

TESIS CAMPOS GUEVARA LAURA VANESSA

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 04-sep-2023 02:41p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2140835129

Nombre del archivo: TESIS_CAMPOS_GUEVARA_LAURA_VANESSA.docx (477.39K)

Total de palabras: 12172

Total de caracteres: 65670

1
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN

INICIAL



**LOS JUEGOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL EN TRUJILLO**

1
2022.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. Laura Vanessa Campos Guevara

ASESOR

Mg. Sánchez Quesada María de los Ángeles

3

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2023

I. INTRODUCCIÓN

Jugar es una función fisiológica de los niños, desde pequeños realizan actividades básicas, que le permiten estar en movimiento, estas acciones no solo proporcionan felicidad sino también ayuda a desarrollar sus cualidades físicas. A sí mismo el juego, ha tomado un papel muy importante dentro de las instituciones educativas como una herramienta de aprendizaje, mediante estas actividades se aprende espontáneamente; fortaleciendo sus competencias como su concentración, memoria, autoestima y el desarrollo social, etc. Según Bonifaz et al. (2019) el juego es sinónimo de diversión, al inicio sin reglas o pautas, lo cual cambia al paso del tiempo, encaminándose a juegos que contienen instrucciones.

Según García (2022) en su informe presentado en la ciudad de España hace referencia los datos proporcionados por la fundación para la investigación nutricional (FIN) en la que menciona que el 42% de niños menores de 10 años en todo el mundo realizan como mínimo una hora diaria de ejercicios físicos, muy por debajo de las recomendaciones de OMS. Reflejando un 58% no realiza ninguna actividad. Estos datos permiten valorar la necesidad de conocer sobre la gravedad del sedentarismo en la edad escolar.

Por otro lado, a nivel internacional, se cita a Palate (2018) quien realizó una investigación con los estudiantes de EBR de la localidad de Urcuqui, en Ecuador. El investigador señala que los niños no están motivados al 100 %, durante el desarrollo de sus actividades, lo cual queda reflejado en la falta de interés, cansancio y aburrimiento. De mismo modo a nivel nacional, según Cajamarca (2018) realizó su estudio en la ciudad de Ayacucho, hace referencia a los niños del centro educativo N.º 425 -101, a quienes les cuesta reconocer su propio esquema corporal, equilibrio. perjudicando el desarrollo de su coordinación motora gruesa. Así mismo el ministerio, en apoyo al programa nacional de educación 2021, insistió en que la psicomotricidad tiene una visión humana y ve el cuerpo como una unidad motor-psicoactiva que piensa, siente y actúa de manera integrada, incluyendo los aspectos mentales, motor y emocional.

De acuerdo al ámbito regional, se cita a Najarro (2021) quien menciona en su tesis, que los niños de la institución educativa N° 432-52-/Mx-U San Rafael, presentan dificultades para realizar ciertos, movimiento de habilidad y destreza, en relación con su motricidad gruesa, hay un escaso y deficiente del desarrollo de sus habilidades motoras y nulo desconocimiento del valor de los juegos a fin de incrementar la atención en los párvulos. Además, se evidencia claramente que en la institución educativa dan un mal uso de los recursos didácticos brindados por el ministerio de educación.

Mientras tanto Cahusa (2023) refiere que, en los centros educativos, el juego va más allá de una actividad espontánea, para llegar a ser planificada acorde a lo que quiere enseñar, lo que permite a los estudiantes explorar, experimentar, expresarse e interactuar con otros mientras aprenden conocimientos y habilidades de una manera divertida y significativa. Así mismo Rueda (2020) hace hincapié, que el abuso de la tecnología en los niños durante la etapa de formación puede generar adicción y ansiedad en los niños, lo que les dificulta relacionarse con las personas y perder el interés por otras actividades. En la actualidad los niños prefieren los juegos tecnológicos, que en su gran mayoría son sedentarios, es decir siempre que juegan están sentados y solo necesitan de sus manos y ojos para jugar. Los niños ya no se desplazaban con el mismo entusiasmo que lo hacían antes de esta era tecnológica. Para ellos es más fácil jugar e interactuar frente a un computador, lo cual no solo genera problemas de atención, déficit estudiantil, sino problema en la salud de los niños., siendo el sedentarismo, un problema global, por lo que se ha puesto más énfasis en el desarrollo de actividades motrices dentro de las instituciones educativas.

Así mismo dificultades en su motricidad gruesa principalmente en los aspectos como reconocer sus lateralidades, equilibrio, espacio, ritmo y tiempo. También, deficiencias sensoriales, motrices o sensorio-motrices, presentan limitaciones biomecánicas y energética, trastornos de la coordinación que entrañan movimientos anómalos, falta de entretenimiento, por consiguiente, exceso de cansancio, emotividad o de timidez.

La institución educativa Simón Bolívar, no es ajena a ser uno de las instituciones que presentan dificultades, lo cual se refleja en los niños que no se desplazan armónicamente, en coordinación con sus movimientos, falta de equilibrio, coordinación además muestran poco interés y entusiasmo. Ante lo expuesto se considera plantear como problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos y motricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial, de la institución educativa “Simón Bolívar”- distrito de Huanchaco en el año 2022? Y como problemas específicos (PE 1): ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos y equilibrio en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022?, (PE 2): ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos y lateralidad en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022?, (PE3): ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos y esquema corporal en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”- distrito de Huanchaco en el año 2022?, (PE4) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos y coordinación en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022?.

Así mismo la investigación se plantea como objetivo general: Determinar la relación de los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa, Simón Bolívar, distrito de Huanchaco en el año 2022 y como objetivos específicos (OE1): Establecer la relación que existe entre los juegos y equilibrio en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022, (OE2): Establecer la relación de los juegos y lateralidad en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022, OE3): Establecer la relación de los juegos y esquema corporal en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022, (OE4): Establecer la relación de los juegos y coordinación en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

Esta investigación procura dar a conocer la recopilación de información relevante sobre el tema de estudio, como conceptos básicos, estrategia, importancia, recursos, entre otros, con lo cual el docente al enriquecer sus conocimientos, al momento de planificar una actividad que incluya el juego como parte de la estrategia lúdica dirigida a los niños pueda designar de la forma correcta según la edad de cada niño, las actividades adecuadas para alcanzar los logros planteados.

•

La justificación de esta investigación cuenta con un estudio teorizado en poner en disposición información que enriquezca a los educadores, en términos de conceptos generales y diversas estrategias de enseñanza; en beneficio de los educandos. A la par de dicha indagación se justifica metodológicamente, mediante el diseño que permitió confirmar científicamente la relación entre las variables estudiadas. En este sentido, los resultados ayudaran a fortalecer el rendimiento académico de los encuestados, lo cual también es lógico ya que se pretende atender las dificultades de los niños de inicial, además de brindar apoyo instructivo a los maestros, con las herramientas adecuadas, buscando que el niño realice movimientos con todo su cuerpo a través del juego con la finalidad de mejoran su desarrollo, lo que le permite alcanzar habilidades básicas que usarán a lo largo de su vida.

En la actualidad se siguen realizando estudios que nos permitan seguir conociendo este amplio concepto, en busca de entender cómo se expresa nuestro propio cuerpo, no solo es el rendimiento físico, nuestro cuerpo expresa lo estamos sintiendo, es por ellos que se menciona a los siguientes autores quienes permiten seguir enriqueciendo y fortaleciendo nuestra investigación:

A nivel internacional se citó a: Campo (2021) - Cevallos (2021) - Rodríguez et al (2020) y Yaure (2021).

Campo (2021) realizó un estudio para identificar el juego como estrategia para que los educadores desarrollen la motricidad gruesa durante el confinamiento, Sucre-Colombia. En este estudio se basa en la investigación acción, recopilando de la información de una población conformado por nueve docentes, siendo la muestra 5 de ellos. El investigador llegó a la conclusión que a pesar de que los niños están en casa y reciben su clase virtual es necesario que puedan sentirse libres, es de vital importancia que el docente desarrolle juegos de movimientos durante sus actividades virtuales, contribuyendo al desarrolla de algunos elementos que favorecen su motricidad gruesa.

Cevallos (2021) ³ quien desarrolló una tesis en Riobamba – Ecuador, la cual tuvo como propósito analizar la importancia del juego tradicional en el desarrollo motor de los niños de la institución educativa Carlos Cisneros. El estudio fue cuantitativo. La población y la muestra estuvo compuesta por 24 niño. El autor concluyó que, que los juegos son importantes en desarrollo de un niño, sin embargo, considera que debemos observar las dificultades que presentan los niños, primero debemos realizar un correcto diagnóstico

mediante la aplicación de tes de MABC, el cual permite identificar cuáles son las dificultades que presentan los niños al realizar ciertos movimientos que afectan su desarrollo y destrezas motoras, así mismo poder planificar un programa de intervención.

Rodríguez et al (2020) llevaron a cabo su investigación con los pobladores de la ciudad de Ecuador, que tuvo por fin establecer como la EE. FF interviene en el progreso motriz en los infantes de la localidad estudiantil de Cañar. El estudio fue tipo descriptivo, su población estuvo conformada por 24 docentes, como instrumento de evaluación utilizó una encuesta. Los autores concluyeron que la educación física, desde temprana edad, fortalecen y estimulan desarrollo kinestésico y de coordinación, los docentes deben incluir actividades lúdicas y recreacionales dentro del aula.

Yaure (2021) quien realizó un estudio en la ciudad de Loja- Ecuador, cuyo objetivo fue reconocer la problemática ocasionada por la carencia de actividades motrices en los estudiantes del Centro educativo My Little Friends, el enfoque de estudio fue mixta ,método descriptivo, cualitativo, el estudio contó con una población conformada por un docente y 15 niños, los datos se recolectaron a través de la entrevista y se procesó la información mediante el instrumento de Escala Abreviada de Nelson Ortiz, esta investigación concluyó que es factible que las actividades queden plasmadas en una guía didácticas, al ser ejecutadas favorecen el desarrollo motriz a través del juego y no empíricamente. También es importante que los niños sean guiados no solo por docentes en clases, sino también reforzar los ejercicios motrices en casa con ayuda de los padres.

En el ámbito nacional se citó a: Sullón (2021) - Elme y Huamán (2019) - De la Peña (2019) - Acero (2019) y Loja (2018).

Sullón (2021) realizó una tesis en el departamento Tumbes, que tuvo por objetivo fue conocer como el programa de juegos libres puede mejorar el desarrollo motor grueso de los escolares del centro educativo Belén. Dicho estudio fue cuantitativo, diseño pre experimental, nivel explicativo, su población estuvo conformada por 29 estudiantes, la información para el estudio se recolectó de la muestra conformada por 7 niños, como instrumento de evaluación utilizó una hoja de verificación. El autor concluyó que el juego ayuda a mejorar significativamente la psicomotricidad, abriendo un camino para el fortalecimiento psicomotor mejorando en los niños su atención, concentración, equilibrio, creatividad y desarrollo de la personalidad.

Elme y Huamán (2019) llevó a cabo una averiguación, que tuvo como objetivo describir los niveles de la motricidad gruesa, en los estudiantes del colegio “Peruarbo”, Cerro Colorado - Arequipa. Este estudio, es una investigación descriptiva, la información se recopiló a 23 estudiantes. Llegó a la conclusión que, según los resultados realizados a los estudiantes, señalan para una correcta formación integral de los estudiantes no solo es importante que el niño este en movimiento sino también un correcto dominio estático, aumentando actividades como relajación y autocontrol.

De la Peña (2019) presentó una investigación en Huanta- Ayacucho, cuyo objetivo fue acotar si los juegos tienen vínculo con la motricidad gruesa, su metodología de investigación fue diseño descriptivo correlacional, nivel cuantitativo, de tipo no experimental, con una muestra poblacional de 15 niños, empleó para la recopilación de la información la encuesta- cuestionario. De acuerdo con los resultados del estudio con un nivel de coeficiente de correspondencia es de 0,88, concluye que, si existe una concomitancia significativa, así mismo considera que moverse es una necesidad de la vida, el movimiento físico permite al niño conectarse con el entorno mientras desarrolla el cuerpo, la mente y el espíritu.

Acero (2019) ejecutó una tesis ¹⁰ en la ciudad de Satipo - Junín, con el propósito de definir la relación entre el juego y las habilidades motora de los niños, cuya metodología que se realizó en esta investigación fue aplicada de carácter correlacional. Su población lo conformó 118 escolares, seleccionándose 20 párvulos del aula azucena - 5 años como parte de la muestra. Con base en sus resultados, demostró que estas dos variables están interconectadas, viéndose reflejado al realizar movimientos motrices, mejorando según las actividades su equilibrio al realizarlas, mejorando su coordinación viso motriz en un 49% y finalmente genera un autocontrol de su manera de ser o pensar.

Loje (2018) realizó una tesis en la provincia de Celendín – Cajamarca, que tuvo por objetivo fue especificar en que favorece el programa ¹² de los juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa, la metodología empleada en esta indagación fue aplicada, de diseño preexperimental, con una población de 80 niños y una muestra constituida por 20 participantes. El autor concluyó que el programa perfecciona su desarrollo motriz de los estudiantes de Pueblo Libre Cortegana, comparando el antes y después, los juegos recreativos consiguen una utilidad pedagógica al 0,6%, es necesario el compromiso y participación no solo del docente como guía sino a la par con los apoderados para buscar que el niño no pierda el interés y se integre.

En los antecedentes del ámbito regional – local se ha citado a: Arteaga (2021) - Chetilan (2021) - Gonzales (2021) - Caballero (2023). Vázquez y Veneros (2021),

4 Arteaga (2021) presentó su tesis en localidad de Nuevo Chimbote. La indagación tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre las variables de los juegos infantiles y la motricidad, su metodología fue de nivel descriptivo, tipo cuantitativa y su diseño fue correlacional, la recopilación de la información a estudiar fue a través de una lista de cotejo realizada a la población muestral conformada por 14 estudiantes. El autor concluyó el existe un vínculo e significativo entre las variables, en otros términos que los niveles moderados se reducen frente a los niveles muy altos, pero ambas variables se mantienen con una con una $r= 0,41$. Así mismo considera que los docentes se encuentren en continua capacitación y trabajen en torno a las necesidades de los niños, aplicando estrategias que promuevan el progreso de sus habilidades motoras gruesas.

Chetilan (2021) quien desarrolló la tesis en la ciudad de Trujillo, en centro educativo María Angélica León, su objetivo fue la explicar la relación de las variables. La investigación fue cuantitativa, su diseño correlacional descriptivo, la población lo conformó 32 niños, la información para el estudio se recolectó de la muestra conformada por 7 niños, como instrumento de evaluación utilizó una lista de cotejo. El autor llegó a la conclusión que existe una relación, entre la variable y la dimensiones dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, también se menciona que los docentes que utilizan juegos divertidos en el aula pueden mejorar el interés de los estudiantes por aprender y voluntad. facilitar la investigación.

22 Gonzales (2021) llevó a cabo un estudio en la ciudad de Trujillo, planteó como objetivo general describir el nivel de motricidad en el nivel inicial. Este estudio fue cuantitativo con diseño no experimental, se recopiló información de una población conformado por 56 estudiantes, siendo la muestra 18 de ellos. El investigador llegó a la conclusión que los estudiantes de la institución de San Lorenzo, se encuentran en nivel de logro destacado es su dimensión de control des postura y equilibrio en 100%, y en su dimensión de saltar y lanzamiento de objetos un 95% de logro destacado.

•

Caballero (2023) quien desarrolló una tesis en centro poblado el Milagro – Trujillo, cuyo propósito fue detallar la inferencia entre variables, Su metodología fue de tipo cuantitativo, diseño no experimental, como instrumento utilizó guía de observación, contó con una población conformada por 117 estudiantes y la muestra estuvo conformado por 30 estudiantes. Concluyó que las variables significativas se relacionan, con un valor Pearson de 0,945 y un sig. Bilateral de P.

Vázquez y Veneros (2021) realizó una investigación en Trujillo-Perú, la cual tuvo por finalidad proponer ejercicios a fin de desarrollar habilidades motoras, en la modalidad no presencial. El método de estudio fue descriptivo no experimental, su población muestral está conformada por 33 docentes, para recolección de información fue mediante la encuesta. Los autores concluyen que, de acuerdo al índice de confiabilidad de 0,947, las actividades propuestas permiten un progreso favorable para el desarrollo de competencias motoras, demostrando conforme a los resultados que los juegos, no solo lo puede dirigir un docente de forma presencial, sino también virtual, esto solo es posible con una correcta guía del docente y apoyo de los padres a sus hijos desde casa para poder ejercer un correcto uso de esta estrategia.

Este estudio presenta los aspectos conceptuales, teóricos y otros que sustentan la investigación sobre las variables juegos y motricidad gruesa.

En su fundamentación teórica que viene a ser constituida por distintos conceptos con respecto al juego ; tenemos las siguientes teorías: Teoría cognitiva señalada por PIAGET según (Delgado, 2011), en la que hace mención al juego como forma de aprendizaje, cosas nuevas y ampliar conocimientos y habilidades, al igual que de integrar el pensamiento y la acción, es decir un acto sabio contribuyen a la creación de otras nuevas, siendo su función primordial, fortalecer las estructuras mentales durante el proceso en que se van adquiriendo, de igual manera la teoría psicoanalítica, el pedagogo alemán Froebel, quien consideraba que el niño aprende jugando, destacando la importancia que tiene la enseñanza en la edad pre escolar, destacando el valor que es propiciar actividades lúdicas en la que el niño aprenda de manera natural y no mecánicamente para propiciar un aprendizaje significativo en la que logre desarrollar sus habilidades motrices.

•

En la misma rama Wallon (2005), destacando del autor su teoría del ejercicio en la que menciona que el juego tiene lugar en algún momento antes del aprendizaje, cuando el trabajo aún no está controlado, por lo que es algo libre, automático y anti- real, los juegos se integran bien en todas las actividades de los niños, siempre que la actividad sea espontánea. Del mismo modo, Sigmund Freud en su teoría del psicoanálisis, menciona que el infante mediante el juego, puede expresar y liberar emociones guardadas que se reflejan desde el inconsciente, así como el sueño, este también, cumple una función terapéutica

Así mismo Castro(2021) menciona el método de Montessori , tiene en cuenta que es mejor aprender de forma concreta , descubriendo nuestro propio aprendizaje, en cual el lugar debe ser adecuado y propicio para generar un ambiente para aprender, los recursos deben estar en un lugar accesible a los niños, quienes son los que escogen que materiales utilizaran para su aprendizaje, siendo el maestro solo un orientador para brindarle la ayuda en caso necesite, otra aspecto que marca este método constructivista es que el niños al estar en un entorno variado de edades , con clases sin interrupciones , aprende a colaborar y formar equipos.

Las dimensiones de nuestra primera variable se sustentan en la siguiente literatura consultada.

Piaget. (1956), se refiere a los juegos de regla como al conjunto de ciertas instrucciones orientativas al inicio de cada actividad, que juegan los niños, para disfrutarlos al máximo de principio a fin. A partir del juego las reglas o regulaciones dependerán de la edad de los niños, y algunas pueden ser más sencillas que otras. Tienen una variedad de beneficios para el desarrollo, lo que permite que un niño adquiera las habilidades y habilidades para poder comunicarse con otro niño de su misma edad. Podemos destacar que permite mejorar la creatividad y la capacidad para comprender conceptos (clasificación, orden o algunos conceptos matemáticos en el proceso de elaboración de reglas en las actividades)

•

Sánchez (2010) señala los juegos de construcción, son actividades en las cuales el niño observa, diferencia, manipula y arma objetos concretos como, bloques o piezas de ajuste, para crear estructuras ya definidas o formas de su propia imaginación, legos estimulando también su creatividad, imaginación, habilidades motoras gruesas, que a su vez ayudan al desarrollo del cerebro, así mismo el niño al compartir sus ideas con otros niños, fomentan el trabajo colaborativo al buscar estrategias para poder resolver como poder logra el objetivo, incorporando así conceptos como volumen, peso y tamaño. A si mismo el autor define al juego dramático como actividades en el cual los niños buscan representar e interpretar diversos personajes, objetos, situaciones en el afán de entender el mundo que los rodea, estas actividades permiten estimular el lenguaje, comunicación, creatividad, imaginación, espontaneidad y ayuda a mejorar el movimiento del cuerpo. Estas representaciones suelen ser de forma simbólica y ficticias, en la que el niño expresa sus emociones y movimientos.

Según Lema (2015) plantea dos puntos principales: La Pedagogía, asumiendo que los juegos son una herramienta pedagógica basada en métodos de aprendizaje conductual. La otra es la pedagogía, donde los juegos son una herramienta que facilita a los niños dar forma a su proceso de aprendizaje, apoyado en métodos de aprendizaje cognitivo.

Dentro de la literatura consulta a las diferentes fuentes según Cara y Martines (2021) define al juego como actividades de libre elección realizadas dentro de las limitaciones de espacio y tiempo de acuerdo con reglas obligatorias y voluntarias. En este sentido si estas acciones se ejecutan desde temprana edad, ayuda en su desarrollo emocional, físicas y sociales. Aunque la gran mayoría de veces al observar estas actividades realizadas por los niños no encontremos el significado en sí, debemos valorar y reconocer su importancia porque ayuda en los niños a desarrollar habilidades e interactuar con su entorno, siendo así no solo una fuente de entretenimiento sino en actualidad se considera estrategia educativa permite elevar y potenciar el aprendizaje en ellos. Para Ortiz (2019) el juego es un estilo educativo participativo destinado a desarrollar en los niños estilos de liderazgo y comportamiento correcto, promoviendo así la disciplina en un nivel adecuado de toma de decisiones y autodeterminación, y contribuyendo a formar parte de la forma de hacer las cosas así mismo, también para Montero (2017) los juegos es como un medio o procedimiento destinado un estilo correcto de liderazgo y comportamiento en los competidores, promoviendo así una disciplina con el grado correcto de toma de decisiones.

García (2005) refiere que existen diversos tipos de juego tales como: juego espontáneo, juegos en la que existen reglas, actividades presididas por un líder, los que son cedidos de época en época, y los competitivos.

Según Mora (2013) clasifica a los juegos de la siguiente forma: Juegos educativos: son actividades realizadas con la finalidad de ayudar al estudiante a desarrollar sus habilidades de captación, retención y expresión, dentro de los que destacan los cuentos, que permite a los niños captar la historia y poder expresar lo que más les intereso de la lectura: juegos de manipulativos los diversos juegos que permiten mejorar nuestra motricidad los materiales que se emplea en esta actividad son manipula por nuestra mano, permite mejorar la flexibilidad en los músculos de la mano; juegos físicos: son las actividades en la que el niño se desplaza, trota, corre, salta entre otros, permitiendo mejorar su físico.

Según Lezama (2011) señala: Juegos de regla: Un moderador indica las condiciones que los competidores deben cumplir para realizar una actividad limpia, respetando mutuante la reglas.; juego simbólico: Son acciones en las que el niño crea una situación adversa al actual, asumiendo que es otra persona, en otro lugar o momento, en que adapta los materiales y el espacio para crear momento que va a representar.

Según Llanos (2019) señala que el juego didáctico es una técnica colaborativa que hoy en día, se utiliza con más frecuencia dentro de la institución educativa, en la que el maestro adecua el espacio y los materiales que utiliza con sus estudiantes, este método se direcciona a adquirir información a través del entretenimiento, sin forzar el aprendizaje en los niños, ellos combinan la diversión con el conocimiento generando así sus propios aprendizajes significativos, por medio del juego didáctico, los niños, desarrollan las siguientes habilidades físicas/sensoriales, capacidades socio afectivas, capacidades de imaginación, creatividad, formación de hábitos de cooperación, desarrollo cognitivo. También señaló que los Juegos sensoriomotores: Son acciones que el niño realiza sistemáticamente varias veces, siendo agradables y placenteras.

Teniendo en cuenta los aportes de Ortiz (2019) donde señala que a través del juego los pequeños aprenden a decidir frente una situación, esta preparación permite ante los problemas que surjan en su vida puedan saber elegir la mejor elección, así mismo se proyecta a la formación de trabajo colaborativo. Así mismo el autor menciona los siguientes pasos a seguir durante un juego, tales como:

- **5** **Introducción:** acción que permiten el inicio, engloba las norma.
- **Desarrollo:** consiste en la participación, siguiendo las reglas de juego.
- **Culminación:** concluye cuando hay un ganador o se termina el tiempo establecido en las reglas del juego, logrando las metas del juego.

También podemos mencionar otros beneficios tales como: confianza en nosotros mismos, confiar en las personas que nos rodean, respetar lo que piensa y actúan los demás, fortalece lazos al trabajar en equipo, permite comunicarnos y expresar los que sentimos, nos enseña a ser responsables, seguir reglas, respetar turnos, eleva nuestra autoestima y autoconfianza, concentración en la ejecución de las actividades, aprender la asignatura de manera divertida. De la misma manera permite también fomentar en el niño la participación, descartando el aprendizaje remoto, aquello dependía de solo lápiz y papel, dando paso a un aprendizaje a través del juego y movimiento, promoviendo un adecuado desarrollo en la etapa infantil en la que el mismo niños a través de las diferentes herramientas construye sus conocimientos, aprender a colaborar, trabajar en equipo, respetando las reglas, a recibir opiniones con la finalidad de cumplir un objetivo o meta planteado al inicio de dichos juegos.

Analizando la información de Ogalde (2008) donde señala que los recursos educativos son un medio para potenciar el desarrollo en el contexto de educación holística y sistemática, estimulando las funciones de los sentidos para facilitar el acceso a recopilación de datos de competencias, habilidades, prácticas, actitudes y valores. Prepararlos para ser frente a los obstáculos.

•

Por otro lado, el aporte de Ortiz (2019) donde expresa al juego como una estrategia educativa, empleada con más énfasis en los primeros años de educación infantil, siendo un mecanismo en la cual el niño puede aprender de forma espontánea y divertida, sacando a flote lo que siente, ayudándole a liberar las pequeñas tensiones que a su corta edad enfrenta.

En el aula el maestro para implementar esta estrategia dentro de su salón de clase, emplea el juego sectorizado, que consiste en ambientar diversas zonas, ya sea fijas o espacio monetarios que se asigne, los cuales están señaladas con carteles y equipadas con los materiales según el sector que represente. Durante este tiempo de juego en sectores la maestra brinda las indicaciones y reglas a los niños, luego pregunta y deja escoger el sector desea jugar, cada sector tiene una finalidad, luego cada niño juega en un determinado espacio y tiempo, al finalizar se sientan en círculo y comparte lo que más les gusto de la clase en sectores. El juego como estrategia permite logra en los niños: desarrollo físico, trabajo en equipo, mejora su autoestima, actitudes, hábitos, desarrolla su capacidad escolar, mejorar nivel de pensamiento reflexivo, autoconfianza. De igual forma los juegos realizados por los niños se puede selección según el lugar, el propósito, la cantidad de participantes y la finalidad de dicha actividad.

Contemplando el aporte de Ortiz (2019) donde expresa que el juego insertarlo en el proceso educativo como estrategia para mejorar los aprendizajes, presenta las siguientes características:

- **Planificación:** El docente elabora su sesión según la necesidad de los estudiantes, seleccionado la actividad que más se adecue para lograr el propósito de la clase.
- **Propósito de la actividad:** El estudiante mediante el juego cree su propio aprendizaje significativo para alcanzar una meta.
- **Materiales:** Deben ser concretos, duraderos y adecuado según la acción a ejecutar
- **Norma y restricciones:** Para definir la durabilidad de juego hay un tiempo de inicio y final, en la que se concluye dicha actividad.
- **Evaluar el conocimiento adquirido:** Se realiza una autoevaluación para observar si se cumplió con el propósito establecido.

Considerando los datos de Neira (2011) expresa que los diversos juegos que permiten mejorar nuestra motricidad, ⁵ no solo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones materiales, puede predominar una de las dos tendencias. De modo que las escuelas en la actualidad han dejado atrás el aprendizaje tradicional en la que el niño aprendía de manera sistemática y sedentaria, dando paso a una nueva forma de aprender, en la que se incluye el juego como una estrategia para mejorar los aprendizajes. Permitiendo en los niños fortalecer sus habilidades motrices, cognitivas y físicas. No todos aprenden de la misma forma y al mismo tiempo, es por ello que es necesario que los colegios implemente sus herramientas y los maestros estén capacitados para poder enseñar con amor a mediante del juego. El infante construye su propio aprendizaje, mejorando su rendimiento académico.

Ribes (2006), plantea los siguientes movimientos tales como: Subir y bajar escaleras alternando la pierna, saltar con un solo pie, jugar a los bolos, juegos de construcción, caminar siguiendo líneas, realizar diferentes actividades con el cuerpo, bailar al compás de la música, sacar objetos de recipientes con arena y otros., canciones, utilizar bicicleta, desplazarse en diferentes niveles.

La información de que se ha podido recoger de nuestra segunda variable nos permite tener un enfoque más amplio, con forme lo redactado en programa curricular de educación inicial hace mención al enfoque de corporeidad. Según MINEDU (2021) este enfoque es adoptado en Perú desde el año 2009, es la percepción que concibe la persona de su cuerpo como un ³¹ proceso dinámico que se desarrolla a lo largo de la vida. Este enfoque apoya el desarrollo de habilidades que se desarrollan de forma autónoma en el ámbito psicomotriz, utilizando sus habilidades motoras, y tiene como objetivo principal promover su bienestar y el de quienes lo rodean durante su formación y desarrollo para lograr la educación básica general. Los perfiles de egresados buscan contribuir a su proceso de formación y desarrollo para asegurar su bienestar y el de su entorno,

•

Para Alaya (2021) la motricidad es la expresión de lo que somos, es decir nuestra corporeidad. Es primordial que desde niños conozca, su desarrollo, controle su postura, equilibrio, coordine sus movimientos y se desenvuelvan de manera autónoma a través de su motricidad. Así mismo aprender a revalorar nuestros movimientos como el acto por el cual nos comunicamos.

De igual forma percibimos que siempre los niños están en movimiento, por cual dentro de este enfoque se evalúa para saber proceder y desplazarse de manera intencionada, según sus necesidades y considerando sus condiciones para interactuar con las personas que le rodean.

Según Gualsaqui (2019) la motricidad gruesa, son la regulación del eje del cuerpo, lo que le permite al niño controlar gradualmente sus movimientos, de tal manera el progreso de las capacidades motrices, se caracteriza por el movimiento muscular y la agilidad del cuerpo, lo que puede implicar mantener el equilibrio o cambiar sutilmente la posición del cuerpo. Los bebés se desarrollan desde que nacen, van fortaleciendo sus músculos, para lograr movimientos más precisos a medida que se desarrollan, y esto irá mejorando con el paso de los años. A si mismo Fernández (2010) hace referencia a motricidad gruesa como todos los movimientos que el ser humano realiza con su cuerpo (manos y piernas), generalmente se realizan en espacios libres, estos movimientos ayudan a fortalecer los músculos del cuerpo, reflejados en una correcta coordinación y equilibrio al realizada diversas actividades que demande de esfuerzo físico. Los niños desarrollan diversas actividades de forma permanente en los centros educativos, dado que están en una etapa de desarrollo y necesitan fortalecer su cuerpo.

Las dimensiones de nuestra variable se sustentan en la siguiente literatura consultada.

Gallego (2019), hace mención que el esquema corporal es cuando el niño entiende la representación de su propio cuerpo en reposo o en movimiento, es decir visión del cuerpo frente a un espejo, por ende, también consciente de las partes que los conforman, reconociendo tanto sus capacidades y limitaciones. Tiene como objetivos: situar, señalar, diferenciar no solo las partes de su cuerpo en sí mismo sino de igual forma con su compañero, aprendiendo a trabajar en armonía y precisión con el espacio circundante.

•

García (2002) señala que el equilibrio es la función de mantener el centro de gravedad en un estado relativamente estable, es decir destrezas de aceptar y mantener cierta posición del cuerpo contra la gravedad. Por otro lado, la capacidad de equilibrio es evidente tanto en posturas estáticas como dinámicas; el equilibrio estático se define como un proceso perceptivo-motor, es decir, el ajuste entre la postura y la información sensorial que se puede escalar y percibir y el equilibrio dinámico, es cuando nuestro centro de gravedad está alejado de la realidad del cuerpo, debido al movimiento, que puede ser espontáneo o voluntario.

Vázquez y Veneros (2021) señala la lateralidad se refiere a la ventaja motora del propio cuerpo en diversas actividades, incluida la educación física, y se basa en la simetría cerebral. Por naturaleza, los tipos de lateralidad son la lateralidad normal y la lateralidad forzada. De manera similar, la lateralidad expresa la preferencia por utilizar una de las mismas partes del cuerpo, mientras que la lateralidad define el proceso por el cual se determina esta diferencia. El reconocimiento y el reconocimiento izquierdo y derecho no están incluidos: estos elementos ocupan su verdadero lugar, en la organización espacial.

Hurtado Y Vizúete (2008) menciona que la coordinación se entiende como el movimiento donde interviene todo a las partes del cuerpo, con naturalidad, armonía y soltura; por cual es la capacidad neuromuscular del cuerpo para movilizar diferentes masas, de manera selectiva y ordenada, regula la sincronización de los movimientos vitales y la secuencia de los comportamientos neuromusculares, también se puede considera como un factor central de la eficacia del rendimiento motor.

Por lo que se refiere a las habilidades motrices gruesas básicas, son acciones motrices que demandan práctica y coordinación del cerebro que se evidencia según la evolución humana; en el estadio preescolar las habilidades motoras de los escolares se perfeccionan.

•

Como lo hace notar Craig y Baucum (2001), habilidades motrices gruesas básicas en niños de 3 a 5 años, el autor menciona las siguientes habilidades motrices tales como:
Marcha: Es ir de un lado a otro caminando.

- Carrera: Son movimientos veloces para desplazarse de un destino a otro.
- Saltos: Es impulsarse hacia la superficie impulsando nuestras extremidades
- Lanzamientos: Consiste en arrojar elementos con fuerza de un lugar a otro.
- Equilibrio: Significa buscar la armonía en los movimientos.
- Bajar escaleras: Se basa en dirigirse de manera ascendente y descendente.
- Rebotes: Consiste en manipular un balón sin perder su movimiento.
- Atrapar: Es maniobra un objeto con las manos en la superficie.

Conforme a Camellas (2000) menciona: Creemos que la etapa de educación infantil, es decir, el periodo que va desde el nacimiento hasta el inicio de la educación obligatoria (6-16 años), es sumamente importante tanto para la expresión de la confianza en uno mismo como para el crecimiento de los niños. descubrir el mundo que lo rodea, descubrir los demás, y especialmente más allá de los estudios que emprenderá, y sus implicaciones para las fases posteriores” Las habilidades motoras gruesas se logran y controlan a través de la madurez y el desarrollo de áreas corporales dinámicas y estáticas.

De acuerdo con Mesonero (1994) expresa que en la segunda etapa de la infancia la motricidad se divide en dos dominios:

A) Control dinámico del cuerpo:

¹² Es la capacidad de controlar diferentes partes del cuerpo: brazos, piernas, torso, hacerlos moverse a voluntad o ejecutar ciertas órdenes no sólo en movimientos en movimiento, sino en movimientos sincronizados, superando obstáculos, imponiendo espacios o terrenos, de manera importante. Continúa, no seas rígido ni ²⁴prosero. También nos brinda la oportunidad de entrenar diferentes partes del cuerpo como: coordinación general, equilibrio, ritmo y coordinación visomotora.

B) El dominio corporal estático:

Es toda actividades motora, , la que hace que el niño interiorice la estructura de su cuerpo, integrando la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación, es decir, hace referencia que son todas las actividades motoras las que llevara a los niños a crear un mapa del cuerpo, y a incorporar aquí respiración porque entendemos que estas dos actividades que ayudarán a los infantes a profundizar e interiorizar toda la globalidad de su propio cuerpo. Yepes (1990)“ Desarrolla los músculos del cuerpo y deja que el niño coordine los movimientos”, el autor hace mención sobre los objetivos más resaltantes de la motricidad gruesa en los niños, la busca lograr fortalecer las capacidades y habilidades en los niños y niñas, fortaleciendo no solo sus músculos, sino que les permite tener un control en sus movimientos.

Villanueva (2014) el crecimiento paulatino, indica el progreso de los movimientos y cabe señalar la motricidad depende de la madurez neuronal, el autor alude a las fases de la motricidad gruesa tales como:

- **Etapa automática:** Estas acciones se reflejan en los primeros meses.
- **Etapa de recepción:** Son actos voluntarios de observación de nuestro entorno.
- **Etapa del juicio y apropiación intelectual:** Comienza en las primeras etapas de nuestra vida y continua durante toda la vida.

Considerando el aporte de Villanueva (2014) donde señala las siguientes etapas:

- Etapa de descubrimiento en la que los niños exploran, manipulan y aprenden sobre los materiales en su entorno.
- Fase de Conciencia y Confianza, los niños buscan soluciones para realizar acciones sencillas que no requieran estrés.
- Etapa de coordinación sensorial, consiste en controlan el equilibrio corporal, la libertad de movimiento y promueven un aprendizaje importante.

•

Por otro lado, Ribes (2006) menciona el uso de recursos que se necesita dentro de las actividades motrices, está íntimamente relacionado con la organización, presentación, distribución, limpieza, etc. Estos aspectos afectaran el entusiasmo y la participación, asociados a problemas de conducta, capacidad de atención y retención de materiales, entre otros. El desarrollo motor de los niños se practica a diario en las situaciones cotidianas, no obstante, existen recursos que pueden ayudar a motivar a los niños en esta área, como: Pelotas salarinas, bicicletas, columpios, alfombras sensoriales, cuerdas, marionetas, títere, pelotas, coches con cuerdas para arrastrar, andadores, corre pasillos o triciclo, túneles, entre otros.

Según Henderson, Sudgen y Bernett (2007) para ser frente al problema, presentan un test conocido como el Tes de MABC, la batería MABC es un instrumento para definir las dificultades, en la coordinación de movimientos en las extremidades superiores e inferiores. La prueba se divide en tres grupos, cada uno con 8 pruebas en tres dimensiones: movimiento de brazos, equilibrio, puntería y captura. Este instrumento tiene una duración de 30 minutos. Pueden ser evaluadas por el área de Psicología clínica, psicología educativa, neuropsicología, psicología del deporte. Así mismo la batería identifica y planifica intervenciones para niños con problemas de movilidad, proporcionado por un entorno de evaluación dinámico y atractivo para los niños

La educación presento uno de los retos más grande consecuencia de estado de emergencia por la pandemia COVID-19. Acorde con Campo (2021) menciona sobre la educación a distancia, proyecto que tienen como escenario el ciberespacio. La enseñanza virtual tomo otro escenario, al ser el único medio que en pandemia que pudo permitir que estudiantes puedan seguir con el desarrollo de su crecimiento intelectual.

Según el planteamiento de la investigación se considera como hipótesis general: Existe relación significativa entre los Juegos y Motricidad Gruesa en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022 y como hipótesis específicas (HE1): Existe relación significativa entre los juegos y equilibrio en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022, (HE2): Existe relación significativa entre los juegos y lateralidad en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022, (HE3): Existe relación significativa entre los juegos y esquema corporal en los niños de del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022. (HE4): Existe relación significativa entre los juegos y coordinación en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

A si mismo consideremos como hipótesis nula: No existe relación entre los Juegos y Motricidad Gruesa en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022, y como hipótesis específicas (HO1): No existe relación entre los juegos y equilibrio en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022. (HO2): No existe relación entre los juegos y lateralidad en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022, (HO3): No existe relación entre los juegos y esquema corporal en los niños de del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022. (HO4): No existe relación entre los juegos y coordinación en los niños del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

II. METODOLOGÍA

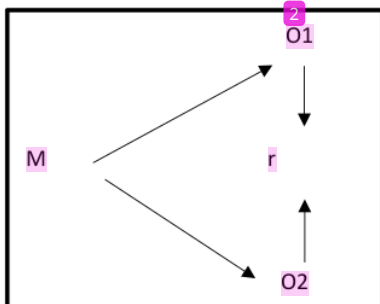
2.1 Enfoque, tipo

El presente informe tiene como objetivo principal medir la relacional de las variables a investigar, la información recopilada a la institución educativa 81773 Simón Bolívar, permite establecer los datos de las variables con la finalidad de **determinar la relación de los juegos didácticos y motricidad gruesa en los niños de la I.E." 81773 Simón Bolívar", distrito de Huanchaco, provincia de Trujillo, Departamento la Libertad.**

Según Bernal (2006) **el nivel descriptivo es el nivel básico de investigación que se convierte en la base para otros tipos de investigación, además, agregan que la mayoría de los tipos de investigación tienen un aspecto descriptivo "nivel cuantitativo", que según Hernández (2014) define este enfoque porque utiliza Los datos recopilados para probar las hipótesis, se basan en mediciones numéricas y análisis estadísticos para modelar el comportamiento y probar la teoría**

2.2 Diseño de investigación

Según Abanto (2015) un diseño correlacional simplemente busca una relación entre dos variables. Al respecto, el autor también manifiesta que está estudiando la correlación o correlación **entre dos o más variables dentro de una misma unidad de investigación o tema.** Este estudio se realizó mediante un diseño correlacional descriptivo.



DONDE

M = Muestra.

O1= Variable JUEGO

O2= Variable MOTRICIDAD GRUESA

r = correlación de las variables

2.3 Población, muestra y muestreo

La población de estudio estuvo compuesta por estudiantes del centro educativo del nivel inicial 81773 Simón Bolívar se encuentra ubicado en el distrito de Huanchaco, provincia de Trujillo, Departamento la Libertad, Mz 15 Lote 1 Sector III, la población total está conformada por 148 niños y niñas de educación básica regular.

4
Tabla 1

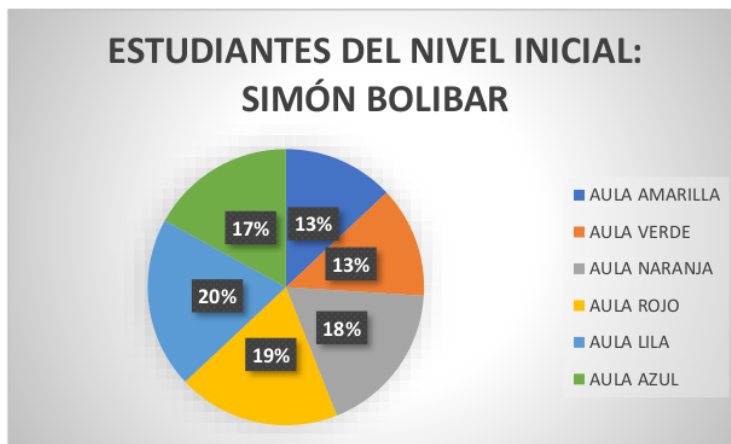
Distribución de la población de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 81773 Simón Bolívar

NIVEL	COLOR - SECCION	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
INICIAL	Aula amarilla (3 años)	7	12	19
	Aula verde (3 años)	10	9	19
	Aula naranja (4 años)	12	15	27
	Aula roja (4 años)	13	15	28
	Aula lila (5 añitos)	15	15	30
	Aula azul (5 añitos)	12	13	25
TOTAL	6 AULAS	72	76	148

NOTA: Nominas De Matriculas /Institución Educativa 81773 Simón Bolívar, 2022.

Gráfico 1

2
Distribución de la población de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 81773 Simón Bolívar



La parte representativa según la cantidad de nuestra población lo representa 108 estudiantes del nivel inicial, que vienen formar parte de la muestra.

$$\text{Tamaño de Muestra} = Z^2 * (p) * (1-p) / c^2$$

Donde:

Z = Nivel de confianza (95% o 99%)

p = .5

c = Margen de error (.04 = ±4)

Según los autores Zorella y Torres (1992) El muestreo es una técnica que consiste en seleccionar una muestra representativa de la población o universo a estudiar. Subgrupos de una misma población, a partir de las muestras inferimos una o más propiedades del universo obtenido, no es necesario estudiar todos los elementos que lo componen, lo que a su vez suma dos grandes ventajas del muestreo: economía y la velocidad de recopilación de datos.

Esta investigación trabajó con un muestreo por conveniencia, Ludeña (2022) menciona que es un método de muestreo aleatorio y no aleatorio que se utiliza para crear muestras accesibles, Cabe señalar que para mi investigación, mi población estuvieron accesibles para formar parte de mi muestra y así pude lograr reunir los datos necesarios para dicho estudio.

Tabla 2

Distribución de la muestra de los estudiantes del nivel de inicial

Nivel	Población	Formula	Muestra
INICIAL	148	$Z^2 * (p) * (1-p) / c^2$	106

NOTA: Porcentaje de la muestra.

2.4 Técnicas e instrumentos, de recojo de datos/ equipos de la elaboración

Según Medina y Verdejo (2008) la lista de cotejo solo provee para indicar la presencia de las características, el comportamiento y la ausencia de una marca indicada que no fue observada se diferencia por su inconsistencia, ya que pueden utilizarse para adjuntar información de dicho comportamiento. A través de este instrumento podemos obtener la información necesaria a su continuo proceso.

La técnica utilizada en esta investigación es la observación, mediante la cual se recopila la información requerida, la cual es analizada con finalidad de determinar la relación entre las variables de la investigación, en la institución “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

Según Kawulich (2005) las observaciones son descripciones sistemáticas de eventos, comportamientos, en el entorno social elegido para el estudio, en esta investigación es un factor es muy importante, dado que solo nos dedicamos a observar y describir nuestras variables.

Bunge (2007) ha afirmado que la observación es el procedimiento empírico básico de la ciencia, el objeto de investigación es uno o más hechos, objetos o fenómenos de la realidad actual; por lo tanto, todos los datos observados en las ciencias naturales serán considerados hechos, reales o significativos. Cosas persuasivas A diferencia de las ciencias sociales, los datos son el resultado de procesos entre los sujetos y sus relaciones, por lo que son menos reales y pueden ser subjetivos.

Se aplicó la lista de cotejo conteniendo la variable de “juegos” la cual tiene 14 ítems cuyas escalas están consideradas como escala nominal: SI, NO y la segunda variable que es la “motricidad gruesa” cuenta con 16 ítems cuyas escalas son las misma que la anterior variable.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Según Frómata (2011), el análisis de la información es la decodificación de datos contenidos en documentos, realizada por expertos involucrados en actividades de procesamiento de información para facilitar su recuperación y acceso. Esto significa que es una traducción basada en las necesidades de información del grupo de usuarios, u otra estructura de documento (producto) correspondiente a las necesidades del destinatario. Es la denominada tecnología de lectura técnica que técnicos o profesionales de la información realizan documentos impresos y/o automatizados basada en las necesidades de información del grupo de usuarios.

Luego de conocer los datos recolectados a través de la lista de cotejo, se procesan, analizan, comparan, los datos permitiéndonos llegar a las conclusiones. Luego de la recolección de datos, estos son tabulados. En esta fase de la investigación se explicarán las variables mediante estadísticas descriptivas e inferenciales.

De este modo, se utilizó tablas y gráficos usando como herramienta el programa de Excel, para la fiabilidad de los instrumentos se usó alfa de Cronbach- los datos fueron derivados a esta herramienta para ser procesado y conocer la fiabilidad de los instrumentos. Asimismo, para discusión de los resultados y conocer si las variables se relacionan, se aplicó la estadística inferencial, la prueba Chi – cuadrado a través del programa SPSS.

2.6 Aspectos éticos de la investigación

El principio moral

Todos los trabajos dentro del centro de formación son guiados por los siguientes principios: respetando las instituciones institucionales: respetando este marco de toma de decisiones para la investigación científica; Incluye acuerdos, acuerdos y deberes.

Respetar las regulaciones nacionales e internacionales

Se supone que debe conocer a cualquier investigador que conozca y respeten la ley para estipular objetos en campo de los estudios científicos. Esto significa seguir el espíritu de las normas, tener convicciones internas y reflexionar sobre las consecuencias de nuestras acciones como investigadores.

Respetar a las personas

Dignidad, identidad, diversidad humana, libertad, autodeterminación de información, seguridad y privacidad de las personas involucradas en las investigaciones para ser de peso corrugado. Respetar los derechos humanos.

Aviso y su consentimiento expreso

En todas las investigaciones, la expresión de información, libre, poco clara, se cobrará a través de las cuales las personas o propietarios de datos acuerdan con el uso de la comunicación que noticias para fines específicos. Investigar.

Promoción del desarrollo sostenible

Proponer, diseñar, desarrollar, desarrollar y difundir la investigación científica con respecto a la biosfera y la biodiversidad con criterios para la sostenibilidad y los niveles relacionados y el efecto científico, evitando cualquier daño o prejuicio sobre el ecosistema, esto significa comprender y considerar las relaciones biológicas y no formales, socioeconómicos, cultura y estética e individuos crean una comunidad. Esto incluye respeto absoluto por el patrimonio genético de las diferentes razas. Respetar la vida y el valor de otras criaturas.

Responsabilidades, gravedad de la ciencia y la verdad

Observar un comportamiento completo al desarrollar una investigación, sin amar los logros que no se correspondan para asumir la responsabilidad o los compromisos de suplantación de personación o la recuperación de la práctica para obtener ventajas para usted o una parte. Responsabilidades para la relevancia, alcance e impacto de su investigación, tanto individuos, instituciones como de sociedad. Implementando la ciencia para garantizar la eficacia, confiabilidad y confiabilidad de la información. Implemente los estrictos adjuntos a la verdad ¹¹ en todas las etapas del proceso de investigación.

La difusión consciente: cualquier investigador es responsable de anunciar y difundir los resultados de la encuesta ejecutada con conocimiento moral y multi reír un entorno y la diversidad cultural. También introduce resultados para participar en individuos, grupos y comunidades en la encuesta.

•

Justicia y general

Todas las personas comprometidas a estudiar deben establecer la justicia y los intereses comunes para las preferencias personales, evitando efectos dañinos que pueden crear investigaciones en personas, medio ambiente y sociedad.

III. RESULTADOS

Presentación y análisis de resultados

Tabla 3

Dimensión Juegos de Regla

Categorías	f	%
Si	52	37%
No	88	63%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista te cotejo.

Figura 2

Dimensión Juegos de Regla



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar.

En la figura 2, respecto a la variable los juegos de acuerdo a la lista de cotejo aplicada se observan que el un 63% de los estudiantes del nivel inicial no conoce los juegos de regla, mientras que el 37% si lo conoce. El mayor porcentaje de estudiantes encuestados, al no conocer las reglas del juego antes de participar en una determinada actividad, presentan ciertas dificultades por los diferentes factores, que se evidencia al incumplir con dichas reglas, situación que genera inquietud, dado que en la actualidad los juegos se realizan con mayor frecuencia como estrategias que el maestro implementa para poder mejor los

aprendizajes de sus estudiantes. Los juegos de regla nos permiten poder saber que hacer, cuando y como para lograr en armonía participar con diferentes grupos.

Tabla N°4

Dimensión Juegos De Construcción

<i>Categorías</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Si	29	21%
No	111	79%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista te cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 79% no conoce los juegos de construcción, mientras que el 21% si lo conoce. El mayor porcentaje de estudiantes no conocen los juegos de construcción, es decir sus cualidades, muchos solo consideran como algo recreativo, pero desconocen la importancia y los beneficio que podemos obtener si desarrollamos correctamente el uso de este juego mejorando así las dificultades que presentan los encuestados.

Figura N°3

Dimensión Juegos De Construcción



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar..

Tabla N°5

Dimensión Juegos Dramáticos

<i>Categorías</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Si	47	35%
No	93	65%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista te cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 65% no conoce los juegos dramáticos, mientras que el 35% si lo conoce. El mayor porcentaje de estudiantes según la lista de cotejo presenta algunas dificultades, situación que genera inquietud dado a que en la actualidad debemos conocer que este juego es muy importante y necesaria que se desarrolle en la vida de los niños desde temprana edad, este tipo de actividades, ofrece herramientas para solucionar conflictos y llegar a acuerdos, respetando lo que quieren nuestros compañeros, explorando diversas realidades mediante la imitación y la observación.

Figura N°4

Dimensión Juegos Dramáticos



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar.

Tabla N°6

Variable los juegos

<i>Categorías</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Si	85	61%
No	55	39%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista te cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 61% representa Si, mientras que el 39% representa un No. En la figura 4, respecto a la variable los juegos, de acuerdo al procesamiento estadístico de confiabilidad de Alfa de Cronbach, 61% de los estudiantes del nivel inicial se encuentran representando al grupo de estudiantes que desempeñan con facilidad los diferentes juegos, cumpliendo con propósito que cada juego tiene al intervenir dentro de los aprendizajes de los estudiantes.

Tabla N°5

Variable los juegos



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar.

VARIABLE DE MOTRICIDAD GRUESA

Tabla N°7

Dimensión Equilibrio

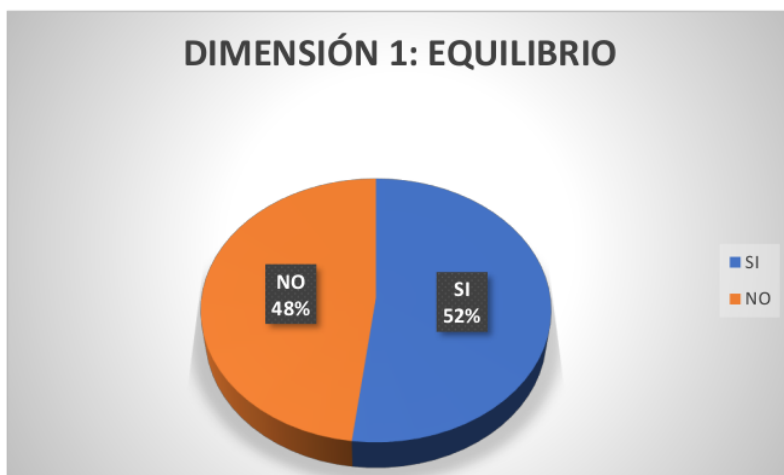
<i>Categorías</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Si	73	52%
No	67	48%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista de cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 52% no mantiene un correcto equilibrio, mientras que el 48% sí. El mayor porcentaje de estudiantes refleja positivamente esta cualidad al momento de ejecutar diversas actividades, teniendo como ejemplo el ítem 1 dado como resultado que 68% de los encuestados se mantiene de pie con el brazo abierto y en el ítem el 4, 70% lanza el balón con una mano.

Figura N°6

Dimensión Equilibrio



Nota: Lista de cotejo a los estudiantes del nivel inicial.

Tabla N°8

Dimensión 2: Lateralidad

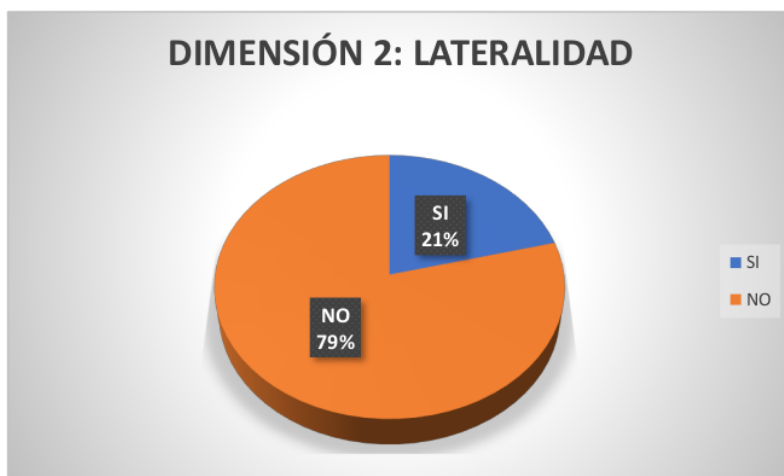
<i>Categorías</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Si	30	21%
No	110	79%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista de cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 79% no refleja esta cualidad, mientras que el 21% sí. El mayor porcentaje de estudiantes se confunde su lado derecho e izquierdo al momento de desarrollar las actividades.

Figura N°7

Dimensión 2: Lateralidad



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Tabla N°9

Dimensión 3: Esquema corporal

<i>Categorías</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Si	33	24%
No	107	76%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista te cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 76% no tiene claro como0 expresar su esquema corporal, mientras que el 24% si lo conoce. El mayor porcentaje de estudiantes no conocen los juegos de construcción,

Figura N°8

Dimensión 3: Esquema corporal



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Tabla N°10

Dimensión 4: Coordinación

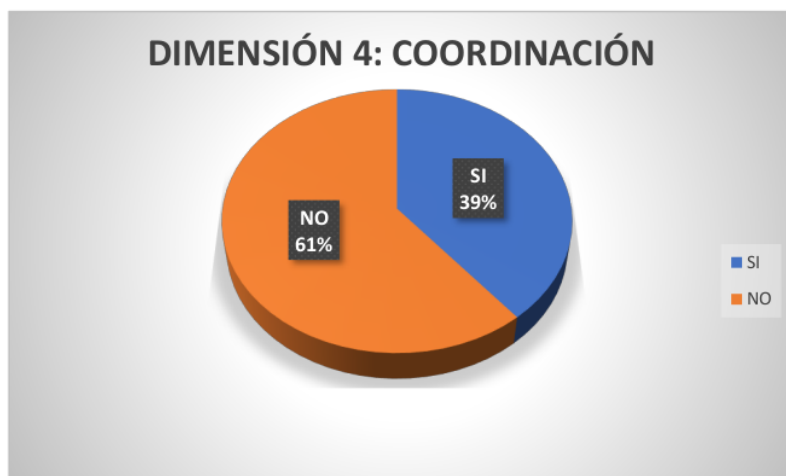
Categorías	f	%
Si	55	39%
No	85	61%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista de cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 61% no tienen una adecuada coordinación al realizar las diferentes actividades, mientras que el 39% si presenta una adecuada coordinación al realizar las actividades. El mayor porcentaje de estudiantes no conocen los juegos de construcción,

Figura a N°9

Dimensión 4: Coordinación



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Tabla N°11

Variable motricidad gruesa

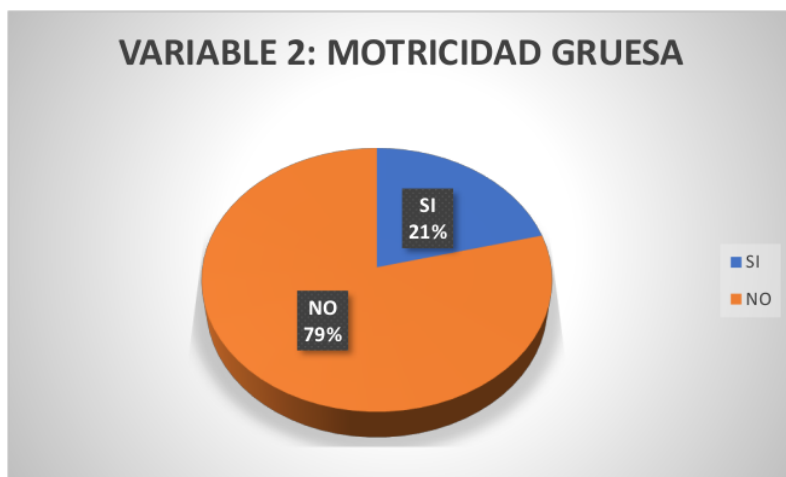
<i>Categorías</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Si	30	21%
No	110	79%
Total	140	100.0%

Nota: Elaboración propia lista te cotejo

Se observa que, entre los encuestados, un 79% presentan dificultades para realizar estas actividades, mientras que el 21% si lo realiza dentro de la institución educativa. El mayor porcentaje de estudiantes realiza movimiento que favorece al desarrollo de su motricidad gruesa para fortalecer su cuerpo,

Figura N°10

Variable motricidad gruesa



Nota: Lista de cotejo recopilado de los estudiantes del nivel inicial del centro educativo 81773 Simón Bolívar.

ANÁLISIS INFERENCIAL

Prueba de hipótesis general



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Formulación de hipótesis

H1: Existe relación significativa entre los juegos y Motricidad Gruesa en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos y Motricidad Gruesa en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

Tabla 12

Tabla cruzada los Juegos Motricidad gruesa*

Motricidad		No	Si	Total
Los Juego	No	19	13	32
	Recuento	19	13	32,0
	Recuento esperado	4,8	27,2	32,0
	% del total	13,6 %	9,3 %	22,9 %
Si	Recuento	2	106	108
	Recuento esperado	16,2	91,8	108,0
	% del total	1,4 %	75,7 %	77,1 %
Total	Recuento	21	119	140
	Recuento esperado	21,0	119,0	140,0
	% del total	15,0 %	85,0 %	100 %

Fuente: Base de datos emanados de los instrumentos

6

Prueba de chi- cuadrado

Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Chi -cuadrado de Pearson	64,065 ^a	1	,000	
Corrección de continuidad	59,633	1	,000	
Razón de verosimilitud	55,210	1	,000	
Prueba exacta de Fisher			,000	,000
Asociación lineal por lineal	63,607	1	,000	
N de casos válidos	140			

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo es 4,80.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

INTERPRETACIÓN

Siendo el resultado ⁴ igual a $0,000 < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa, es decir los juegos se relacionan significativamente con la Motricidad Gruesa en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

HIPOTESIS ESPECIFICAS

³
H1: Existe relación significativa entre los juegos y el equilibrio en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

³
H0: No existe relación significativa entre los juegos y el equilibrio en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

Tabla 13

*Tabla cruzada los Juego*Equilibrio*

Equilibrio		No	Si	Total	
Los Juego	No	Recuento	16	16	32
		Recuento esperado	6,4	25,6	32,0
		% del total	11,4 %	11,4%	22,9 %
Si		Recuento	12	96	108
		Recuento esperado	21,6	86,4	108,0
		% del total	8,6 %	68,6%	77,1%
Total		Recuento	28	112	140
		Recuento esperado	28,0	112,0	140,0
		% del total	20,0 %	80,0 %	100,0%

Fuente: Base de datos emanados de los instrumentos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

25

Prueba de chi- cuadrado					
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi -cuadrado de Pearson	23,333 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad b	20,966	1	,000		
Razón de verosimilitud	20,404	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	23,167	1	,000		
N de casos válidos	140				

18

a.0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo es 6,40.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

INTERPRETACIÓN

Como el valor de significancia (valor crítico observado) $0,000 < 0,05$ rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir los juegos se relaciona significativamente con el equilibrio en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

H1: Existe relación significativa entre los juegos y la lateralidad en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos la lateralidad en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

Tabla 14

*Tabla cruzada Los Juego*Lateralidad*

Lateralidad					
Los Juego	No	Recuento	No	Si	Total
		Recuento esperado	14	18	32
		% del total	5,0	27,0	32,0
			10,0	12,9	22,9 %
			%	%	
	Si	Recuento	8	100	108
		Recuento esperado	17,0	91,0	108,0
		% del total	5,7	71,4	77,1%
			%	%	
Total	Recuento	22	118	140	
	Recuento esperado	22,0	118,0	140,0	
	% del total	15,7	84,3	100,0%	
		%	%		

Fuente: Base de datos emanados de los instrumentos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

8					
Prueba de chi- cuadrado					
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	24,617 ^a	1	,000		
Corrección de continuidad ^b	21,949	1	,000		
Razón de verosimilitud	20,877	1	,000		
Prueba exacta de Fisher				,000	,000
Asociación lineal por lineal	24,441	1	,000		
N de casos válidos	140				

a.0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5,03.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

INTERPRETACIÓN

29
Se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa, es decir $0,000 < 0,05$, por lo tanto los juegos se relaciona significativamente con la lateralidad en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

H1: Existe relación significativa entre los juegos y el esquema corporal en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos el esquema corporal en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

Tabla 15

Tabla cruzada los juegos Esquema corporal*

Esquema corporal					
Los juegos	No		No	Si	Total
		4 Recuento	19	13	32
		Recuento esperado	4,8	27,2	32,0
		% del total	13,6	9,3	22,9
			%	%	%
	Si	Recuento	2	106	108
		Recuento esperado	16,2	91,8	108,0
		% del total	1,4	75,7	77,1%
			%	%	
Total		Recuento	21	119	140
		Recuento esperado	21,0	119,0	140,0
		% del total	15,0	85,0	100%
			%	%	

Fuente: Base de datos emanados de los instrumentos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

8

Prueba de chi- cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,562 ^a	1	,109		
Corrección de continuidad ^b	1,919	1	,166		
Razón de verosimilitud	2,476	1	,116		
Prueba exacta de Fisher				,133	,084
Asociación Lineal por lineal	2,544	1	,111		
N de casos válidos	140				

a.0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 10,29.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

INTERPRETACIÓN

19

Se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula igual a $0,109 > 0,05$, es decir los juegos no se relacionan significativamente con el esquema corporal en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022. Estos resultados se dieron por factores se evitó colocar más ítems, porque los niños no querían realizar las actividades porque se sentían incomodos que otra persona les observe.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

H1: Existe relación significativa entre los juegos y la coordinación en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos y la coordinación en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

Tabla 16

Tabla cruzada Los juegos Coordinación*

Coordinación					
Los juegos	No		No	Si	Total
		Recuento	17	15	32
		esperado	9,4	22,6	32,0
		% del total	12,1	10,7	22,9 %
		%	%	%	
	Si	Recuento	24	84	108
		esperado	31,6	76,4	108,0
		% del total	17,1	60,0	77,1%
		%	%	%	
4	Total	Recuento	41	99	140
		esperado	41,0	99,0	140,0
		% del total	29,3	70,7	100,0%
		%	%	%	

Fuente: Base de datos emanados de los instrumentos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

23 Prueba de chi- cuadrado			10		
Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)	
Chi -cuadrado de Pearson ^a	11,384	1	,001		
Corrección de continuidad ^b	9,940	1	,002		
Razón de verosimilitud	10,660	1	,001		
Prueba exacta de Fisher				,002	,001
Asociación lineal por lineal	11,302	1	,001		
N de casos válidos	140				

a. 0 casillas (0,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 9,37.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

INTERPRETACIÓN

La hipótesis fue rechazada porque el valor de significancia (valor crítico observado) $0,001 < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir los juegos se relaciona significativamente con la coordinación en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.

IV. DISCUSIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENE DICTO XVI

Mediante los resultados de esta investigación se acepta la hipótesis general, que implica a los escolares del centro institucional Simón Bolívar de la jurisdicción de Huanchaco. Esto queda demostrado con el valor de significancia asintótica 0,000 según la prueba de Chi -cuadrado de Pearson, el cual se entiende como una relación entre las variables juegos y motricidad gruesa.

Estos resultados se relacionan con los hallazgos de Acero (2019) quien menciona que las variables se relacionan, esto se revela en el coeficiente de relación de Person 0,01< 0,05, lo cual significa que los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa. Por otra parte, De la Peña (2019) en sus hallazgos expresa que el juego no solo es una actividad intrínseca de forma espontánea que los niños realizan para divertirse, sino también que estas acciones se vinculan con la motricidad gruesa, dada al realizar los desplazamientos sencillos como correr, saltar, lanzar, trepar puede mejorar sus habilidades motrices básicas, permitiéndoles mejorar notablemente su desarrollo motriz de acuerdo a su crecimiento cronológico.

Conforme la hipótesis específica 1 de esta investigación se ratifica que hay relación entre los juegos y la dimensión equilibrio en los estudiantes del nivel inicial “Simón Bolívar”. Lo cual queda constatado con la prueba Chi -cuadrado de Pearson con el valor de significancia 0,000. Estos resultados guardan relación con la tesis del autor Cevallos (2021) en este estudio se observan los resultados de la ficha realizada a los niños dando como resultado el 54% demostró tener buen equilibrio, en resumen, la variable se relaciona. Por otro lado, guardan relación con lo que sostiene Moran (2017), en que expresan que el equilibrio es la habilidad de coordinación física muy importante para todos, es por lo cual está vinculado al juego, dado que en la edad escolar el niño puede realizar diversas actividades que fortalezcan esta área importante para el ser humano de forma divertida, fortaleciendo las habilidades motrices, ya que gracias al equilibrio podemos realizar actividades dárías o deportivas, disminuyendo el sedentarismo y otras enfermedades. Esto es consistente con los resultados del estudio.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENE DICTO XVI

Conforme a la hipótesis específica 2, lo que indica la conexión que existe entre la variable los juegos y la dimensión de lateralidad en los educandos del nivel inicial - Trujillo. Lo cual se acepta y queda revelado de acuerdo con el valor de significancia $0,000 < 0,05$, lo que señala que las variables en estudio se relación, estadísticamente significativa, Estos resultados guardan relación con los hallazgos de los autores Vázquez & Veneros (2021) donde manifiesta que, en relación con la frecuencia de uso de lateralidad, se puede visualizar que, 45.5% se sitúan en siempre, 42.4% casi siempre y 12.1% a veces. Así mismo Pérez (2018) señala que lateralidad es sinónimo de la diferencia y organización de un lado del cuerpo respecto al otro, manifestada como una preferencia por el uso utilizar selectivo de un miembro para realizar determinadas tareas con actividades específicas. Por ello a través de los juegos el niño logra fortalecer su lateralidad.

Teniendo en cuenta la hipótesis específica 3 de esta investigación hace referencia a las variables los juegos y la dimensión de esquema corporal, señala según su valor de significancia 0,109 es mayor 0,05, aceptando la hipótesis nula, es decir los juegos no se relacionan significativamente con el esquema corporal en los niños de la Institución educativa Simón Bolívar. Por otro lado, este estudio no encuentra relación con los hallazgos de Chetilan (2021) donde se contempla el valor de Rho de Spearman = ,789 se considera significativo a nivel bilateral. Por otro lado, con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, dando a entender que hay una relación entre las variables. Por otra parte, Norma (2019) alude que los esquemas corporales simbolizan nuestra comprensión general y como usamos nuestro cuerpo o sus partes especiales, ya sea en reposo (geometría del cuerpo) o en movimientos (dinámicas del cuerpo)



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

En particular, considere la Hipótesis 4, que establece la relación entre las variables de los juegos y la **dimensión de** coordinación, **en los** educandos **del nivel inicial** del distrito **de** Huanchaco. Lo cual queda evidenciada según la prueba chi cuadrado de Pearson siendo el valor de significancia 0,001 menor que 0,05, significación asintótica (bilateral). Estos resultados guardan relación con los de Montes (2020) quien reafirma la relación de las variables, de acuerdo con los resultados basados en el parámetro t de Student ($0.000 < 0.05$) muestran que las actividades recreativas puedan desarrollar significativamente las habilidades de coordinación. Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Lema (2018) menciona que la coordinación es la habilidad que una persona obtiene al mover su cuerpo con precisión y velocidad posible, y también es la cualidad de comandar, sincronizar y coordinar todas las fuerzas internas, con fuerzas externas. Sea consciente y equilibrado con precisión y resuelva problemas de movimientos específicos de manera económica.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

V CONCLUSIONES

1. Acorde con los resultados se determinó ¹ la relación entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años del nivel inicial en Trujillo, 2023, encontrándose una relación significativa ($0,000 < 0,05$) valor determinado por la prueba Chi -cuadrado de Pearson. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa, es decir los juegos se relacionan significativamente con la Motricidad Gruesa en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Simón Bolívar”, distrito de Huanchaco en el año 2022.
2. Se determinó la relación entre las variables los juegos y la dimensión el equilibrio encontrándose una relación significativa de 0,000. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir los juegos se relaciona significativamente con el equilibrio.
3. Así mismo se determinan las relaciones entre variables los juegos y la dimensión lateralidad, encontrándose una relación significativa de 0,000, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alternativa, es decir los juegos se relaciona significativamente con la lateralidad.
4. Se especifica la relación entre la variable los juegos y la dimensión el esquema corporal encontrándose una relación significativa de 0,109. En vita de ello se rechaza la hipótesis alternativa y se acepta la hipótesis nula, es decir los juegos no se relacionan significativamente con el esquema corporal.
5. Se establece la ³ relación entre la variable ²⁰ los juegos y la dimensión de coordinación encontrándose una ²⁰ relación significativa de 0,001 menor que 0,05, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, dicho de esta manera, el juego está significativamente relacionado con la coordinación.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

VI. RECOMENDACIONES

1. Los centros de formación deberán aliarse con organismos públicos y privados, para evaluar y realizar un correcto diagnóstico, identificando los problemas relacionados al movimiento, con el propósito brindar un soporte adecuado y solucionar a corto plazo las dificultades que se presentan.
2. Los profesores deben estar a la vanguardia, capacitándose en temas relacionados a las diferentes dificultades de motrices y como el juego a dado un giro extraordinario.
3. Se recomienda elaborar boletines y folletos informativos que muestren ejercicios que se pueden realizar con los niños para estimular sus habilidades motoras gruesas.
4. Los docentes deben estimular el desarrollo motor a partir de diferentes actividades de aprendizaje con el fin de promover y fortalecer el desarrollo físico de los escolares en los diferentes niveles.
5. Se recomienda el acompañamiento y participación de los padres en eventos de integración que incluyan juegos.
6. Se sugiere que, en las actividades de integración, que involucre al juego, los padres deben asistir y participar.

TESIS CAMPOS GUEVARA LAURA VANESSA

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	2%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	1%
9	cienciaabierta.uapa.edu.do Fuente de Internet	1%

10	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	<1 %
11	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
12	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.ucm.edu.co Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.udaff.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
17	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	www.dgbiblio.unam.mx Fuente de Internet	<1 %

22	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
25	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.pucese.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.upsjb.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	www.ucm.edu.co Fuente de Internet	<1 %
31	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
32	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
33	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %

<1 %

34

repositorio.ucsg.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

35

repositorio.unfv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

36

rev-inv-ope.pantheonsorbonne.fr

Fuente de Internet

<1 %

37

www.flickr.com

Fuente de Internet

<1 %

38

dspace.utb.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

39

repositorio.unac.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 9 words

Excluir bibliografía

Activo

TESIS CAMPOS GUEVARA LAURA VANESSA

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51
