana Adolfo Fernando, C. N. (2022). *Los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años de la unidad educativa Ernesto Jouvin Cisnero de la parroquia Pedro J.Montero*[Tesis de licenciatura]. Repositorio de la universidad estatal el milagro. Obtenido de

<https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6586>

Moyles, J. R. (1990). *el juego en la educación infantil y primaria*. Morata,S.L.

https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf

Najarro Oscco, P a *Motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°425-101/Mx- U. Santa Rosa de Marco, Ayacucho-2019*. [Tesis de pregrado de la Universidad Uladech]. Repositorio de la Universidad Uladech

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24153/MOTRICIDAD_GRUESA_NAJARRO_OSCCO_PILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Navarro Adelantado (2002) *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. Editorial Inde

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NI9USFWBI4C&oi=fnd&pg=PA13&dq=el+juego+motor+en+la+infancia++libros&ots=fRE-fdqjVe&sig=m3c21IEnoiyuTGox4h66Y2JEO5U#v=onepage&q=el%20juego%20motor%20en%20la%20infancia%20%20libros&f=false>

Miler, C. (2023). Problemas de la coordinación. *Child Mind institute*,

<https://childmind.org/es/articulo/problemas-con-la-coordinacion/>

Ortiz Suarez, L. D. (2023) *“Los juegos motores, para mejorar la motricidad gruesa en los alumnos de 5 años de la I.E. N° 302 Ruso-Chimbote, 2021* [Tesis de posgrado de la Universidad Uladech]. Repositorio de la Universidad Uladech.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32106/JUEGO_MOTOR_OR_TIZ_SUAREZ_LISSET_DANIELA.pdf?sequence=3

Pérez Porto, Julián y Merino, M. (11 de octubre de 2021). *Autocontrol - Qué es, importancia, definición y concepto*. <https://definicion.de/autocontrol/>

Posada Díaz, A, Gómez Ramírez, J; Ramirez Gómez, H. (2005). *El niño sano*. Panamericana. 3° edición.

https://www.google.com.pe/books/edition/El_Ni%C3%B1o_Sano/k0wodPSaT4cC?hl=es&gbpv=1&dq=El+ni%C3%B1o+sano&pg=PA252&printsec=frontcover

Rosemary Payme, A. (2005). *Técnicas de relajación Guía práctica*. Editorial Paidotribo. https://www.google.com.pe/books/edition/T%C3%89CNICAS_DE_RELAJACI%C3%93N/N2XMMtYpMvUC?hl=es&gbpv=1&dq=definici%C3%B3n+de+relajaci%C3%B3n+en+la+motricidad+gruesa&printsec=frontcover

Ruiz, A. y Ruiz, I. (2017) *Madures psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Primera edición. Grupo Compás. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Sabadías, A. V. (1995). *Estadística descriptiva*. Universidad de Castilla-La Mancha. [https://www.google.com.pe/books/edition/Estadística_descriptiva_e_inferencial/RbaC-wPWqjsC?hl=es&gbpv=1&dq=Sabadías,+A.+V.+\(1995\),+Estadística+descriptiva.&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Estadística_descriptiva_e_inferencial/RbaC-wPWqjsC?hl=es&gbpv=1&dq=Sabadías,+A.+V.+(1995),+Estadística+descriptiva.&printsec=frontcover)

Suatunce Analuisa, J.T. *Los juegos motores en el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños y niñas del Subnivel Inicial II, en la escuela “Valencia Herrera”, durante el periodo lectivo 202* [Tesis de posgrado de la Universidad Central del Ecuador].

Repositorio de la Universidad Central del Ecuador <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/60b89220-15b5-4368-b949-7271670c0317/content>

Anexos

Anexo 01

| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | METODOLOGÍA |
|--|---|--|---|--|
| <p>Problema general</p> <p>¿De qué manera el juego motor mejora la motricidad gruesa de 4 años de una institución educativa del asentamiento humano Villa Perú – Canadá, Sullana, 2024?</p> | <p>Objetivo general</p> <p>Determinar si el juego motor mejora la motricidad gruesa en niños de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú-Canadá, Sullana, 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de motricidad gruesa mediante un pre test en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú-Canadá, Sullana, | <p>Ha: Los juegos motores si mejoran de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú-Canadá,</p> | <p>Variable 1</p> <p>Juegos motores</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afectiva emocional - Social - Cultural - Creativa - Cognitiva - Sensorial - Motora <p>Variable 2</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dominio corporal - Dominio de equilibrio. - Coordinación corporal | <p>Tipo:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: 96</p> <p>Muestra: 22</p> <p>Técnica e instrumento:</p> <p>La observación y lista de cotejo</p> |

| | | | | |
|--|--|---|--------------------|--|
| | <p>2024. Aplicar los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú-Canadá, Sullana, 2024. . Identificar el nivel de logro de la motricidad gruesa, mediante el posttest, en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.;</p> | <p>Sullana, 2024. Ho: Los juegos motores no mejoran de manera significativa la motricidad gruesa en niños 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú-Canadá, Sullana, 2024</p> | <p>viso motriz</p> | |
|--|--|---|--------------------|--|

Anexo 02 Instrumento de recolección de datos

| <u>Lista de Cotejo</u> | | | |
|---|--|--------------|----|
| Datos informativos: | | | |
| Nombre de la institución educativa: IEI 1140 | | | |
| Estudiante ejecutor: Lucy Brisbani Tasara Balcázar | | | |
| Área: Psicomotricidad | | | |
| Aula: Verde | | Edad: 4 años | |
| N° | Indicadores | SI | NO |
| Dimensión 1: Dominio corporal dinámico | | | |
| 01 | Salta la soga al ritmo del juego propuesto. | | |
| 02 | Realiza cinco boletines continuos. | | |
| 03 | Se desplaza en posición cúbito podal de un lugar a otro. | | |
| 04 | Salta la rayuela con un pie y/o dos pies. | | |
| Dimensión 2: Equilibrio | | | |
| 05 | Salta con un solo pie sobre un punto referencial. | | |
| 06 | Camina sobre una línea marcada manteniendo el equilibrio. | | |
| 07 | Mantiene el equilibrio al permanecer de pie durante un tiempo determinado. | | |
| 08 | Flexiona una pierna, eleva sus manos hacia la cabeza y gira. | | |
| Dimensión 3: Coordinación corporal viso motriz | | | |
| 09 | Se para de brazos apoyándose sobre la pared. | | |
| 10 | Realiza ejercicios de relajación. | | |
| 11 | Camina en diferentes direcciones siguiendo las indicaciones del docente. | | |

| | | | |
|----|---|--|--|
| 12 | Realiza trazos aéreos con los brazos y/o pies de acuerdo a las indicaciones de la maestra | | |
|----|---|--|--|

Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos (descripción de propiedades métricas, validez

4.1.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

MG: Cintya Katerine Cevallos Sandoval

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: Lucy Brisbani Tassara Balcázar egresada programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Mbote, 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:

PROTOCOLO MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ- CANADA, SULLANA, 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: 45517285

4.1.1 Ficha de Identificación del Experto



Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Cintya Katherine Cevallos Sandoval
N° DNI: 44851300 Edad: 36
Teléfono / celular: 951819667 Email: katerin208@gmail.com

Título profesional:
Docente en Educación Inicial
Grado académico: Maestría Psicología educativa _ Doctorado:
Especialidad:
Educación Inicial
Institución que labora:
I.E.I 345 "Enrique López Albuja"

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis
Título:
**EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL
ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ- CANADA, SULLANA, 2024**

Autor(es):
Lucy Brisbani Tassara Balcázar
Programa académico:
Educación Inicial

Firma

Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*
TÍTULO: El juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

| | Variable 1: | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---|--|------------|-----------|-------------|-----------|-----------|-----------|---------------|
| | | Si Cumple | No cumple | Si Cumple | No cumple | Si Cumple | No cumple | |
| | Dimensión 1: afectiva emocional | | | | | | | |
| 1 | Demuestra autonomía en sus acciones y movimiento. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2 | Utiliza su cuerpo de forma precisa. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | Dimensión 2: Social | | | | | | | |
| 3 | Comunica sus sentimientos, preferencias, intereses al momento de realizar la actividad propuesta | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4 | Controla la ansiedad que le produce al perder un juego. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 5 | Acepta jugar, trabajar o compartir en grupo, espacio y situaciones con niños de sexo opuesto | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6 | Respeto las normas establecidas. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7 | Se integra generando autoconfianza en sí mismo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | Dimensión 3: Cultural | | | | | | | |
| 8 | Identifica el juego para valorar costumbres y tradiciones de su localidad. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 9 | Se socializa al momento de identificarse como miembro de su localidad. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | Dimensión 4: Creativa | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|--|
| 10 | Se socializa a través del juego. | / | / | / | |
| 11 | Usa su imaginación del juego. | / | / | / | |
| 12 | Usa su creatividad mediante del juego. | / | / | / | |
| Dimensión 5: Cognitiva | | | | | |
| 13 | Crea pensamientos e ideas durante el juego motor. | / | / | / | |
| 14 | Demuestra su desarrollo del pensamiento a través del juego. | / | / | / | |
| 15 | Expresa sus pensamientos durante el juego. | / | / | / | |

| | | | | | |
|-------------------------------|--|---|---|---|--|
| Dimensión 6: Sensorial | | | | | |
| 16 | Explora sus sensaciones mediante el juego. | / | / | / | |
| 17 | Expresa sus pensamientos durante el juego. | / | / | / | |
| 18 | Explora sus sensaciones mediante el juego | / | / | / | |
| 19 | Descubre sensaciones a través del juego. | / | / | / | |
| Dimensión 7: Motora | | | | | |

| | | | | | |
|----|--|---|---|---|--|
| 20 | Juega usando cuerpos, manifestando destreza motora | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Variable 2 | | | | |
| | Motricidad gruesa | | | | |
| | Dimensión 1: Dominio corporal dinámico | | | | |
| 21 | Salta la soga al ritmo del juego propuesto. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 22 | Realiza 5 boletines continuos. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 23 | Se desplaza en posición cúbito podal de un lugar a otro. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 24 | Salta la rayuela con un pie y/o dos pies. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Dimensión 2: Dominio de equilibrio | | | | |
| 25 | Salta con un solo pie sobre un punto referencial. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 26 | Camina sobre una línea marcada manteniendo el equilibrio. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 27 | Mantiene el equilibrio al permanecer de pie durante un tiempo determinado. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 28 | Imita a una estatua según la propuesta de su compañero. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Dimensión 3: Coordinación corporal Viso motriz | | | | |
| 29 | Se para de brazos apoyándose sobre la pared. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 30 | Realiza ejercicios de relajación. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 31 | Camina en diferentes direcciones siguiendo las indicaciones del docente. | ✓ | ✓ | ✓ | |

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

Recomendaciones:

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg Cintya Katerine Cevallos Sandoval DNI 44851300



Firma

Validación de experto N° 2

4.1.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr.

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: Lucy Brisbani Tassara Balcázar egresada 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:

EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ- CANADA, SULLANA, 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: 45517285

de Estudiante

4.1.1 Ficha de Identificación del Experto

| Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación | |
|--|---|
| Nombres y Apellidos: <i>Rita Beatriz Ataroma Legana</i> | |
| Nº DNI: <i>40528322</i> | Edad: <i>43</i> |
| Teléfono / celular: <i>995390677</i> | Email: <i>ritataromazegana@gmail</i> |
| Título profesional: <i>licenciada</i> | |
| Licenciado en Educación Primaria | |
| Grado académico: Maestría _____ | Doctorado: _____ |
| Especialidad: Educación Primaria | |
| Institución que labora: <i>CEP Santa Rosa Sullana</i> | |
| Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis | |
| Titulo: EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ- CANADA, SULLANA, 2024 | |
| Autor(es): Lucy Brisbani Tassara Balcázar | |
| Programa académico: Educación Inicial | |
| <hr/> | |
|  Firma |  Huella digital |

| FICHA DE VALIDACIÓN* | | | | | | | | |
|--|--|------------|-----------|-------------|-----------|-----------|-----------|---------------|
| TÍTULO: El juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024. | | | | | | | | |
| Variable 1: | | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
| | | Si Cumple | No cumple | Si Cumple | No cumple | Si Cumple | No cumple | |
| | Dimensión 1: afectiva emocional | | | | | | | |
| 1 | Demuestra autonomía en sus acciones y movimiento. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2 | Utiliza su cuerpo de forma precisa. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | Dimensión 2: Social | | | | | | | |
| 3 | Comunica sus sentimientos, preferencias, intereses al momento de realizar la actividad propuesta | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4 | Controla la ansiedad que le produce al perder un juego. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 5 | Acepta jugar, trabajar o compartir en grupo, espacio y situaciones con niños de sexo opuesto | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6 | Respeto las normas establecidas. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7 | Se integra generando autoconfianza en sí mismo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | Dimensión 3: Cultural | | | | | | | |
| 8 | Identifica el juego para valorar costumbres y tradiciones de su localidad. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 9 | Se socializa al momento de identificarse como miembro de su localidad. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| | Dimensión 4: Creativa | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|--|
| 10 | Se socializa a través del juego. | / | / | / | |
| 11 | Usa su imaginación del juego. | / | ✓ | / | |
| 12 | Usa su creatividad mediante del juego. | / | / | / | |
| Dimensión 5: Cognitiva | | | | | |
| 13 | Crea pensamientos e ideas durante el juego motor. | / | / | / | |
| 14 | Demuestra su desarrollo del pensamiento a través del juego. | / | / | / | |
| 15 | Expresa sus pensamientos durante el juego. | / | / | / | |

| | | | | | |
|-------------------------------|--|---|---|---|--|
| Dimensión 6: Sensorial | | | | | |
| 16 | Explora sus sensaciones mediante el juego. | / | / | / | |
| 17 | Expresa sus pensamientos durante el juego. | ✓ | / | / | |
| 18 | Explora sus sensaciones mediante el juego | / | ✓ | / | |
| 19 | Descubre sensaciones a través del juego. | / | / | / | |
| Dimensión 7: Motora | | | | | |

| | | | | | |
|----|--|---|---|---|--|
| 20 | Juega usando cuerpos, manifestando destreza motora | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Variable 2 | | | ✓ | |
| | Motricidad gruesa | | | | |
| | Dimensión 1: Dominio corporal dinámico | | | | |
| 21 | Salta la soga al ritmo del juego propuesto. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 22 | Realiza 5 boletines continuos. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 23 | Se desplaza en posición cúbito podal de un lugar a otro. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 24 | Salta la rayuela con un pie y/o dos pies. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Dimensión 2: Dominio de equilibrio | | | | |
| 25 | Salta con un solo pie sobre un punto referencial. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 26 | Camina sobre una línea marcada manteniendo el equilibrio. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 27 | Mantiene el equilibrio al permanecer de pie durante un tiempo determinado. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 28 | Imita a una estatua según la propuesta de su compañero. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Dimensión 3: Coordinación corporal Viso motriz | | | | |
| 29 | Se para de brazos apoyándose sobre la pared. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 30 | Realiza ejercicios de relajación. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 31 | Camina en diferentes direcciones siguiendo las indicaciones del docente. | ✓ | ✓ | ✓ | |

| | | | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 32 | Realiza trazos aéreos con los brazos y/o pies de acuerdo a las indicaciones de la maestra | | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|--|--|--|

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

Recomendaciones: *ampliar* *que la aplicación del instrumento se realice en lugares con la maestra correspondientes*

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg. *Rita Steroma Zegorra* DNI. *40528322*



 Firma



4.1.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr.

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: Lucy Brisbani Tassara Balcázar egresada 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:

EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ- CANADA, SULLANA, 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,



Lucy Brisbani Tassara Balcázar
45517285

Firma

DNI: 45517285

de Estudiante

4.1.3 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Lucía Aguilar Benites
N° DNI: 44437498 Edad: 36
Teléfono / celular: 958852752 Email: luchiana512@gmail.com

Título profesional:
Licenciado en Educación Inicial
Grado académico: Maestría _____ Doctorado:
Especialidad:
Educación Inicial
Institución que labora:
14799 Turicarami Ignacio Escudero

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

**EL JUEGO MOTOR PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL
ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ- CANADA, SULLANA, 2024**

Autor(es):

Lucy Brisbani Tassara Balcázar

Programa académico:

Educación Inicial



TÍTULO: El juego motor mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024.

FICHA DE VALIDACIÓN*

| Variable 1: | | Relevancia | | Pertinencia | | Claridad | | Observaciones |
|---------------------------------|--|------------|-----------|-------------|-----------|-----------|-----------|---------------|
| Dimensión 1: afectiva emocional | | Si Cumple | No cumple | Si Cumple | No cumple | Si Cumple | No cumple | |
| 1 | Demuestra autonomía en sus acciones y movimiento. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 2 | Utiliza su cuerpo de forma precisa. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión 2: Social | | | | | | | | |
| 3 | Comunica sus sentimientos, preferencias, intereses al momento de realizar la actividad propuesta | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 4 | Controla la ansiedad que le produce al perder un juego. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 5 | Acepta jugar, trabajar o compartir en grupo, espacio y situaciones con niños de sexo opuesto | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 6 | Respeto las normas establecidas. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 7 | Se integra generando autoconfianza en sí mismo | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión 3: Cultural | | | | | | | | |
| 8 | Identifica el juego para valorar costumbres y tradiciones de su localidad. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 9 | Se socializa al momento de identificarse como miembro de su localidad. | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| Dimensión 4: Creativa | | | | | | | | |

| | | | | | |
|-------------------------------|---|---|---|---|--|
| 10 | Se socializa a través del juego. | / | / | / | |
| 11 | Usa su imaginación del juego. | / | / | / | |
| 12 | Usa su creatividad mediante del juego. | / | / | / | |
| Dimensión 5: Cognitiva | | | | | |
| 13 | Crea pensamientos e ideas durante el juego motor. | / | / | / | |
| 14 | Demuestra su desarrollo del pensamiento a través del juego. | / | / | / | |
| 15 | Expresa sus pensamientos durante el juego. | / | / | / | |

| | | | | | |
|-------------------------------|--|---|---|---|--|
| Dimensión 6: Sensorial | | | | | |
| 16 | Explora sus sensaciones mediante el juego. | / | / | / | |
| 17 | Expresa sus pensamientos durante el juego. | / | / | / | |
| 18 | Explora sus sensaciones mediante el juego | / | / | / | |
| 19 | Descubre sensaciones a través del juego. | / | / | / | |
| Dimensión 7: Motora | | | | | |

| | | | | | |
|----|--|---|---|---|--|
| 20 | Juega usando cuerpos, manifestando destreza motora | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Variable 2 | | | | |
| | Motricidad gruesa | | | | |
| | Dimensión 1: Dominio corporal dinámico | | | | |
| 21 | Salta la soga al ritmo del juego propuesto. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 22 | Realiza 5 boletines continuos. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 23 | Se desplaza en posición cúbito podal de un lugar a otro. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 24 | Salta la rayuela con un pie y/o dos pies. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Dimensión 2: Dominio de equilibrio | | | | |
| 25 | Salta con un solo pie sobre un punto referencial. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 26 | Camina sobre una línea marcada manteniendo el equilibrio. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 27 | Mantiene el equilibrio al permanecer de pie durante un tiempo determinado. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 28 | Imita a una estatua según la propuesta de su compañero. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| | Dimensión 3: Coordinación corporal Viso motriz | | | | |
| 29 | Se para de brazos apoyándose sobre la pared. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 30 | Realiza ejercicios de relajación. | ✓ | ✓ | ✓ | |
| 31 | Camina en diferentes direcciones siguiendo las indicaciones del docente. | ✓ | ✓ | ✓ | |

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

Recomendaciones: Redactar según el contexto donde se desarrollan los
estudiantes.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / MG Lucía Aguilar Benites DNI 44437498



Firma



FICHA TÉCNICA

LISTA DE COTEJO PARA “EVALUAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DEL ASENTAMIENTO HUMANO VILLA PERÚ-CANADÁ, SULLANA, 2024,

Anexo 3: Ficha técnica de instrumentos

| | |
|--|--|
| Nombre original del instrumento | Lista de cotejo sobre los cuentos infantiles |
| Autora | Tassara Balcázar Lucy Brisbani |
| Objetivo del instrumento | Determinar si el juego motor mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024, |
| Usuarios | Niños de 4 años. |
| Forma de administración o modo de aplicación | Individual |
| Validez | Mediante juicio de expertos |
| Confiabilidad | KR 20 Kuder-Richardson 0.8509 |

Duración. 45 min

Tipo de indicadores o afirmaciones: ordinal.

Número de indicadores: 12 indicadores

Áreas de Escala de las canciones infantiles

Dimensión 1: Dominio corporal dinámico= 4 indicadores: (1, 2, 3, 4)

Dimensión 2: Equilibrio= 4 indicadores: (6, 7, 8, 9)

Dimensión 3: Coordinación viso motriz = 5 indicadores: (10, 11, 12)

Índice de valoración: Si y No

Escala de medición de la lista de cotejo

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

Puntuación: 12 puntos como máximo.

Calificación: Se califica como sigue: 0= No; 1= Si

El resultado de la fiabilidad tal como se observa en la tabla 4 fue de 0.850909

Tabla 4

Coefficiente de confiabilidad

| Rangos del KR-20 | KR-20 basado en los elementos específicos |
|-------------------------------|--|
| Muy alta (0.81 - 1.00) | 0.850909091 |
| Alta (0.61 - 0.80) | |
| Moderada (0.41 - 0.60) | |
| Baja (0.21 - 0.40) | |
| Muy baja (0.01 - 0.20) | |

Nota. Elaboración propia

Base de datos (Prueba piloto)

| VD: Motricidad gruesa | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|--------------------------|----|----------|----|------------|----|----|----|------------------------------------|----------|--------|----------|-------|-----------------------|-----------|
| Estudiantes | DOMINIO CORPORAL DIAMICO | | | | Equilibrio | | | | Coordinación corporal viso motriz: | | | | TOTAL | lista de cotejo | |
| | D1 | D2 | D3 | D4 | D5 | D6 | D7 | D8 | D9 | D10 | D11 | D12 | | SI | NO |
| Niño 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | | |
| Niño 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | | |
| Niño 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | $\Sigma(p*q)$ | 0.6875 |
| Niño 4 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | σ^2 | 3.125 |
| Niño 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | k | 12 |
| Niño 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | | |
| Niño 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | | |
| Niño 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | kr20 | 0.8509091 |
| TOTALES | 4 | 8 | 7 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 5 | 5 | 6 | 7 | | | 1.0568182 |
| p | 0.5 | 1 | 0.875 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0.625 | 0.625 | 0.75 | 0.875 | | proporcion de acierto | |
| q | 0.5 | 0 | 0.125 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.375 | 0.375 | 0.25 | 0.125 | | Proporcion de errores | |
| p*q | 0.25 | 0 | 0.109375 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.234375 | 0.234375 | 0.1875 | 0.109375 | | sumatoria de p*q | |
| MUY ALTA (0.81-1.00) | | | | | | | | | | | | | | | |
| ALTA (0.61-0.80) | | | | | | | | | | | | | | | |
| MODERADA (0.41-0.60) | | | | | | | | | | | | | | | |
| BAJA (0.21-0.40) | | | | | | | | | | | | | | | |
| MUY BAJA (0.01-0.20) | | | | | | | | | | | | | | | |

PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)
(Educación inicial)

Título del estudio: .. El juego motor para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024

Investigador (a): Lucy Brisbani Tassara Balcázar

Propósito del estudio:

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

El juego motor para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa, del asentamiento humano Villa Perú- Canadá, Sullana, 2024 Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

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

El presente trabajo de investigación, será aplicado a de 4 años, en cual se busca mejorar la motricidad gruesa de los niños, teniendo la estrategia del juego, se aplicara a través de un pre test, 12 sesiones de aprendizajes y un pos test, después de ellos se le informará por medio de documento (informe) sobre los resultados de su menor hijo

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. Aplicación del Pre test
2. Sesiones / talleres
3. Aplicación del pos test.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

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

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

.....

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

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora