

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”**

**FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE
CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTORA

Br. Navarro Saavedra, María Isabel
<http://orcid.org/0000-0003-4222-1170>

ASESOR

Dr. Velásquez Cueva, Héctor Israel
<http://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ
2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. Velásquez Cueva, Héctor Israel con DNI N° 70112728, como asesor del trabajo de investigación titulado “JUEGOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, PIURA, 2023”, desarrollado por la egresada Br. Navarro Saavedra, María Isabel con DNI N° 02887323; del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

DNI: 70112728

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

EXCMO. MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DÍAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora Académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN

Secretaria general

DEDICATORIA

A Wilfredo y Bertha mis padres por ser mi ejemplo a seguir de sabiduría, tesón y perseverancia.

A mi esposo Armando por ser mi soporte en todo momento, así como también a mis hijos Diego, Santiago y Andrea por ser parte de mi gran equipo y mi mayor motivación a seguir este gran camino.

A mis hermanas Milagros, Rosita y Cecilia por brindarme su apoyo incondicional e impulsarme a lograr cumplir mis metas.

María Isabel Navarro Saavedra

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi Dios por haberme guiado siempre hasta lograr mi objetivo.

A la universidad, por haberme acogido y permitido la culminación de mi formación profesional. De manera especial a mi asesor Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva por compartir sus conocimientos y orientarme de manera acertada.

Al director de la IEP León Trahtemberg Sr. Martín Parihuaman Aniceto; a su vez a la promotora Mg. Norma Gómez Peña, así mismo al director de la IE N° 15110 José Gabriel Condorcanqui Sr. Erasmo Naira Campos, por su aceptación y apoyo desinteresados, durante la aplicación de los instrumentos de la presente investigación.

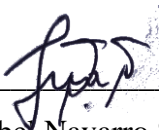
A mi incondicional amiga Zoila Amalia Villar Sandoval por orientarme y brindarme su aliento para continuar a pesar de las dificultades.

María Isabel Navarro Saavedra

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Br. Navarro Saavedra, María Isabel con DNI N° 02887323, egresada del Programa de estudios de Pregrado de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023”, el cual consta de un total de 83 páginas, en las que se incluye 21 tablas y 8 figuras, más un total de 17 páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.



María Isabel Navarro Saavedra

DNI 02887323

ÍNDICE

PORTADA	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. METODOLOGIA.....	31
2.1 Enfoque y tipo	31
2.2 Diseño de investigación	31
2.3 Población, muestra y muestreo.....	32
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	39
2.6 Aspectos éticos de la investigación.....	40
III. RESULTADOS	41
IV. DISCUSIÓN.....	49
V. CONCLUSIONES	52
VI. RECOMENDACIONES.....	54
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS	65

Anexo 1: Matriz de consistencia.....	65
Anexo 2: instrumentos de recolección de información	66
Anexo 3: Ficha técnica	70
Anexo 4: Operacionalización de variables	72
Anexo 5: Validación de juicio de expertos	73
Anexo 6: Carta de Presentación.....	76
Anexo 7. Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	78
Anexo 8: Consentimiento Informado	79
Anexo 9: Captura de similitud Turnitin.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población de estudio	33
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio.....	33
Tabla 3 Escala y valor de lista de cotejo juegos	34
Tabla 4 Escala de valoración puntaje de madurez neurológica.....	35
Tabla 5 Nivel de motricidad gruesa.....	36
Tabla 6 Valor de escala motriz de ozer	36
Tabla 7 Escala establecida para evaluación de resultados	36
Tabla 8 Validez del instrumento.....	37
Tabla 9 Procesamiento muestra control.....	38
Tabla 10 Estadísticas de fiabilidad de la lista de cotejo de los juegos	38
Tabla 11 Estadística de fiabilidad escala motriz de ozer	38
Tabla 12 Baremos de la variable juegos	39
Tabla 13 Baremos de la variable motricidad gruesa.....	39
Tabla 14 Análisis descriptivo de la variable juego	41
Tabla 15 Análisis descriptivo de la variable motricidad gruesa	42
Tabla 16 Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk	43
Tabla 17 Correlación entre juegos y motricidad gruesa	43
Tabla 18 Correlación entre juego motor y motricidad gruesa	44
Tabla 19 Correlación entre juego simbólico y motricidad gruesa.....	45
Tabla 20 Correlación del juego de construcción y la motricidad gruesa.....	46
Tabla 21 Correlación entre juego recreativo y motricidad gruesa.....	47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Representación gráfica del diseño de investigación de alcance correlacional.....	32
Figura 2	Análisis descriptivo de la variable juegos	41
Figura 3	Análisis descriptivo de la variable motricidad gruesa	42
Figura 4	Dispersión de juegos y motricidad gruesa	44
Figura 5	Dispersión juego motor y motricidad gruesa	45
Figura 6	Dispersión juego simbólico y motricidad gruesa	46
Figura 7	Dispersión juego de construcción y motricidad gruesa	47
Figura 8	Dispersión de juego recreativo y motricidad gruesa.....	48

RESUMEN

Actualmente en las escuelas del nivel inicial se observa que un alto índice de niños realizan actividades sedentarias ocasionando que no tengan un óptimo desarrollo motor grueso, por ello se ha realizado la presente investigación con el objetivo de determinar si están relacionados los juegos y la motricidad gruesa en los alumnos de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023; teniendo en cuenta el juego como herramienta didáctica para lograr el progreso de la motricidad gruesa en los niños. La metodología que se ha empleado fue de tipo básica de diseño No experimental de alcance descriptivo correlacional de corte transversal. La población muestral fue conformada por 21 niños y niñas. La técnica utilizada fue la observación y como instrumentos la lista de cotejo y la escala de Motriz de Ozer para medir las variables juegos y motricidad gruesa respectivamente, utilizando el estadístico Excel y SPSS Statistics versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos indican que existe una correlación positiva alta con un coeficiente de ,783*; así mismo se evidencia una Significancia de 0,000, por ello se rechazó la hipótesis nula. En efecto se concluyó la existencia de correlación positiva significativa entre juegos y motricidad gruesa en los niños de cuatro años.

Palabras clave: juegos, motricidad, coordinación y equilibrio

ABSTRACT

Currently, in initial level schools, it is observed that a high rate of children carry out sedentary activities, causing them to not have optimal gross motor development, which is why this research has been carried out with the objective of determining if games and gross motor skills are related. in four-year students of an educational institution, Piura, 2023; taking into account the game as a teaching tool to achieve the progress of gross motor skills in children. The methodology used was a basic non-experimental design with a cross-sectional correlational descriptive scope. The sample population was made up of 21 boys and girls. The technique used was observation and as instruments the checklist and the Ozer Motor Scale to measure the variables games and gross motor skills respectively, using Excel statistics and SPSS Statistics version 26, for tabulation and representation in tables and graphs. The results obtained indicate that there is a high positive correlation with a coefficient of $.783^*$; Likewise, a Significance of 0.000 is evident; therefore the null hypothesis was rejected. In fact, the existence of a significant positive correlation between games and gross motor skills in four-year-old children was concluded.

Keywords: games, Motor skills, balance

I. INTRODUCCIÓN

Durante los primeros años de vida se adquieren y desarrollan a través del movimiento y la acción del cuerpo diversas habilidades y capacidades cognitivas, físicas, psicológicas y socioemocionales que benefician al niño tanto física como mentalmente generándole seguridad y familiaridad con su entorno social (Piaget, 1969).

La pandemia ocasionada por la COVID -19 ha puesto en evidencia las falencias que presenta el ámbito educativo. Carrera (2022) sostiene que en ningún país la educación virtual ha sido exitosa, por el contrario, el sector educativo ha sumado esfuerzos para que los estudiantes regresen a clases presenciales. En definitiva, es difícil insertar al estudiante a realizar actividades motrices durante las clases virtuales más aún si estas son en grupo.

Así mismo, Hurtado et al. (2018) refieren que existen escuelas donde los estudiantes se encuentran estáticos en sus respectivos asientos durante horas “escuchando la clase” reduciendo su participación y el uso de sus habilidades motoras, por ello consideran que se está fomentando en los estudiantes una falta de observación, indagación, curiosidad e investigación ante aquello que se presenta como algo nuevo o novedoso para ellos.

Las actividades lúdicas son consideradas como el medio por excelencia para llevar a cabo procesos de formación en niños y niñas. Elles et al. (2021) consideran que es necesario diseñar e implementar programas de juegos motores que incluyan actividades que estimulen a los niños a correr, brincar, patear, lanzar, teniendo como propósito mejorar su motricidad.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023) manifiesta que Atmeh, ciudad de Siria ubicada en la frontera de Türkiye, alberga actualmente alrededor de dos tercios de los dos con nueve millones de personas afectadas por conflictos y los terremotos de febrero 2023. Se han instalado campamentos con aulas prefabricadas donde UNICEF y sus aliados organizan actividades diseñadas para el aprendizaje y desarrollo integral a través de diversión enfocándose en brindar sensación de seguridad a los niños que acuden a clases en espacios de educación no formal. Los espacios de aprendizaje temporales están logrando proporcionar un salvavidas a la infancia. Los juegos que tienen lugar son simples. No obstante, su importancia radica en que favorecen el desarrollo de habilidades motrices; así como también brindan una sensación de normalidad para los infantes cuyas vidas se han visto afectadas.

El Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE, 2023) incorporo en los centros educativos estatales de atención temprana de México el programa Jugando aprendo fundamentado en basar el aprendizaje en el juego recreativo y dinámico de manera que aprender resulte divertido y motivador para el estudiante, facilitando su participación oportuna. Empezó en el estado de Morelos donde el 59,4 % de los infantes son pobre, por ello los educadores concientizaron a 480 familias a través de vía telefónica y brindándoles sesiones de manera presencial. Los resultados evidencian que incremento el conocimiento del aprendizaje basado en el juego en 1,2 desviaciones estándar, así mismo aumento la práctica teniendo como base el juego en 0,5 desviaciones estándar. En definitiva, se corrobora un mejor impacto en su aprendizaje en el grupo de niños cuyos cuidadores poseen un mejor indicador de cuidado familiar.

La Organización de Estados Iberoamericanos, la Secretaría de Educación Pública y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia en México (OEI et al., 2020) organizaron la Conferencia Internacional de Educación inicial teniendo en cuenta la realidad educativa en el marco de la emergencia COVID 19 donde el 90% de los centros educativos se encuentran cerrados, ocasionando que 19,6 millones de infantes no asistan a la escuela generando consecuencias devastadoras en su desarrollo. Se planteó como objetivo el fortalecimiento de habilidades de los agentes involucrados en los servicios de educación llegando a la conclusión que es a través del juego, del sostenimiento afectivo y la mediación cultural como se acerca a los niños a nuevas experiencias cruciales para su desarrollo cognitivo, motriz y social. La estrategia “Contacto sin contagio” oriento a los niños a realizar actividades alineadas a los objetivos de la educación en la primera infancia. Así mismo la OEI busca intercambiar buenas prácticas entre profesionales en educación de diversos países utilizando la metodología denominada “Puntos de Encuentro”, siendo México uno de los países con más alta participación.

En la primera infancia se estructuran las bases para que los niños logren un óptimo desarrollo socioemocional, cognitivo y motor. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2022) refiere que realiza alianzas entre el sector público y privado a favor de los niños; por ello ha creado el Fondo de Innovación destinado al desarrollo infantil temprano, con la finalidad de realizar el financiamiento, así como también diseñar e implementar programas dirigidos a potenciar conocimientos, motricidad y diversas habilidades. Por su aniversario realizo un Webinar referente al futuro de la niñez en América Latina y el Caribe teniendo la

participación de numerosas autoridades y personas claves del sector educación. Durante sus primeros cinco años ha sumado 25 proyectos en 10 países de la región como Brasil, México, Costa Rica, Uruguay, etc. alcanzando un total de 12.6 millones de dólares invertido. Una de sus metas es disminuir el ausentismo escolar, el cual genera que los niños no tengan una adecuada estimulación motora y carezcan de ciertas habilidades, siguiendo estos objetivos se aplicó en los preescolares públicos diversos programas obteniéndose como resultado el incremento de asistencia en la mediana de distribución. No obstante, el ausentismo aumento o mantuvo la misma tasa en hogares pobres, evidenciando que es necesario otro tipo de tratamiento.

Piñero (2023) indica que en Argentina, del 12 al 14 de Mayo de 2022 se ha realizado un encuentro denominado “Abriendo el Juego en Santa Fe”, el cual ha contado con la participación de ponentes de Argentina y Latinoamérica dirigido a estudiantes y docentes con el propósito de intercambiar técnicas y herramientas de aprendizajes basadas en el juego. Desde una perspectiva de derechos, se busca realizar un importante aporte a este sector teniendo a la recreación como horizonte de nuevos sentidos para la educación.

La asociación de Fisiatras Académicos (AAP, 2020) realizó un congreso en Orlando - Florida a nivel mundial donde expuso su preocupación referente al impacto negativo del COVID 19 en el desarrollo motor de los niños de preescolar debido al encierro ante el temor de contagio, producto de ello se limitó sus movimientos y exploración de habilidades propias de su edad cronológica. Se corroboró con estudios científicos el retroceso que sufrieron respecto a desarrollar habilidades de equilibrio, coordinación, así como también se percibe una clara inseguridad respecto a las habilidades motrices. Los especialistas indican que en las escuelas hoy se refleja los resultados de su estudio, siendo estas el lugar indicado para empezar a trabajar y recuperar un logro adecuado de las habilidades y capacidades con actividades adecuadas para ello.

La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2016) realizó en Shanghái una conferencia en conjunto con la Comisión Nacional de Salud y Planificación Familiar de la República Popular China con la presencia de su Primer Ministro, autoridades de 5 organismos de las Naciones Unidas, expertos internacionales en salud, ministros, más de un centenar de alcaldes y la participación activa de más de 1000 personas, para abordar la problemática de salud con el fin de garantizar que sus habitantes logren gozar de un alto

nivel de salud. En agenda 2030 se enumeraron como principales ámbitos de actuación: violencia de género, contaminación, liberación del humo y desarrollo infantil. Se acordó abordar el tema salud como política municipal, además de promover en escuelas y comunidad el fomento de prácticas como el juego para alcanzar un alto nivel de aptitud motriz en los infantes.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2014) refiere que en México a partir del ciclo escolar 2004-2005 se decretó que la educación preescolar era obligatoria, con esta medida se valora la importancia de este nivel, por ello a través de la Estrategia de la Educación 2014-2021 se pretendía que cada estudiante reciba una educación de calidad con aprendizajes significativos a través de diversas estrategias incluido el juego que cubra sus necesidades no solo cognitivas, sociales y emocionales si no también físicas, con miras a crear bases sólidas asegurando su prosperidad cumpliendo un perfil que lo lleve posteriormente a la inserción laboral.

La Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI, 2023) realizó en Chile en el mes de mayo actividades educativas de lectura, psicomotoras y huertas con la finalidad que las familias de programas como el educativo alternativo de atención a niños hasta los cinco años y once meses conozcan el quehacer que sus niños realizan a diario. Se enfatizó la importancia de contar con espacios y materiales adecuados para realizar juegos motrices como punto vital para su bienestar. El alcalde de Quinchao, el director de Junji "Los Lagos" junto al representante de la corporación Municipal firmaron un convenio que supera los 400 millones de pesos destinados a la reconstrucción de instalaciones de las unidades educativas de isla Meulín y Achao. Estas mejoras beneficiaran a más de 40 niños y niñas de sectores rurales, destacando la preocupación del estado por la primera infancia en el contexto de brindar una eficiente educación.

Así mismo, el Ministerio de educación (Minedu, 2022) ante el impacto negativo del desarrollo socio afectivo producto de la pandemia del Covid-19 realizó un banderazo en el estadio Monumental de Ate con el fin de promocionar los juegos escolares deportivos 2022 cuyo objetivo fue impulsar a realizar actividad física mediante el juego para fortalecer emocionalmente a los estudiantes. En la etapa final se contó con la participación de más de 1 600 estudiantes deportistas del país.

Minedu (2021b) indica que según las cifras de la Unidad de estadística educativa del

ministerio de educación en el país la cobertura de la educación inicial en el año 2003 fue el 66% de los niños y niñas peruanos de cuatro y cinco años (55% fue atendido en el sector público y 11% en el privado); lo que significa que el 34% que corresponde a 413 110 niños y niñas se encontraban en calidad de excluidos; ante esta situación surge como respuesta el Proyecto Educativo Nacional al 2021, el cual tiene como objetivo lograr la universalización de la educación inicial para los niños menores de 5 años fomentando promover de manera oportuna capacidades emocionales, sociales, cognitivas, motrices y físicas, teniendo como política incluir en las escuelas programas de educación psicomotriz y/o diversas estrategias empezando por las provincias de áreas rurales con mayor índice de pobreza.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2023) realizó la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar con la finalidad de tener información de los niños de hasta cinco años de edad respecto a los lineamientos que sigue la política nacional enfatizada en la infancia primero. En ellos se evidencia que es mayor el porcentaje de las niñas (50,1%) en referencia los niños (34,2%) en cuanto a la representación de sus experiencias a través del juego y/ o el dibujo. Se aprecian diferencias en los resultados, dependiendo de la región donde residen los infantes, siendo en la Costa el más bajo (37,6%): además se indica que dicha representación depende del nivel de educación que tiene la madre siendo (44,6%) cuando la madre posee un mayor nivel educativo y (34,9%) cuando el nivel de educación de la madre es inferior.

La IEP León Trahtemberg brinda formación humana integral basada en valores y conocimientos para lograr que sus alumnos desarrollen una serie de aptitudes, habilidades y capacidades para ser personas competentes con calidad moral y ética dispuestas a ser parte activa y servir a la sociedad. Dicha institución educativa se encuentra ubicada en Upi Paredes Maceda, provincia de Piura, distrito Veintiséis de Octubre. En el ejercicio de las prácticas 2023, realizadas se ha observado que algunos niños del nivel inicial del aula de cuatro años no tienen la coordinación motora gruesa desarrollada, evidencian dificultades al realizar movimientos asociados de mano y cuerpo; así como también equilibrarse en un solo pie. Se debe tener en cuenta que estos infantes se han visto perjudicados durante la pandemia Covid 2019 en la restricción de sus derechos al juego, recreación y esparcimiento, todos ellos relacionados con la movilidad afectando no solo sus aprendizajes sino también la posibilidad de comunicarse e interactuar a través del cuerpo. Ante esta realidad se realizó una investigación teniendo en cuenta la importancia de lograr desarrollar habilidades

motoras gruesas que permitirán que los niños realicen actividades cotidianas como caminar, trepar, lanzar, vestirse generando autonomía y confianza en sí mismos.

Por ello, en esta investigación se planteó el siguiente problema general: ¿Cuál es la relación entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023? En cuanto a los problemas específicos se consideraron: a) ¿Cuál es la relación entre el juego motor y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?, b) ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?, c) ¿Cuál es la relación entre el juego de construcción y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023? y d) ¿Cuál es la relación entre el juego recreativo y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?.

Se justificó esta investigación porque ha permitido determinar que los juegos mejoran el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. En cuanto a su relevancia social se han beneficiado los niños de cuatro años, así como también los otros actores de la comunidad educativa como docentes del nivel inicial, padres de familia y sociedad porque se ha podido determinar que hay relación entre la realización de juegos con el desarrollo de habilidades concernientes a la motricidad gruesa. Con respecto a las implicaciones prácticas esta investigación ha brindado conocimientos y características específicas que relacionan el logro de movimientos corporales coordinados con la ejecución de juegos, haciendo posible tomar decisiones y adoptar estrategias que permitan realizar con frecuencia los juegos que estimulen al movimiento.

En relación al valor teórico la investigación ha corroborado la teoría sostenida por Piaget acerca del desarrollo cognitivo, que indica que la inteligencia se construye a través del movimiento y la acción que realicen los niños sobre lo que les rodea; es a través de sus experiencias que adquieren y refuerzan sus conocimientos, habilidades, así mismo se ha recopilado información teórica confiable y sistematizada que ha aportado conocimientos actualizados acerca de investigaciones relacionadas con la temática de este estudio. Finalmente ha sido de utilidad metodológica porque se ha diseñado un instrumento para recoger datos, el cual fue sometido a juicio de tres expertos lográndose determinar su validez

y respectiva confiabilidad, este instrumento puede ser empleado en futuras investigaciones locales.

Con respecto al objetivo general de esta investigación se planteó el siguiente: Determinar la relación entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. Además, se plantearon los siguientes objetivos específicos: a) Identificar la relación entre el juego motor y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023, b) Analizar la relación entre el juego simbólico y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023, c) Describir la relación entre el juego de construcción y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023 y d) Indicar la relación entre el juego recreativo y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

Respecto a las hipótesis se planteó: H_0 : No Existe relación significativa entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023 y H_1 : Existe relación significativa entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023; como hipótesis específicas: a) Existe relación entre el juego motor y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023, b) Existe relación entre el juego simbólico y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023, c) Existe relación entre el juego de construcción y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023 y d) Existe relación entre el juego recreativo y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

En los estudios previos a nivel internacional se encontró que Morante y Vargas (2019) realizaron una investigación en Ecuador. Su objetivo fue determinar cómo el desarrollo motor de los niños se ve influenciado con la ejecución de diversas actividades lúdicas con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje. Conformaron la población 45 estudiantes de cuatro y cinco años. La metodología fue de tipo descriptiva y documental, así como también Inductiva y deductiva porque detalla las actividades lúdicas necesarias para del desarrollo psicomotriz infantil a partir de una serie de documentos y recursos bibliográficos. Se utilizó la técnica análisis de contenido, por consiguiente, se recolectó

información de fuentes primarias y secundarias. Se concluye que con la realización de este tipo de actividades se contribuye al progreso de la motricidad gruesa de los niños, por consiguiente, se propicia un aprendizaje significativo.

Delgado et al.(2019) realizaron una investigación en Ecuador. Su objetivo fue evaluar los niveles del desarrollo del equilibrio motriz de los estudiantes del primer año de la Unidad educativa “Juan Montalvo”, para optimizarlo a partir de la aplicación de los juegos recreativos. La modalidad fue cuantitativa y cualitativa. Experimental de alcance descriptivo y correlacional. La muestra fueron 60 estudiantes. El instrumento fue formulario de Escala de valoración del equilibrio motriz a través de las Pruebas para evaluar el equilibrio. En los resultados finales se evidencia que 40 niños se encuentran en condición de regular y deficiente, lo que representa el 66,6% de la muestra. Esta evaluación final demostró la necesidad de buscar alternativas pedagógicas para contribuir al desarrollo del equilibrio motriz de los educandos. En conclusión, se sustenta que debe de aprovecharse las potencialidades de los juegos recreativos realizados en los primeros años del infante para optimizar el desarrollo del equilibrio motriz, emocional y social.

Luna (2021a) hizo su tesis en Loja y su objetivo fue analizar el rol fundamental de los juegos en la motricidad gruesa en los educandos de cinco años de la institución educativa Miguel Riofrío. La metodología fue de tipo no experimental con enfoque de tipo mixto. El método fue descriptivo, analítico, sintético, inductivo, deductivo. Las variables consideradas en la revisión de la literatura han sido la motricidad y el juego. La muestra fueron 23 niños y la docente. La técnica fue la entrevista y el instrumento utilizado fue la Escala de Nelson Ortiz. En los resultados se evidencia que el 70% de la muestra se ubica en categoría medio y alerta al presentar problemas para realizar actividades motoras; mientras que el 30% se encuentra en un nivel bueno. Respecto al dominio corporal el 10% están en nivel muy bueno mientras que el 60% en el nivel regular. En conclusión, los resultados sustentan la necesidad de realizar juegos para adquirir habilidades motrices. Se elaboró una propuesta con su respectiva guía metodológica denominada “A mover el esqueleto”, basada en el juego infantil.

Yuxin et al. (2023a) realizaron un estudio en China con el objetivo de evaluar de manera sistemática el impacto que tiene los cursos de actividad física en niños de preescolar. La muestra fueron niños sanos entre tres y seis años de cualquier nacionalidad, género y raza

estuvo compuesta por 1.141 casos en un primer grupo y 1.135 casos en el grupo de control. Como método se realizaron búsquedas informáticas en Cochrane Library, EBSCO SPORT, Web of Science, PubMed, WanFang Data y bases de datos VIP para la información de los ensayos controlados aleatorios (ECA), ya que se aplicaron a la muestra control diversos cursos de deportes programas motor para una instrucción deportiva exitosa en etapa preescolar, teniendo como indicador principal la puntuación de la prueba respecto al desarrollo motor grueso. El estadístico utilizado fue el software RevMan 5.4.1 y Stata 15.0. Los resultados de 18 ECA muestran que las puntuaciones del grupo experimental fueron mayores que la de los niños del grupo de control [SMD=1,96, IC del 95% (1,44, 2,49), $P < 0,01$]. Por lo que se concluye que realizar actividades de juego motor, movimientos de activación en la cantidad y calidad recomendada fomentan que el infante desarrolle habilidades que mejoran su coordinación motora, así como también su estado de ánimo.

En los estudios previos a nivel nacional se encontró el trabajo de Alva (2019) en Huari. Tuvo como objetivo determinar que el uso de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años. La investigación fue experimental y se utilizó el diseño pre experimental con pre test y pos test. La población fue integrada por 32 niños siendo la muestra 16 estudiantes, se aplicó una lista de cotejo de 18 ítems. Dichos resultados se generan a un nivel de significancia experimental ($p = 0,000$) en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna la cual indica que el uso de juegos recreativos produce mejoras en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la mencionada institución. En conclusión, se ha demostrado que la realización de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en lo que respecta a posición del cuerpo, control de movimientos y equilibrio.

De la Peña (2019) realizó un estudio en Tumbes con el objetivo de determinar la relación del juego en la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años. Fue cuantitativo, tipo no experimental con diseño descriptivo correlacional. La muestra fueron 20 estudiantes, teniendo como técnica la observación y como instrumento una lista de cotejo para la variable juegos y Koorperkoordinations para la variable motricidad gruesa, para analizar los datos se realizó una base de datos en el programa Excel. Los resultados evidencian que existe una relación directa significativa con el coeficiente de correlación de 0,877 entre las variables de estudio. Se concluye que los juegos se relacionan con la motricidad gruesa haciéndose necesario la implementación de talleres con el fin de mejorar la motricidad en los educandos.

Loje (2019) hizo su tesis en Cajamarca. Tuvo como objetivo determinar en qué medida los “Juegos Recreativos” mejoran el desarrollo de la Motricidad Gruesa en los estudiantes de inicial de la I.E. N° 1174 Pueblo Libre. La investigación fue de tipo aplicada con diseño pre experimental con pre y post test. La muestra fue conformada por 20 estudiantes de 4 y 5 años. Los instrumentos utilizados fueron: ficha de observación y lista de cotejo. El resultado más importante es que se logró determinar que la propuesta: Programa “Juegos Recreativos” mejora significativamente el desarrollo de la motricidad lo que se evidencia en el pre test el cual indico que solo el 20% muestran siempre dominio de uso de lateralidad mientras que la mayoría presenta dificultades de coordinación de movimientos, no obstante, en el post test el 50% de estudiantes demuestran siempre una correcta coordinación de movimientos. Por lo que se concluye que con la práctica de los juegos recreativos se mejora significativamente la sincronización en sus movimientos.

Flores (2023) quien llevó a cabo una investigación en Arequipa. El objetivo general fue establecer la influencia del juego como estrategia para mejorar la coordinación motriz en los educandos de 5 años. La metodología fue cuantitativa con diseño pre- experimental y experimental. La muestra fue de 30 niños. El instrumento utilizado fue la guía de observación El resultado del pre test arrojó que el 100% de los niños no coordinaba sus movimientos mientras que después de la aplicación de actividades con juegos incluyendo los de construcción el resultado del post test indica que el 76.7% de los niños ha logrado ejercitar su capacidad cognitiva y coordinación de movimientos mientras que el 7% se encuentra en proceso. Entre las principales conclusiones destaca que el empleo de los juegos de construcción favorece la coordinación de movimientos, así como también el trabajo en equipo.

A nivel local, se encontró la siguiente literatura científica, Valladolid (2020) llevó a cabo una investigación en Chulucanas. Planteó como objetivo: Determinar de qué manera el juego contribuye en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular Asís (p.3). Fue cuantitativa, con un diseño preexperimental. Usando un pre test y post test para el mismo grupo. Siendo la muestra 18 niños, el instrumento utilizado ha sido la lista de cotejo según escala nominal con niveles inicio, proceso y logrado; los datos obtenidos se registraron en Excel 2016 y SPSS v. 26.0. Como resultado se obtuvo que la mayor cantidad de alumnos evidencian en el post test mejoras de equilibrio, lateralidad y coordinación por ello se deduce que la realización de actividades

donde el juego está presente fomenta que los alumnos logren los indicadores propuestos en la evaluación donde se aprecia que el 72% se encuentran iniciando el desarrollo de sus movimientos coordinados, el 17% se encuentra en proceso y con un nivel de logro solo el 11%. Cabe concluir, que el juego es el mejor estímulo para el desenvolvimiento y la adquisición de motricidad, por ende, su realización hará posibles cambios positivos en la conducta cognitiva, motora y socio afectivo.

Herrera (2020a) realizó en Ayabaca su investigación. Se planteó como objetivo general determinar si la realización del juego didáctico influye como estrategia para lograr alcanzar un mejor nivel en lo referente a la psicomotricidad (p.3). La investigación es cuantitativa, diseño pre experimental aplicando un Pre-test y pos-test a la muestra. Se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje basadas en dichos juegos. Su muestra estuvo conformada por 11 niños de cinco años a quienes se les aplicó la propuesta experimental consistente en diez sesiones de aprendizaje basadas en juegos didácticos incluido el simbólico. El instrumento empleado ha sido una lista de cotejo con 17 ítems. Los resultados arrojan 100% en nivel logrado de mejora en el desarrollo de la psicomotricidad. Por lo tanto, se concluye que los niños progresaron significativamente al utilizar los juegos didácticos como estrategia para su desarrollo psicomotriz.

Huamán (2020) hizo su tesis en Piura, con el objetivo de determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371(p.3). Fue cuantitativa, explicativa, pre experimental aplicándose un pre test y post test. Tuvo una muestra de 17 estudiantes. Se realizaron 10 sesiones con el fin de lograr habilidades de equilibrio, coordinación, movimiento. Se ha utilizado el instrumento guía de observación. Se evidencian en los resultados que en el pre test un 60,60 % se encontraba en inicio, en proceso 17,70 % y en logro 11,70 %. Luego de aplicarse sesiones haciendo uso del juego simbólico y sensorio motor. Los resultados arrojaron que 82,40 % se ubica en nivel de logro evidenciando resultados significativos. Por lo tanto, se llegó a la conclusión que con la realización de juegos didácticos los infantes mejoran su motricidad gruesa.

Chero (2022) llevo a cabo una investigación en Catacaos, en la cual, planteó como objetivo: Determinar si la aplicación de los juegos motrices, como estrategia didáctica, mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.P. Betel, Catacaos (p.13). La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo, con un diseño pre-experimental usando

un pre test y post test. La muestra fue conformada por 10 niños, El instrumento utilizado para la recolección de datos ha sido la lista de cotejo según escala nominal compuesta por 10 ítems; los datos obtenidos se registraron en el programa Microsoft Excel 2013. En cuanto a los resultados, se evidenció que en el pre test el 80% de los niños se ubicaron en el nivel de inicio. No obstante, al aplicar el programa de juegos motrices el post test afirmó que el 89% de los niños se encontraba en nivel logro reflejando mejoras significativas en lo que respecta a emociones, movimiento y postura. En conclusión, el recurso utilizado como estrategia resulto ser significativo para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes.

En esta investigación se han planteado dos variables: Juegos y Motricidad gruesa. Respecto a la variable juegos, según Huizinga (1949) sostiene que el juego consiste en una actividad realizada de manera intencionada bajo cierta limitación temporal y espacial dirigido por reglas libremente aceptada y vinculada a él como su objetivo mismo. Estas acciones acompañadas de alegría y tensión poseen un gran sentido, en vista que, lo lúdico está presente de manera innata en la naturaleza humana. El juego tiene naturaleza instintiva regida por reglas donde los niños realizan comportamientos imitativos producto de la herencia biológica de los seres humanos y de su capacidad creadora de cultura, siendo su función desarrollar capacidades y habilidades que son necesarias para actividades propias de la vida adulta (Garvey, 1985).

La noción del juego es amplia. Según Brougere (2020) propone dos clases de juegos: en la primera incluye aquellos de recepción, comprensión y aprendizaje, donde impera la actividad de fuera a dentro haciendo uso de los nervios sensores y en la segunda aquellos que requieren de fuerza y creatividad prevaleciendo la actividad de dentro a fuera como los locomotores. De ahí que, el juego es considerado primordial para el desarrollo de los sentidos, así como también del desarrollo motor reafirmando la concepción piagetiana.

Perujo y Sereno (2014) sostienen que los docentes responsables de actividades basadas en el juego tienen una gran responsabilidad de preparar aquellos que sean de interés y de acuerdo a sus necesidades, así mismo estar preparados para resolver dificultades propias del juego brindando respuestas adecuadas que cubran las expectativas de los estudiantes. En este estudio en la variable juegos se han presentado las siguientes dimensiones: a) Juego motor. b) Juego simbólico. c) Juego de construcción y d) Juego recreativo.

La primera dimensión a considerar es el juego motor, según Cruz et al. (2021) sostienen que los juegos con el cuerpo y movimiento indiscutiblemente reconocen el cuerpo como lenguaje que brinda posibilidades de comunicación, así como también de expresión e interacción. También manifiestan que los juegos de persecución, puntería o escondite brindan la oportunidad de construir diversas estrategias en las que se resuelven problemas propios de cada juego, con las cuales se hace frente a desafíos, además de retos motores, sociales, comunicativos y cognitivos. En definitiva, el cuerpo estará presente siempre en cualquier tipo de juego siendo evidente que se articula pensamiento, movimiento y emoción. Gómez (2014) indica que una de las características de los juegos motor es que no tienen que ser sofisticados ni complicados. Los niños con su creatividad logran que los juegos más simples sean divertidos y les aporten grandes beneficios a nivel socioemocional y motriz.

Como segunda dimensión a tener en cuenta es el juego simbólico, según Piaget (1969) refiere que en un inicio el juego simbólico a los dos años es muy simple pero a medida que el infante crece hacia los siete años se hace más complejo. El niño actúa en situaciones diferentes a la real como si se tratase de otra persona. Piaget compara al juego con el acto intelectual; considerando a ambos con la misma estructura con la diferencia que el acto intelectual persigue una meta tiene un fin. Mientras que el juego es una actividad cuyo objetivo está en sí mismo. A su vez Piaget y Inhelder (2016) refieren que es el auge del juego donde el niño se adapta a una realidad que muchas veces aún no comprende, siendo necesario para su equilibrio intelectual y afectivo que realice actividades donde la motivación no sea la adaptación a lo real, por el contrario, sea el lograr asimilar lo real a las necesidades del yo sin sanciones ni limitaciones. según García (2016) manifiesta que el niño interioriza la realidad a su forma de pensar creando personajes, lugares y ambientes asociados a su imaginación, a la televisión, los cuentos, su vida diaria, etc. de esta manera se juega a representar a un miembro de la familia o de su entorno, a pistoleros, bomberos, princesas, etc. a través de este tipo de juegos se puede deducir como mira el niño al mundo que le rodea, al cual en muchas ocasiones lo transforma a su conveniencia.

Así mismo la tercera dimensión es el juego de construcción, según Sarlé (2008) sostiene que el juego de construcción es un proceso que implica intencionalidad e exploración de los estudiantes siendo necesario aceptar los límites al maniobrar o manipular los objetos; así como también realizar ensayos para una construcción donde se debe tener en cuenta las resistencias de determinado objeto que muchas veces no logra ser

adaptarse a lo que el niño desea construir. Garvey (1985) vincula al juego de construcción con la creatividad, aprendizaje, solución de problemas; así como también con el desarrollo cognitivo, motriz y social; ya que al realizarlo el niño hace, forma, crea y recrea producciones que implican simetrías, evidenciando ejes de rotación, ordenamientos, equivalencia entre piezas consiguiendo muchas veces equilibrios desconcertantes generando en ellos emoción; así como también equilibrio, relajación y control postural.

Como última dimensión se consideró al juego recreativo, según Pérez y Gardey (2021) afirman que el carácter del juego está claramente señalado por expresiones faciales que indican que se está jugando acompañadas de risas contrastando con la conducta violenta caracterizada por empujones, golpes y fruncidas del ceño. Es considerada una actividad netamente recreativa efectuándose de manera libre en un ambiente alegre enfocado en generar satisfacción y bienestar por el hecho de realizar el juego liberando tensiones propias de la vida cotidiana. Estos juegos se pueden realizar en ambientes delimitados o campos abiertos pretendiendo alcanzar un objetivo teniendo en cuenta reglas aceptadas siempre dentro de un contexto de recreación minimizando el valor competitivo no importando a los participantes el ganador. Así mismo Garvey (1985) afirma que el juego recreativo tiene un comportamiento lúdico por ello arrojar una piedra, perseguir e un compañero, saltar, preguntar, imitar los movimientos o el modo de hablar pueden ser realizadas como juego, pero, se debe tener en cuenta que también se pueden presentar estas acciones desde un modo no lúdico y sin intenciones de jugar.

El juego vinculado al aprendizaje, Gil y Chiva (2014) plantean que los docentes diseñen, adapten y apliquen sesiones teniendo como base el juego motriz en función con las metas educativas y los intereses de los estudiantes, usar el movimiento como recurso de socialización y aprendizaje. Así pues Minedu (2021a) indica en sus cartillas diversas orientaciones para que los niños puedan jugar con material didáctico haciendo uso de sus creaciones transformándolo y utilizándolo de acuerdo sus necesidades.

Megías y Lozano (2019) sostienen que el juego en la escuela se realiza de acuerdo a las necesidades afectivas, cognitivas, sociales y motoras, teniendo un rol muy importante los espacios en los cuales se van a desarrollar. El docente de educación infantil para considerar una actividad en calidad de juego debe tener las siguientes características:

- ✓ Ser realizada de manera libre generar satisfacción, placer y bienestar en el niño.

- ✓ Ser interesante de realizar. Nunca debe aburrir al niño.
- ✓ Promover la adquisición de conocimientos y habilidades motrices a través de la exploración e indagación.
- ✓ Potencia la interacción social con sus pares y/o entorno teniendo en cuenta las características del niño y niña.
- ✓ Permite relajarse, recobrar seguridad y autoestima.
- ✓ Fomenta la creatividad e imaginación.

Respecto a la variable motricidad gruesa Wallon (2000) afirma que el sistema motor del hombre se presenta como una escala de actividades sobre el eje cerebro-espinal las cuales siguen un orden, es decir, el niño evoluciona pasando por estadios los cuales presentan actividades que son importantes en determinada etapa y que disminuyen o desaparecen al pasar al siguiente estadio. Así mismo Piaget (1969) sostiene en su teoría cognitiva que el punto de desarrollo de la inteligencia es la actividad motriz siendo fundamental las acciones desarrolladas por una coordinación sensorio-motriz a través del contacto, con los objetos y el espacio realizadas durante los dos primeros años de vida. Admite la existencia de una inteligencia anterior al lenguaje la cual se construye con práctica apoyada exclusivamente sobre percepciones y movimientos siendo el juego inherente en cada etapa de la vida del infante. Las investigaciones de Piaget se centran desde el momento en el cual las acciones motrices tienen un papel fundamental en el acceso al conocimiento.

Jiménez y Romero (2019) refieren que motricidad gruesa es la habilidad que el infante desarrolla al mover su cuerpo armoniosamente manteniendo el equilibrio, habiendo adquirido para ello: agilidad, velocidad y fuerza en sus movimientos. Está relacionada con el funcionamiento adecuado de los nervios, huesos y músculos que hacen posible cambios en la posición del cuerpo y la capacidad de lograr conservar el equilibrio de la cabeza; así como también del tronco y las extremidades para realizar movimientos o desplazarse con facilidad.

León et al. (2021) refieren que la motricidad es la ejecución de movimientos grandes que se efectúan con el cuerpo ya sea rodar, saltar, brincar, reptar, lanzar un balón y se consigue mediante el juego en el patio, jardín, parque, salón de clases o en la sala de psicomotricidad. Se entiende como habilidad motriz el haber alcanzado con éxito la generación de respuestas motoras frente a un objetivo donde el movimiento tiene un papel

fundamental e insustituible. Con la práctica obtenemos experiencia y aprendizajes que nos preparan para hacer frente y resolver situaciones, teniendo en cuenta que en algunas de ellas se hace necesario la actividad motriz es decir, el movimiento dirigido e intencionado (Batalla, 2021). Las habilidades motrices se pueden clasificar en cuatro grandes grupos:

- Desplazamientos: es la habilidad que posee un individuo para trasladarse de un punto a otro en un determinado espacio. Habitualmente son la marcha y la carrera.
- Los saltos: se dan a través del impulso mediante el cual logra levantarse del suelo.
- Los giros. Es cuando a través del movimiento se rota alrededor del propio cuerpo.
- El manejo y control de objetos: es la habilidad para ejecutar acciones con manos, pies, cabeza controlando el uso de determinado objeto.

En este estudio la variable Motricidad gruesa se ha investigado a través de dos dimensiones: Coordinación motora y Equilibrio, teniendo en cuenta que la coordinación entre el sistema neurológico y los músculos son imprescindibles para la motricidad y está ligada al nivel de equilibrio que posea (Effio, 2022).

Como primera dimensión a considerar es la coordinación motora, según Landa et al.(2023) refieren que involucra la sincronización de trabajar conjuntamente sistema nervioso, cerebro; así como también músculos para lograr realizar movimientos de manera armoniosa que permitan la autonomía al ejecutar diversas actividades. Por su parte Andrey-Bernate y Tarazona-Buitrago (2021) indican que la coordinación es el conjunto de procesos donde se relacionan los sistemas nerviosos, óseos, musculares, digestivos, linfático, siendo necesario que la persona piense, analice, decida, teniendo en cuenta que dicho razonamiento puede variar dependiendo de la condición física como una discapacidad, estado de ánimo, sentimiento, etc.

Respecto a la segunda dimensión es el equilibrio, según Cañizares y Carbonero (2017) indican que es la capacidad que posee el individuo para controlar su cuerpo compensando la globalidad de movimientos requeridos para una acción, teniendo en cuenta que puede ser de forma estática o dinámica, también permite desarrollar autonomía en

posturas y desplazamientos generando seguridad postural. Del mismo modo, según Massion (2018) sostiene que equilibrio es la correspondencia de un determinado cambio de posición en donde se ha cambiado la rigidez, es decir la contracción de un músculo definiendo así una nueva posición. Precisamente el esquema corporal postural admite la representación interna de origen genético adquirida por aprendizaje la cual supone la existencia de tres representaciones a través de las cuales se organiza el control del equilibrio: geometría del cuerpo, fuerzas y la orientación en relación con la vertical gravitatoria.

Por su parte Minedu (2017) indica que desde el nacimiento los niños se relacionan con el entorno a través de su cuerpo, es así, que van logrando diferentes posturas hasta lograr desplazarse dominando su cuerpo de acuerdo a sus necesidades o situaciones que se les presenten, por ello, plantea como logro de los estudiantes en lo que respecta al perfil de egreso, el saber desesnvolverse de forma autónoma valiendosé de su motricidad. Para lograr realizar los movimientos anteriormente mencionados Cabrera y Dupeyrón (2019) manifiestan que es necesaria la estimulación temprana, teniendo en cuenta que, moverse es placentero y vital para su desarrollo global asegurándole no solo un aprendizaje exitoso, si no también, personal y social. En conclusión, ello genera desarrollo osteomuscular y sensorial lo que conlleva a poseer óptimas condiciones motoras.

Cañizares y Carbonero (2016) sostienen que el realizar actividades físicas en la etapa de la educación inicial permite a los niños explorar al máximo su motricidad a través de experiencias individuales y colectivas que favorecen la comprensión de su propio cuerpo en relación al contexto que les rodea; así como también la capacidad de relacionarse a través del trabajo en equipo, manteniendo el dialogo para resolver conflictos respetando las reglas establecidas.

Minedu (2017) indica que a través de su motricidad el estudiante logra autonomía. Con la práctica de deporte y actividades físicas como el juego interioriza y organiza sus movimientos de acuerdo a sus posibilidades, toma conciencia de sí mismo en interacción con las personas de su entorno y el espacio. Es así como construye su identidad y autoestima. Respecto a los alumnos con discapacidad intelectual severa o leve que se encuentren en modalidad de Educación Básica Especial es la institución educativa en acción conjunta con el estado quienes garantizan que tenga los recursos, los medios y apoyos, además de las adaptaciones ya sea curriculares y/o organizativas para lograr los estándares de aprendizajes.

Así mismo es importante el acompañamiento del docente con la observación respetando ritmos y potencialidades para desenvolverse de forma autónoma a través de sus movimientos.

Así mismo Minedu et al. (2012) en la Guía de orientación acerca del uso de materiales de psicomotricidad utilizados por niños de 3 a 5 años sostiene que a través de la Psicomotricidad la persona se muestra como una unidad ya que se relaciona aspectos motrices, cognitivos y emocionales, es decir cuando nos relacionamos expresamos a través de nuestro cuerpo nuestros pensamientos, deseos y sensaciones; por ello se ha observado que cuando un niño está alegre expande sus movimientos, pero cuando está triste tiende a retraerse y por ende reduce sus movimientos.

Referente a la motricidad en las aulas. Ye et al.(2023) centran su estudio en las ideas de intervención de ejercicios desarrollados en la escuela por profesores de educación especial, profesores de educación física de niños con TDAH/TEA, Los resultados del meta análisis mostraron que la intervención con ejercicios podría mejorar las habilidades motoras gruesas en dichos niños teniendo en cuenta el tiempo, la frecuencia y la duración. El infante al ejercitar su cuerpo desarrolla su motricidad gruesa asegurando una vida saludable reduciendo el riesgo de enfermedades ocasionadas por el sedentarismo y el estrés producto de pasatiempos como el celular, la televisión, los videojuegos, etc. (Jiménez y Romero, 2019).

De La Cruz Naranjo y Marina (2014) indican que cuando la comunidad educativa cuenta con espacios reducidos para practicar deportes o recrearse, provoca que los niños tengan poco interés por realizar actividades físicas, evidenciando dificultades o retraso en la motricidad gruesa, por ende, es necesario implementar estrategias para lograr mejorar la situación de los infantes a través de juegos recreativos.

II. METODOLOGIA

2.1 Enfoque y tipo

Guerrero y Guerrero (2015) refieren que una investigación cuantitativa está basada en la estadística la cual arroja información contable a partir de una observación a elementos que tienen patrones de conducta y características similares. Enfoque cuantitativo es aquel en el que se recolectan y procesan datos estadísticamente de las variables utilizando métodos de manera descriptiva e inferencial, generando conocimiento para dar respuesta a las interrogantes de la investigación y posteriormente probar la hipótesis (Ñaupas et al., 2018).

En este contexto, este estudio fue de enfoque cuantitativo porque se ha observado, recolectado y procesado información de los niños de cuatro años de la IEP León Trahtemberg, aplicando una lista de cotejo y la escala motriz de Ozer para medir la correlación que sostienen los juegos y la motricidad gruesa arrojando información descriptiva utilizada para responder a las preguntas planteadas y contrastar la hipótesis a través de la estadística inferencial.

Sánchez et al. (2018) sostienen que un estudio es básico cuando se orienta a la indagación de nuevos conocimientos sin tener una finalidad específica, práctica e inmediata. La investigación básica se apoya en autores a través de fundamentos teóricos que son base para que investigaciones continúen orientándose en sus conocimientos (Bravo, 1994). La presente investigación ha sido básica, porque se sustentó en teorías fundamentadas por autores con la finalidad de acrecentar el conocimiento acerca de la relación que existe entre el desarrollo de la motricidad gruesa con el juego, pero, sin contrastarlo con la práctica.

2.2 Diseño de investigación

Según Portell y Vives (2019) indican que se realiza una estudio no experimental cuando las variables o su entorno no sufren alteración. Un estudio es no experimental, porque se observan las variables sin ser sometidas a ninguna administración. La información se recoge en un ambiente adecuado y en un tiempo estipulado para proceder a analizarla (Hernández et al, 2018).

La presente investigación ha tenido un diseño no experimental, porque estuvo enfocada solamente en observar a los niños de cuatro años de la IEP León Trahtemberg en diversas situaciones, sin haber realizado ningún tipo de manipulación ni control acerca de

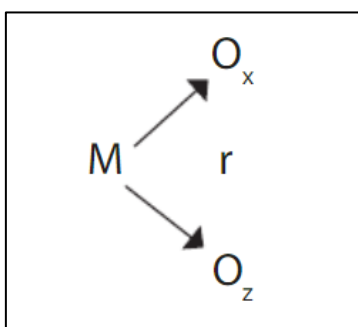
las variables de estudio.

Cabezas et al. (2018) sostienen que en las investigaciones correlacionales cuantitativas se mide el grado de relación entre variables que son objeto de estudio procediendo después a precisar sus resultados. Este diseño está dirigido a conocer cómo se comporta una variable conociendo el actuar de la variable a relacionar. Ñaupas et al. (2018) refieren que se utilizan este tipo de investigación cuando el investigador pretende determinar el grado de correlación de dos variables.

Respecto al tipo de investigación se adoptó el diseño correlacional porque el objetivo fue determinar si están relacionadas la variable juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de inicial de cuatro años de la institución educativa en mención.

Figura 1

Representación gráfica del diseño de investigación de alcance correlacional



Donde:

M = 25 estudiantes del aula de inicial de cuatro años de la IEP León Trahtemberg, Piura.

O_x = observación de la variable juego.

r, = relación entre las variables de estudio

O_z = observación de la variable motricidad gruesa.

2.3 Población, muestra y muestreo

En cuanto a la población, Hernández et al. (2018) refiere que está constituida por el universo de sujetos que conforman la totalidad del fenómeno estudiado los cuales comparten características en común. La población según la tabla 1 ha estado compuesta por los estudiantes de inicial de cuatro años de la referida institución educativa matriculados durante el periodo lectivo 2023.

Tabla 1*Distribución de la población de estudio*

Institución Educativa	Edades	Cantidades
IEP León Trahtemberg	3 años	18
	4 años	21
	5 años	18
Total		57

Con respecto a la muestra Fidias (2012) indica que es una parte de la población que se puede contar , al mismo tiempo, posee características afines razón por la cual se pueden generalizar los resultados. En este sentido según la tabla 2 se consideró como muestra a los 21 estudiantes de cuatros años de edad por poseer características similares a partir de las cuales se puede realizar inferencias en base a los resultados obtenidos.

Tabla 2*Distribución de la muestra de estudio*

Aula de 4 años	Varones	Mujeres
Sección muestreada	12	09
Total de niños	12	09

Nota. Información extraída de Nomina de matrícula del año 2023

Se han considerado los siguientes criterios de inclusión:

- Alumnos matriculados 2023.
- Alumnos con regular asistencia
- Alumnos cuyos apoderados hayan firmado el consentimiento informado.

Sobre el procedimiento del muestreo intencional , de acuerdo con Fidias (2012) los elementos son elegidos por el investigador tomando como referencia una serie de criterios ya establecidos. El tipo de muestreo ha sido de tipo no probabilístico intencional o por conveniencia. Se decidió trabajar con la única aula de inicial de cuatro años de la Institución Educativa Particular León Trahtemberg porque la investigadora es practicante desde inicios de año escolar y conoce las fortalezas y debilidades de cada estudiante.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Respecto a la técnica Sánchez et al. (2018) la definen como el medio a través del cual se acumula información que se registra en un instrumento elegido teniendo en cuenta la dirección la investigación. Por su parte Gil (2016a) define a la observación como una técnica en la que se recogen datos de una determinada muestra. A su vez Valderrama (2013) afirma que es el hecho de registrar visualmente ocurrencias en un entorno real clasificándolas según un esquema preparado de acuerdo a la investigación que se está llevando a cabo.

En este caso para medir ambas variables se ha realizado la técnica de la observación directa. Se ha registrado de manera objetiva si cumplen o no con los ítems; lo cual ha permitido finalmente lograr el objetivo de este estudio.

Gil (2016b) manifiesta que el instrumento lista de cotejo permite medir la operatividad de la variable brindando información con un alto grado de validez y confiabilidad. Así mismo Romo-Martínez (2015) considera que es una herramienta objetiva de fácil comprensión dividida en apartados en los que se encuentra cualidades, aspectos, características que nos van a permitir realizar analizar y valorar la información obtenida.

Tabla 3

Escala y valor de lista de cotejo juegos

Escala	Valor
Logro	3
Proceso	2
Inicio	1

Nota. Elaboración con la escala ordinal

De acuerdo a la tabla 3 en este caso estuvo conformada por veinte ítems relacionados con las dimensiones del juego con una escala ordinal de Logro, Proceso e inicio.

Guilmain y Guilmain (1981) diseñaron una escala de 20 ítems con la finalidad de evaluar las aptitudes motrices que tienen los niños como ejecución, equilibrio, posición en el espacio, orientación de un determinado movimiento, previamente demostrado.

Tiwi y Weepiu (2021) indican que sus creadores han establecido criterios para la

calificación de cada uno de los ítems.

- a. Tres puntos: ejecución correcta.
- b. Dos puntos: ejecución con ligeras fallas.
- c. Un punto: ejecución con muchas fallas.
- d. Cero puntos: incapacidad para ejecutar acción indicada.

Tabla 4

Escala de valoración puntaje de madurez neurológica

Puntaje	Madurez Neurológica
60 puntos. Ejecución rápida sin errores	8 años de edad Neurológica
De 50 a 59 puntos	7 años de edad Neurológica
De 40 a 49 puntos	6 años de edad Neurológica
De 30 a 39 puntos	5 años de edad Neurológica
De 20 a 29 puntos	4 años de edad Neurológica
De 10 a 19 puntos	3 años de edad Neurológica

De acuerdo a la tabla 4 la escala Motriz de Ozer permite evaluar de forma exhaustiva la motricidad gruesa de los niños (Effio, 2022).

Fórmula para obtener la motricidad gruesa:

$$CM = \frac{EM}{EC} \times 100$$

Donde:

CM = Cociente Motriz

EM = Edad motriz o neurológica (edad mental)

EC = Edad Cronológica

En base a la formula se obtiene:

Tabla 5*Nivel de motricidad gruesa*

Puntaje	Nivel de motricidad gruesa
120 a más	Superior
110 a 119	Normal superior
90 a 109	Normal
80 a 89	Normal inferior
79 a >	Inferior

Tabla 6*Valor de escala motriz de ozer*

Escala	Valor
Logro	3
Proceso	2
Inicio	1
No logra	0

Nota. Elaboración con la escala Ordinal**Tabla 7***Escala establecida para evaluación de resultados*

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Bajo	Medio	Alto
Equilibrio	10	0 a 9	10 a 19	20 a 30
Coordinación motora gruesa	10	0 a 9	10 a 19	20 a 30

Validez

Según Hernández et al. (2018) sostienen que la validez es el grado de aceptabilidad que posee el instrumento. De acuerdo a la tabla 8 en este caso se realizó por medio de juicio de tres expertos quienes revisaron que la lista de cotejo de los juegos tenga coherencia, lenguaje claro y pertinencia para su aplicación otorgándole un grado positivo de aceptación.

Tabla 8

Validez del instrumento

N° Experto	Aspecto de validación		
	Claridad	Pertinencia	Relevancia
1 Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra	Si	Si	Si
2. Dra. Norka Tatiana Zuazo Olaya	Si	Si	Si
3. Milquiades Enrique Roña Córdova	Si	Si	Si

Respecto al instrumento escala motriz de Ozer ha sido diseñado Ozeretski entre los años 1929 a 1936, con la finalidad de evaluar de manera individual las aptitudes motoras como equilibrio y coordinación que presentan los niños, el cual un tiempo aproximado de aplicación de 15 minutos. Ha sido ampliamente utilizado en países europeos, así como también en Canadá y Norteamérica Tiwi y Weepiu (2021).

Huarcaya y Rojas (2018) realizaron en Chíncha Alta la validación de la Escala de Motriz de Ozer ante juicio de expertos con la intención de utilizar un instrumento para medir el nivel de motricidad gruesa en su investigación en niños de inicial de 4 años; habiendo sido esta aplicada en diversos países del mundo los cuales determinaron a través de indicadores y criterios que posee una buena valoración brindándole confiabilidad para ser aplicada en investigaciones futuras.

Pérez et al.(2020) indican que la confiabilidad es el grado de certeza que nos ofrece nuestro instrumento al saber que si lo aplicamos varias veces, los cambios se producirán por el comportamiento de las unidades de análisis y no por fallas de recolección de información.

Sánchez et al (2018) manifiestan que la Coeficiencia Alpha de Cronbach nos indica la confiabilidad fundamentada en la correlación que poseen los ítem. En este caso se han aplicado a 11 estudiantes del aula de cuatro años de la Institución educativa N° 15110 José Gabriel Condorcanqui.

Tabla 9*Procesamiento muestra control*

		N°	%
Casos	Válido	11	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	11	100,0

Nota. Total de elementos muestra control.

Tabla 10*Estadísticas de fiabilidad de la lista de cotejo de los juegos*

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,972	,972	20

Nota. Ordenador SPSS 26.

De acuerdo a la tabla 10 respecto a la lista de cotejo de los juegos ha arrojado un alfa de Cronbach de 0.972, demostrando así que dicho instrumento posee excelente confiabilidad.

Tabla 11*Estadística de fiabilidad escala motriz de ozer*

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,975	,974	20

Nota. Ordenador SPSS 26.

Así mismo de acuerdo a la tabla 11 para la variable Motricidad gruesa se ha aplicado el instrumento Escala de Motriz de Ozer habiendo arrojado un alfa de Cronbach de 0.975 teniendo una confiabilidad excelente.

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Hernández et al. (2018) recomiendan que una vez recolectados todos los datos, deben ser codificados, así como también, realizar el conteo de casos por categoría y centrarse en realizar el análisis de la información, por medio del ordenador, para ello, es necesario transformar las respuestas en símbolos o valores numéricos.

Es así como a través de la observación, se recolectaron datos de la variable juegos en el instrumento lista de cotejo, así como también de la variable motricidad gruesa en el instrumento escala de motriz Ozer. Luego se construyó una base de datos en el Programa Microsoft Excel 2013 y con ayuda del programa SPSS versión 26 se crearon tablas y los gráficos respectivos de acuerdo a los resultados obtenidos a través del estadístico Rho de Spearman, procediendo a su interpretación y destacando el significado de los valores estadísticos más representativos.

Tabla 12

Baremos de la variable juegos

Escala	V.I - Rango	Nivel
	20 - 30	Inadecuado
Logro: 3 pts.	31 - 40	Aceptable
Proceso: 2 pts.	41 - 50	Bueno
Inicio: 1 pts.	51 - 60	Muy bueno

Tabla 13

Baremos de la variable motricidad gruesa

Escala	V.I - Rango	Nivel
Logro: 3 pts.	0 - 19	Bajo
Proceso: 2 pts.	20 - 39	Medio
Inicio: 1 pts.	40 - 60	Alto
No logra: 0 pts.		

2.6 Aspectos éticos de la investigación.

En la investigación debe primar el respeto al reconocimiento de la autonomía de los participantes, así como también protección especial para aquellos que cuenten con un nivel menor de autonomía (National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research, 1979).

Durante la investigación se cuidó fielmente el respeto a las personas, para ello se solicitó la firma de los consentimientos informados a los padres de familia e la Institución Educativa Particular León Trahtemberg; permitiendo a los niños de 4 años proceder de manera voluntaria de acuerdo a sus decisiones durante la aplicación de los instrumentos; así mismo se mantuvo la confidencialidad de información e identidad de los participantes con la finalidad de evitar daño o perjuicio alguno (Contreras et al., 2019).

Fernández (2020) sostiene que Beneficencia es buscar el máximo beneficio de los participantes evitando o reduciendo la posibilidad de ocasionar daño alguno. Con la aplicación de los instrumentos se ha logrado identificar la existencia de relación entre los juegos y la motricidad gruesa en los educandos, resultados que han de favorecer a los niños, actuando con beneficencia incentivando a las maestras jardineras a realizar juegos en sus labores cotidianas, así como también se ha evitado exponer a los niños a realizar actividades que pueden ocasionar algún accidente o daño.

Office for Human Research Protections (OHRP, 2009) refiere que en una investigación donde intervengan personas que gocen de las mismas características deben ser tratados con igualdad distribuyendo en forma equitativa las cargas propias de la investigación.

Durante todo el proceso de investigación y la aplicación de los instrumentos (lista de cotejo y escala motriz de Ozer) teniendo en cuenta que los educandos poseen características similares se ha asegurado el trató de forma igualitaria a los participantes de la Institución Educativa Particular León Trahtemberg.

III. RESULTADOS

Se ha realizado un análisis descriptivo con la finalidad de determinar si existe relación entre los juegos y la motricidad gruesa, en los estudiantes de inicial del aula de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

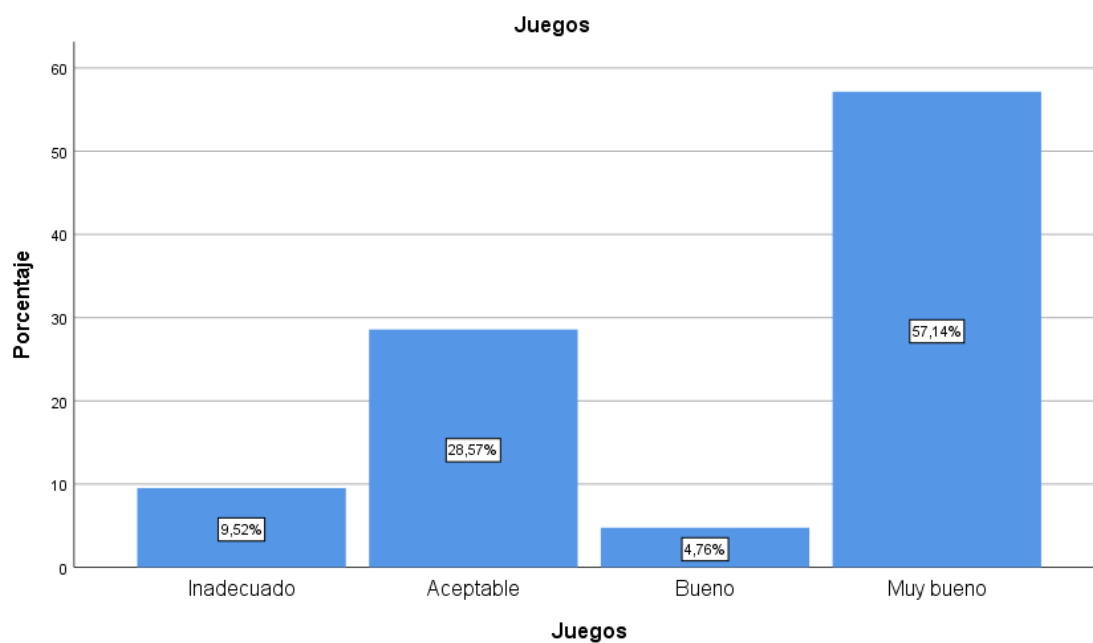
Tabla 14

Análisis descriptivo de la variable juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inadecuado	2	9,5	9,5	9,5
	Aceptable	6	28,6	28,6	38,1
	Bueno	1	4,8	4,8	42,9
	Muy bueno	12	57,1	57,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 2

Análisis descriptivo de la variable juegos



De acuerdo a la tabla 14, se aprecia que 2 niños es decir (9,5%) poseen un nivel

inadecuado, 6 niños es decir (28,6%) tienen un nivel aceptable; solo 1 niño es decir (4,8%) posee nivel bueno mientras que 12 niños; es decir (57,1%) es decir la mayoría posee nivel muy bueno; así mismo en la figura 2, según los datos recogidos en la lista de cotejo se tiene que el 9,52% de los niños posee un nivel de juegos inadecuado, así mismo el 28,57% evidencia un nivel aceptable, siendo el nivel bueno el de menor porcentaje con un 4,76%, mientras que se refleja que el mayor alto porcentaje es decir un 57,14% posee un nivel muy bueno.

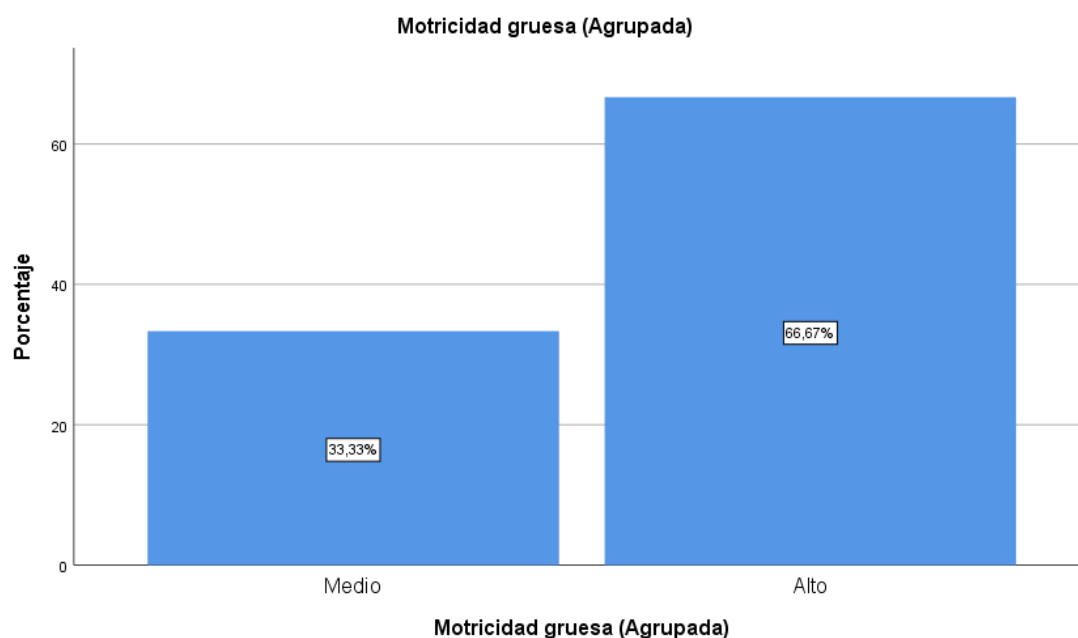
Tabla 15

Análisis descriptivo de la variable motricidad gruesa

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio	7	33,3	33,3	33,3
	Alto	14	66,7	66,7	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 3

Análisis descriptivo de la variable motricidad gruesa



De acuerdo a la tabla 15 se aprecia que 7 niños es decir (33,3%) poseen un nivel

medio, mientras que 14 niños, es decir, (66,7%) posee nivel alto; así mismo en la figura 3, según los datos recogidos en la escala Motriz Ozer se tiene que el 33,33% de los niños posee un nivel medio de motricidad gruesa, mientras que se refleja que el mayor alto porcentaje es decir un 66,67% refleja un nivel alto.

Tabla 16

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Juegos	0.858	21	0.006
Motricidad Gruesa	0.862	21	0.007

En la tabla 16 se aprecia la prueba de normalidad de las variables Juegos y Motricidad gruesa donde se evidencia un Sig. De 0,006 y 0,007 respectivamente, es decir menor a 0,05, por ello se rechazó la hipótesis nula. Nuestras variables no siguen un comportamiento normal, por ello se aplicó la estadística de Rho Spearman.

Contraste de Hipótesis

H0: No Existe relación significativa entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H1: Existe relación significativa entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

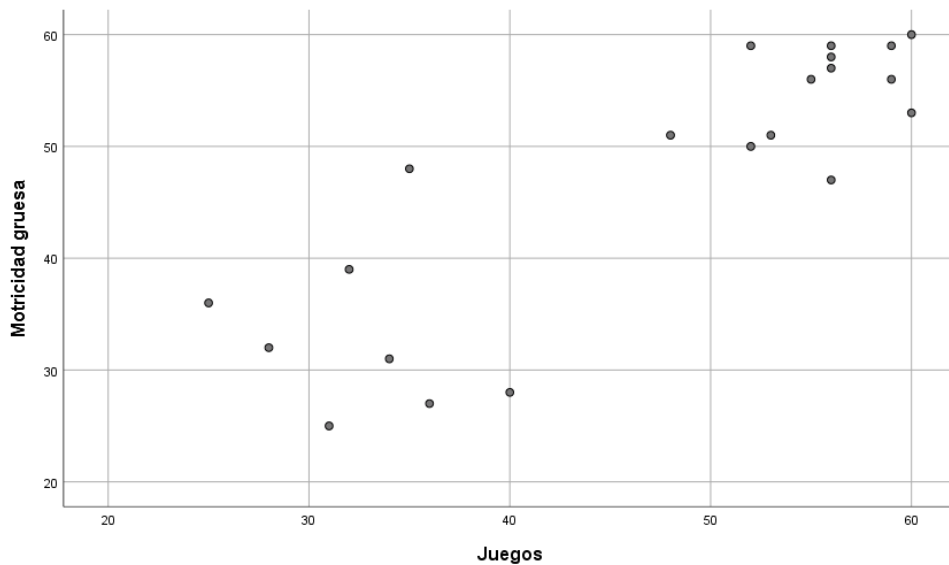
Tabla 17

Correlación entre juegos y motricidad gruesa

		Motricidad Gruesa
Rho de Spearman Juegos	Coefficiente de correlación	,783**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	21

Figura 4

Dispersión de juegos y motricidad gruesa



Interpretación: Como se apreció en los resultados obtenidos en la tabla 17 y figura 4 a través del SPDD V. 26, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de ,783**, evidenciando un p. valor de 0,000, es decir menor a $p < 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna de que los juegos se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

Hipótesis específicas:

H0: No Existe relación entre el juego motor y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H1: Existe relación entre el juego motor y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

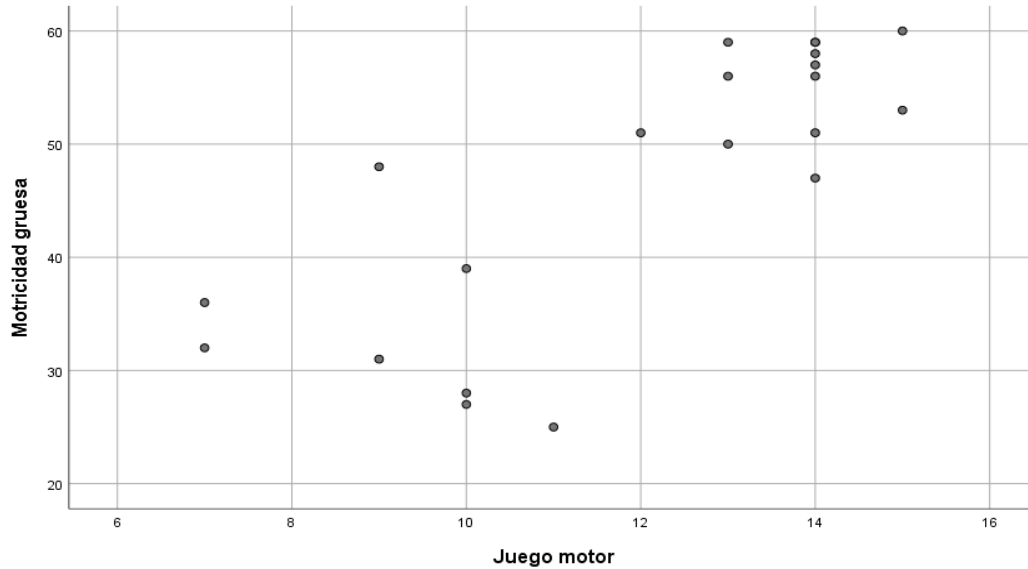
Tabla 18

Correlación entre juego motor y motricidad gruesa

		Motricidad Gruesa	
		Coefficiente de correlación	,745**
Rho de Spearman	Juego Motor	Sig. (bilateral)	,000
		N	21

Figura 5

Dispersión juego motor y motricidad gruesa



Interpretación: Como se apreció en los resultados obtenidos en la tabla 18 y figura 5 a través del SPDD V. 26, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de ,745**, evidenciando una relación significativa en el nivel 0,00 (bilateral), es decir menor a $p < 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna de que el juego motor se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H0: No Existe relación entre el juego simbólico y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H1: Existe relación entre el juego simbólico y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

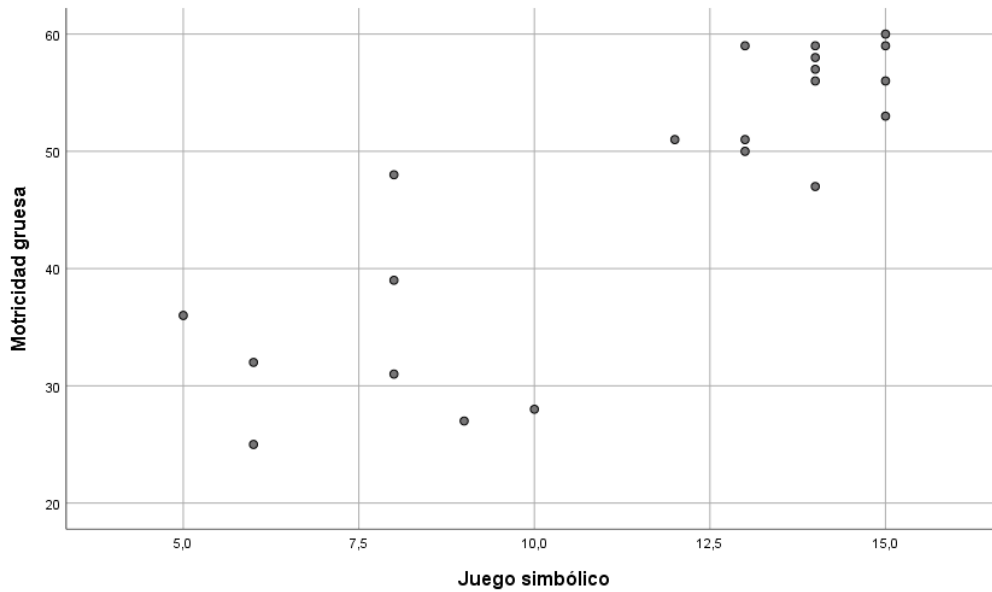
Tabla 19

Correlación entre juego simbólico y motricidad gruesa

			Motricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	,792**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	21

Figura 6

Dispersión juego simbólico y motricidad gruesa



Interpretación: Como se apreció en los resultados obtenidos en la tabla 19 y figura 6 a través del SPDD V. 26, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de ,792**, evidenciando una relación significativa en el nivel 0,00 (bilateral), es decir menor a $p < 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna de que el juego simbólico se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H0: No Existe relación entre el juego de construcción y la motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H1: Existe relación entre el Juego de construcción y la motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

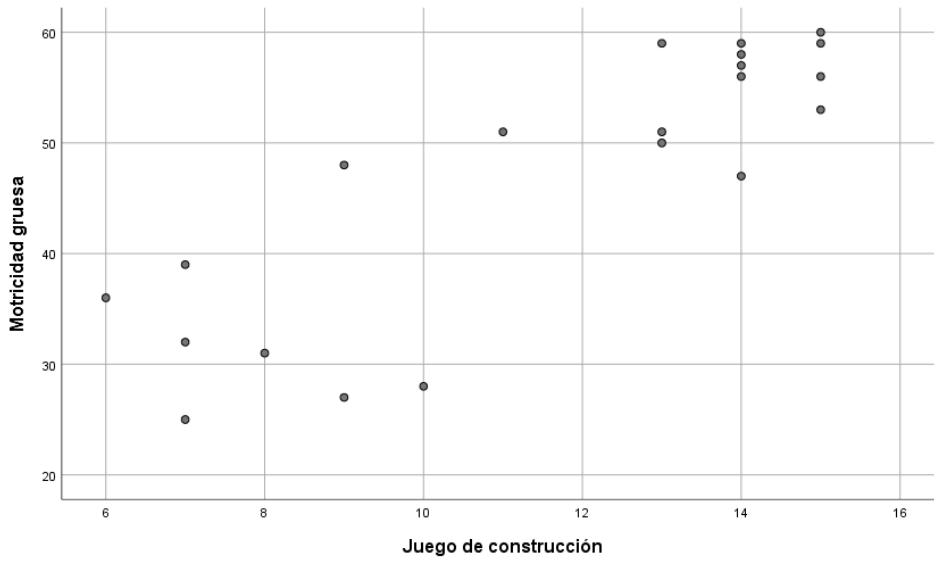
Tabla 20

Correlación del juego de construcción y la motricidad gruesa

			Motricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juego de construcción	Coefficiente de correlación	,794**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	21

Figura 7

Dispersión juego de construcción y motricidad gruesa



Interpretación: Como se apreció en los resultados obtenidos en la tabla 20 y figura 7 a través del SPDD V. 26, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de ,794**, evidenciando una relación significativa en el nivel 0,00 (bilateral), es decir menor a $p < 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna de que el juego de construcción se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H₀: No Existe relación entre el juego recreativo y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

H₁: Existe relación entre el juego recreativo y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

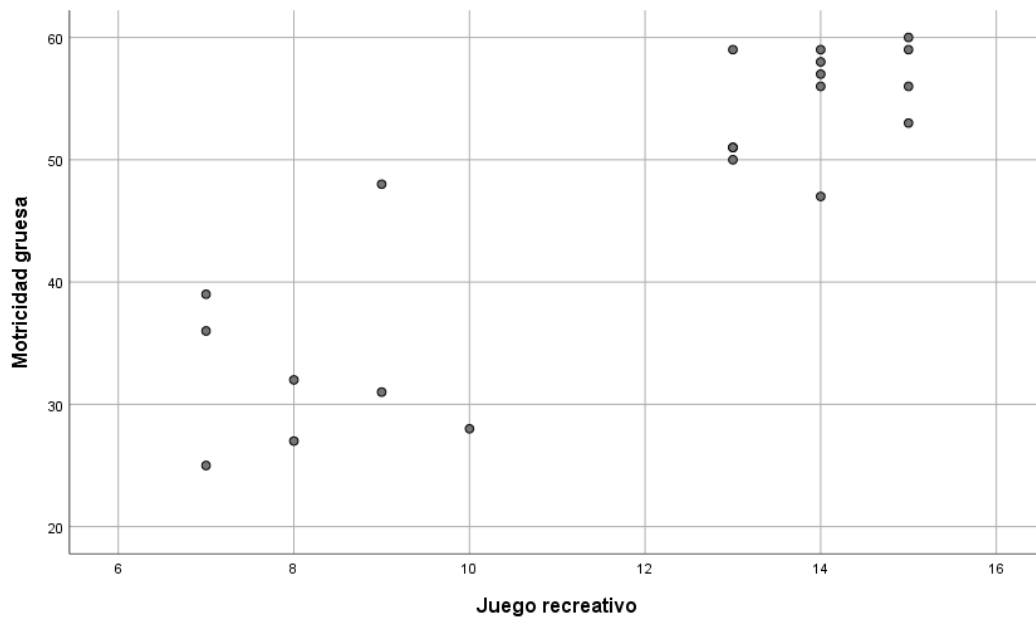
Tabla 21

Correlación entre juego recreativo y motricidad gruesa

		Motricidad Gruesa
Rho de Spearman	Juego Recreativo	Coeficiente de correlación
		,802**
		Sig. (bilateral)
		,000
		N
		21

Figura 8

Dispersión de juego recreativo y motricidad gruesa



Interpretación: Como se apreció en los resultados obtenidos en la tabla 21 y figura 8 a través del SPDD V. 26, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente muy alto de ,802**, evidenciando una relación significativa en el nivel 0,00 (bilateral), es decir menor a $p < 0,05$, aceptándose la hipótesis alterna de que el juego recreativo se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.

IV. DISCUSIÓN

En esta investigación al determinar la relación que existe entre el juego y la motricidad gruesa, en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, 2023, se pudo encontrar que, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de $0,761^{**}$, con un nivel de significancia de $0,01$, siendo esta menor a $p < 0,05$. Esto quiere decir que la práctica del juego en sus dimensiones juego motor, juego simbólico, juego de construcción y juego recreativo que comparten los niños, tiende a relacionarse con su motricidad gruesa, es decir podrá desarrollar adecuadamente su equilibrio y coordinación motora. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde indica que los juegos se relacionan con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años. Estos resultados son corroborados por Luna (2021b) quien en su investigación llega a concluir la necesidad de realizar juegos para adquirir habilidades motrices que favorecen el progreso de los niños en distintos ámbitos. De la Peña (2019) en su investigación concluye que los juegos se relacionan con la motricidad gruesa; por ello la necesidad de implementar talleres donde estén incluidos los juegos con la finalidad de mejorar la motricidad en los educandos. En tal sentido, bajo lo anteriormente mencionado y al analizar los resultados se pudo corroborar que mientras se realicen más actividades donde esté presente el juego, mejor será el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

En esta investigación, al identificar la relación que existe entre el juego motor y la motricidad gruesa, en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, 2023, se pudo encontrar que, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de $0,745^{**}$, con un nivel de significancia de $0,00$, siendo esta menor a $p < 0,05$. Esto quiere decir que la práctica del juego motor que comparten los niños, tiende a relacionarse con su motricidad gruesa, es decir podrá desarrollar adecuadamente habilidades para correr, trepar, saltar, etc. Frente a lo anteriormente indicado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde indica que el juego motor se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años. Estos resultados son corroborados por Chero (2022) quien en su investigación llega a concluir que al utilizar estrategias como la ejecución de juegos motores resulta ser significativo para mejorar la motricidad gruesa del alumnado optimizando procesos para brindar formación integral. Así también Yuxin et al. (2023b) sustentan que realizar actividades de juego motor, movimientos de activación en la cantidad y calidad recomendada generan resultados relacionados con el desarrollo de habilidades del

infante las cuales mejoran su coordinación motora. En tal sentido, bajo lo anteriormente mencionado y al analizar los resultados se pudo corroborar que, por esta razón, las actividades motoras son consideradas la herramienta por excelencia para lograr fortalecer los procesos de formación de los niños.

En esta investigación, al analizar la relación que existe entre el juego simbólico y la motricidad gruesa, en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, 2023, se pudo encontrar que, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de ,792**, con un nivel de significancia de 0,00, siendo esta menor a $p < 0,05$. Esto quiere decir que la práctica del juego simbólico que comparten los niños, tiende a relacionarse con su motricidad gruesa, es decir podrá desarrollar su creatividad haciendo uso de su imaginación logrando superar el miedo a expresarse frente a los demás aumentando la autonomía y confianza en su mismo Frente a lo anteriormente indicado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde indica que el juego simbólico se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años. Estos resultados son corroborados por Herrera (2020b) quien en su investigación llega a concluir que, los valores de la motricidad gruesa progresan significativamente al utilizar juegos simbólicos al hacer posible que los niños tramiten sus experiencias reales a través de la representación de roles haciendo uso de sus propios códigos, buscando sentidos para creaciones individuales o grupales que puedan, o no, compartir con otros. Así también Huamán (2020) refiere que al aplicar sesiones donde a partir de lo simbólico, lúdico, escénico haciendo uso de sus propios códigos los niños tramiten sus experiencias reales a través de la representación de roles desarrollan los sentidos generando resultados relacionados con la mejora del esquema corporal, así como también de coordinación de movimientos. En tal sentido, bajo lo anteriormente mencionado y al analizar los resultados confirmamos que cuando el niño realiza representaciones de roles posibilita revivir momentos utilizando también su motricidad gruesa no teniendo que contentarse con realizar solo evocaciones mentales; además de asegurar su bienestar a través de la socialización con los niños de su entorno.

En esta investigación, al describir la relación que existe entre el juego de construcción y la motricidad gruesa, en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, 2023, se pudo encontrar que, según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de ,794**, con un nivel de significancia de 0,00, siendo esta menor a $p < 0,05$. Esto quiere decir que la práctica del juego de construcción que

comparten los niños, tiende a relacionarse con su motricidad gruesa, es decir podrá desarrollar su motricidad a través de la acción y estrategia para construir lo que se proponga. Frente a lo anteriormente indicado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde indica que el juego de construcción se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años. Estos resultados son corroborados por Flores (2023) quien en su investigación llega a concluir que el empleo del juegos de construcción ejercita la capacidad cognitiva favoreciendo la coordinación motriz, además del trabajo en equipo. En tal sentido, bajo lo anteriormente mencionado y al analizar los resultados se pudo corroborar que a través del juego de construcción el niño utiliza su creatividad y motricidad al manipular objetos con la finalidad de realizar una construcción teniendo en cuenta el espacio.

En esta investigación, al indicar la relación que existe entre el juego recreativo y la motricidad gruesa, en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, 2023, se pudo encontrar que según estadística de Rho Spearman, existe una correlación con un coeficiente alto de ,802**, con un nivel de significancia de 0,00, siendo esta menor a $p < 0,05$. Esto quiere decir que la práctica del juego recreativo que comparten los niños, tiende a relacionarse con su motricidad gruesa, es decir podrá desarrollar diversas habilidades motoras; así como también le brindará seguridad para sociabilizar con sus pares. Frente a lo anteriormente indicado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna donde indica que el juego recreativo se relaciona con la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años. Estos resultados son corroborados por Alva (2019) quien en su investigación llega a concluir que la realización de juegos recreativos favorece el control de movimientos, posición del cuerpo y equilibrio. Así también Loje (2019) refiere que con la Propuesta: Programa “Juegos Recreativos” mejora significativamente el desarrollo de la motricidad generando resultados relacionados con la excelencia de sincronización de movimientos superando así dificultades logrando armonía sin rigidez y brusquedad aportándoles seguridad y confianza. En tal sentido, bajo lo anteriormente mencionado y al analizar los resultados se pudo corroborar que a través de él el niño posibilita gozar de una adecuada motricidad gruesa demostrando equilibrio postural y coordinación motora; además de asegurar su bienestar a través de la socialización con los niños de su entorno.

V. CONCLUSIONES

1. En esta tesis se determinó según lo observado en la tabla 14 el grado de relación que existe entre los juegos y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. Concluyendo que, se cuenta con suficiente evidencia estadística para inferir que los juegos se relacionan significativamente con la motricidad gruesa con un p. valor de 0,000 siendo esta menor a $p < 0,05$ y se tiene, además un grado de correlación positiva alta según lo Rho de Spearman de ,783**, comprobándose la hipótesis alterna de que los juegos se relacionan estadísticamente con la motricidad gruesa en estudiantes de cuatro años de una institución educativa de Piura, 2023.
2. En esta tesis se identificó según lo observado en la tabla 15 la relación que existe entre el juego motor y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. Concluyendo que, se cuenta con suficiente evidencia estadística para inferir que el juego recreativo se relaciona significativamente con la motricidad gruesa con un p. valor de 0,000 siendo esta menor a $p < 0,05$ y se tiene además, un grado de correlación positiva alta según lo Rho de Spearman de ,745**, comprobándose la hipótesis alterna de que el juego recreativo se relaciona estadísticamente con la motricidad gruesa en estudiantes de cuatro años de una institución educativa de Piura, 2023.
3. En esta tesis se analizó según lo observado en la tabla 16 la relación que existe entre el juego simbólico y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. Concluyendo que, se cuenta con suficiente evidencia estadística para inferir que el juego simbólico se relaciona significativamente con la motricidad gruesa con un p. valor de 0,000 siendo esta menor a $p < 0,05$ y se tiene, además un grado de correlación positiva alta según lo Rho de Spearman de ,792**, comprobándose la hipótesis alterna de que el juego simbólico se relaciona estadísticamente con la motricidad gruesa en estudiantes de cuatro años de una institución educativa de Piura, 2023.
4. En esta tesis se describió según lo observado en la tabla 17 la relación que existe entre el juego de construcción y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. Concluyendo que, se cuenta con suficiente evidencia estadística para inferir que el juego de construcción se relaciona significativamente con la motricidad gruesa con un p. valor de 0,000

siendo esta menor a $p < 0,05$ y se tiene además, un grado de correlación positiva alta según lo Rho de Spearman de ,794**, comprobándose la hipótesis alterna de que el juego de construcción se relaciona estadísticamente con la motricidad gruesa en estudiantes de cuatro años de una institución educativa de Piura, 2023.

5. En esta tesis se indicó según lo observado en la tabla 18 la relación que existe entre el juego recreativo y la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. Concluyendo que, se cuenta con suficiente evidencia estadística para inferir que el juego recreativo se relaciona significativamente con la motricidad gruesa con un p. valor de 0,000 siendo esta menor a $p < 0,05$ y se tiene además, un grado de correlación positiva muy alta según lo Rho de Spearman de ,802**, comprobándose la hipótesis alterna de que el juego de recreativo se relaciona estadísticamente con la motricidad gruesa en estudiantes de cuatro años de una institución educativa de Piura, 2023.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se sugiere propiciar dentro de la institución educativa un taller con la participación de los docentes acerca de la importancia de los juegos para desarrollar la motricidad gruesa.
2. Se recomienda al director de la Institución educativa que continúe valiéndose de los juegos para lograr una adecuada aptitud motriz de los estudiantes, así como también se sugiere que comparta con los docentes la investigación realizada para que se puedan adoptar diversas estrategias que permitan hacer uso del juego como actividad necesaria para lograr un óptimo desarrollo de la motricidad gruesa en los educandos.
3. Se recomienda a las maestras jardineras intervenciones pedagógicas aplicando sesiones o talleres con actividades donde esté presente el juego motor, simbólico, de construcción y recreativo fomentando así el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AAP. (2020). Abstracts of Scientific Papers and Posters Presented at the ISPRM World Congress and Annual Meeting of the Association of Academic Physiatrists: Orlando, Florida March 4–9, 2020. *American Journal of Physical Medicine & Rehabilitation*, 99(3S), a1. <https://doi.org/10.1097/PHM.0000000000001387>
- Alva Fernandez, E. (2019). Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash—Huari, 2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3544715>
- Andrey-Bernate, Ph. D. J., & Tarazona-Buitrago, L. (2021). *Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito humano*.
- Batalla, A. (2021). *Habilidades motrices*. Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/177888>
- BID. (2022, octubre 27). Desarrollo Infantil Temprano: Innovar para mejorar la vida de los niños. *Enfoque Educación*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/desarrollo-infantil-temprano-para-mejorar-la-vida-de-los-ninos/>
- Bravo, R. S. (1994). *Técnicas de investigación social: Teoría y ejercicios* (Vol. 12). Paraninfo Madrid.
- Brougère, G. (2020). *Juego y educación*. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/190317>
- Cabezas, E., Andrade, D., & Torres, J. (2018). *Introducción a la metodología de la investigación científica* (Primera edición electrónica. Octubre de 2018). Comisión Editorial de la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. <file:///D:/Descargas/Introduccion%20a%20la%20Metodologia%20de%20la%20investigacion%20cientifica.pdf>
- Cabrera, B. de la C. C., & Dupeyrón, M. de las N. (2019). El desarrollo y la estimulación de

- la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive*, 17(2), 222-239.
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2016). *Coordinación y equilibrio en el niño: Su desarrollo en la edad escolar*. Wanceulen S.L.
- Cañizares, J., & Carbonero, C. (2017). *Cómo mejorar la coordinación y equilibrio de tu hijo*. Wanceulen Editorial.
- Carrera, E. G. (2022). Juegos colaborativos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa. 1213 Ate Vitarte, 2021. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/83834>
- Chero Flores, M. A. (2022). Los juegos motrices como recursos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I. E. Betel, Catacaos-Piura, 2020. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/4842525>
- CONAFE. (2023, junio 22). 6 modelos de participación activa de los cuidadores que mejoran el desarrollo infantil. *Enfoque Educación*. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/6-modelos-de-participacion-activa-de-los-cuidadores-que-mejoran-el-desarrollo-infantil/>
- Contreras, A., Galindo, A., García, N., Villalpando, E., Godínez, M., & Regalado, L. (2019). Construction of the Professional Identity in the Students of the Degree in Nursing. *Revista CuidArte*, 8(15), Article 15. <https://doi.org/10.22201/fesi.23958979e.2019.8.15.69159>
- Cruz Velásquez Erika Liliana, Durán Chiappe Sandra Marcela, Martín Cardinal María Consuelo, & Pulido González Jenny Maritza. (2021). *Retratos Del Juego En Colombia: Miradas Desde La Documentación Pedagógica* (1.^a ed.). Universidad Pedagógica Nacional. <https://doi.org/10.2307/j.ctv25m88nj>

- De La Cruz Naranjo, de la C. de, & Marina, L. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de la dimensión corporal* [Thesis, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/3249>
- De La Peña Licares, G. (2019). Los juegos y su relación con la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial San Alfonso, Huanta 2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3541228>
- Delgado Zurita, V. H., Pérez Plata, L. J., Villafuerte Holguín, J., & Bone Cabeza, J. G. (2019). *Los juegos recreativos en el desarrollo del equilibrio motriz de niños/as en Manta—Ecuador*. <http://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/handle/uho/9378>
- Effio, E. (2022). Estudio comparativo de motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, El Agustino—2022. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95981>
- Elles Cuadro, E., García De La Cruz, A. F., Hernández Ariza, D. D., Mallarino Castro, J. C., & Álvarez Contreras, L. M. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 26(277), 47-59. <https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>
- Fernández, N. (2020, febrero 13). El informe belmont y los principios éticos fundamentales. *Canal Jurídico*. <https://www.inesem.es/revistadigital/juridico/informe-belmont/>
- Fidias, A. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 6ta. Edición. Fidias G. Arias Odón.
- Flores Revilla, B. F. (2023). El juego como estrategia y la coordinación motriz. *Escuela de Educación Superior Pedagógica Privada «María Montessori»*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3603057>
- García, P. (2016). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/33693>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Ediciones Morata.

Gil, J. (2016a). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOGIDA DE INFORMACIÓN*. Editorial UNED.

Gil, J. (2016b). *TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOGIDA DE INFORMACIÓN*. Editorial UNED.

Gil, J., & Chiva, Ò. (2014). *Guía de juegos motrices: Una alternativa para el Young Athletes Program de Special Olympics*. Editorial INDE.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/174979>

Gómez, J. (2014). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *CCAP, Volúmen, 10*.

Guerrero, G., & Guerrero, M. (2015). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/40363>

Guilmain, E., & Guilmain, G. (1981). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años: (Escala y pruebas psicomotrices)—Universidad Malaga*. Editorial Médica y Técnica.

Hernández, R., & Rodríguez, S. (1987). *Manual Operativo Para la Evaluación Y Estimulación Del Crecimiento Y Desarrollo Del Niño*. EUNED.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*.

Herrera, M. (2020a). Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2017. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16539>

Herrera, M. (2020b). Juegos didácticos como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la institución educativa N° 1143 Carrizal –Bajo-

- Ayabaca, Piura, 2017. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16539>
- Huamán, J. M. (2020). Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura, 2018. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16544>
- Huarcaya, F., & Rojas, L. (2018). *NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 435 DEL DISTRITO DE CHINCHA ALTA - CHINCHA*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1892>
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & K. Paul. <https://doi.org/10.4324/9781315824161>
- Hurtado, P., García, M., Rivera, D., & Forgiione, J. (2018). *Revista ESPACIOS / Vol. 39 (N° 17) Año 2018*. <https://www.revistaespacios.com/a18v39n17/18391712.html>
- INEI. (2023). *CATÁLOGO DE PUBLICACIONES Y SERVICIOS 2023*.
<https://www.inei.gob.pe/media/difusion/app/#p=28>
- Jiménez, G., & Romero, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.37957/ed.v3i2.32>
- JUNJI. (2023, mayo 18). *Destacan y promueven rol de las familias en educación inicial*. Junji.gob.cl. <https://www.junji.cl/destacan-y-promueven-rol-de-las-familias-en-educacion-inicial/>
- Landa, D., Chiliquinga, G., Arroba, G., & Ballesteros, T. (2023). Juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. *ConcienciaDigital*, 6(1.4), Article 1.4. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i1.4.2010>
- León, A., Mora, A., & Tovar, L. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la

- psicomotricidad. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Loje Amaya, E. V. (2019). Propuesta: Programa Juegos Recreativos y Motricidad Gruesa en Estudiantes de Educación Inicial de la I.E N° 1174 Pueblo Libre Cortegana, Celendín - 2018. *Universidad San Pedro*. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2678848>
- Luna, B. (2021a). *EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020*.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23918/1/TESIS%20FINAL.pdf>
- Luna, B. (2021b). *EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA MIGUEL RIOFRÍO UBICADA EN LA CIUDAD DE LOJA, EN EL PERÍODO 2019-2020*.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23918/1/TESIS%20FINAL.pdf>
- Massion, J. (2018). *Cerebro y motricidad*.
<https://www.digitaliapublishing.com/a/103500/cerebro-y-motricidad>
- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología—Ed. 2019*. Editex.
https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&pg=PA72&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Minedu. (2017). *Currículo Nacional | Perú*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Minedu. (2021a). *Cartilla con orientaciones para el uso del material impreso Juega, crea, resuelve y aprende para niñas y niños de 4 y 5 años*.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7240>
- Minedu. (2021b). *Proyecto Educativo Nacional al 2021*.

- <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/170501-001-2007-ed>
- Minedu. (2022, octubre 16). *Minedu realiza banderazo para promocionar juegos escolares deportivos*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/661634-minedu-realiza-banderazo-para-promocionar-juegos-escolares-deportivos>
- Minedu, Díaz, V., & Castillo, M. (2012). *Guía de Orientación del Uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 Años. Ciclo II*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7401>
- Morante, M. G., & Vargas, A. M. (2019). Actividades lúdicas para el desarrollo de la Psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años [bachelorThesis]. En *Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro*. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4879>
- National Commission for the Protection of Human Subjects of Biomedical and Behavioral Research. (1979, abril 18). *Read the Belmont Report* [Text]. HHS.Gov. <https://www.hhs.gov/ohrp/regulations-and-policy/belmont-report/read-the-belmont-report/index.html>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- OEI, UNICEF, & SEP. (2020). *OEI | México | Noticias | Inauguramos el 3er. Congreso Internacional de Educación Inicial*. Organización de Estados Iberoamericanos. <https://oei.int/oficinas/mexico/noticias/inauguramos-el-3er-congreso-internacional-de-educacion-inicial>
- OMS. (2016). *9.ª Conferencia Mundial de Promoción de la Salud. Acuerdo de dirigentes mundiales para promover la salud en pro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible* [Temas de Salud]. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/news/item/21-11-2016-9th-global-conference-on-health->

promotion-global-leaders-agree-to-promote-health-in-order-to-achieve-sustainable-development-goals

- Pérez, & Gardey, A. (2021). Juegos recreativos—Definicion.de. *Definición.de*.
<https://definicion.de/juegos-recreativos/>
- Perez, L., Perez, R., & Seca, M. V. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Maipue. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/138497>
- Perujo, J. M., & Sereno, C. M. M. (2014). *UF1938: Dirigir y dinamizar eventos, actividades y juegos para animación físico-deportiva y recreativa*. IC Editorial.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/45245>
- Piaget, J. (1969). *Psicología del niño*. Ediciones Morata, S. L.
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/116205>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2016). *Psicología del niño (ed. Renovada)*. Ediciones Morata.
- Piñero, C. D. R. (2023). Encuentro latinoamericano de recreación comunitaria “Abriendo el juego en Santa Fe” 12, 13 y 14 de mayo de 2022 – Ciudad de Santa Fe, Argentina. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(18), Article 18.
<https://revistacseducacion.unr.edu.ar/index.php/educacion/article/view/783>
- Portell, M., & Vives, J. (2019). *Investigación en Psicología y Logopedia: Introducción a los diseños experimentales, cuasi-experimentales y ex post facto*. Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Protections (OHRP), O. for H. R. (2009, junio 23). *Federal Policy for the Protection of Human Subjects ('Common Rule')* [Text]. HHS.Gov.
<https://www.hhs.gov/ohrp/regulations-and-policy/regulations/common-rule/index.html>
- Romo-Martínez, J. E. (2015). La lista de cotejo como herramienta para la lectura crítica de artículos de investigación publicados. *Revista de Enfermería del Instituto Mexicano*

del Seguro Social, 23(2), 109-113.

Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. *Universidad Ricardo Palma*.

<https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/1480>

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Noveduc Libros.

Tiwi, M., & Weepiu, E. (2021). Desarrollo de la motricidad gruesa en infantes, comunidad awajún de Yamayakat, Imaza, Amazonas, Perú, 2019. *Revista Científica UNTRM: Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.25127/rcsh.20214.706>

UNESCO. (2014). *Estrategia de educación de la UNESCO, 2014-2021—UNESCO Biblioteca Digital*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa

UNICEF. (2023). *Después de los terremotos, un salvavidas para la infancia en Siria / UNICEF*. <https://www.unicef.org/stories/after-earthquakes-lifeline-childhood-syria>

Valderrama, S. (2013). *Pasos para Elaborar Proyectos de Investigación Científica Cualitativa, Cuantitativa y Mixta* (2da. Edición). http://www.editorialsanmarcos.com/index.php?id_product=211&controller=product

Valladolid, S. E. (2020). El juego para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa particular Asís del distrito de Chulucanas, 2020. *Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17640>

Wallon, H. (2000). *La evolución psicológica del niño*. Grupo Planeta (GBS).

Ye, Y., Ning, K., Wan, B., & Shangguan, C. (2023). The Effects of the Exercise Intervention on Fundamental Movement Skills in Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder and/or Autism Spectrum Disorder: A Meta-Analysis. *Sustainability*, 15(6),

NA-NA. <https://doi.org/10.3390/su15065206>

Yuxin, Y., Xiaofen, L., & Wanxu, L. (2023a). *Meta-analysis of the effects of early childhood physical activity classes on gross motor development in preschool children*. Chinese Journal of Evidence-Based Medicine 2023, Vol. 23, Pages 319-326; 华西期刊社.
<http://www.cjebm.com/article/10.7507/1672-2531.202211043>

Yuxin, Y., Xiaofen, L., & Wanxu, L. (2023b). *Meta-analysis of the effects of early childhood physical activity classes on gross motor development in preschool children*. Chinese Journal of Evidence-Based Medicine 2023, Vol. 23, Pages 319-326; 华西期刊社.
<http://www.cjebm.com/article/10.7507/1672-2531.202211043>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACION DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
Juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023	<p>Problema General: ¿Cuál es la relación entre los Juegos y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?</p> <p>Problemas específicos: (1): ¿Cuál es la relación entre el Juego motor y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?, (2): ¿Cuál es la relación entre el Juego simbólico y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?, (3): ¿Cuál es la relación entre el Juego de construcción y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?, (4): ¿Cuál es la relación entre el Juego recreativo y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023?.</p>	<p>Hipótesis general H₀: No Existe relación significativa entre los Juegos y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023. H₁: Existe relación significativa entre los Juegos y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre los Juegos y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.</p> <p>Objetivos específicos: (1) Identificar la relación entre el Juego motor y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023, (2) Analizar la relación entre el Juego simbólico y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023, (3) Describir la relación entre el Juego de construcción y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023, (4) Indicar la relación entre el Juego recreativo y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023.</p>	<p>Variable 1: Juegos</p> <p>Variable 2: Motricidad gruesa</p>	<p>- Juego motor - Juego simbólico - Juego de construcción - Juego recreativo</p> <p>- Equilibrio - Coordinación</p>	<p>Tipo: Básica</p> <p>Métodos: Cuantitativo</p> <p>Diseño: No experimental de alcance descriptivo correlacional de corte transversal.</p> <p>Población y muestra: 21 estudiantes</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos: Observación - Lista de cotejo y - Escala Motriz de Ozer</p> <p>Métodos de análisis de investigación: Muestreo no Probabilístico intencional.</p>

LISTA DE COTEJO
JUEGOS EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS, PIURA, 2023

I. INFORMACIÓN GENERAL

I.E : _____
Nombre de la docente : _____
Fecha de observación : _____

II. OBJETIVO DEL INSTRUMENTO

El propósito del presente instrumento es recabar información en el marco del proyecto estadístico que tiene como objetivo determinar la relación entre los Juegos y la Motricidad Gruesa en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Particular León Trahtemberg, Piura, 2023.

III. INFORMACIÓN ESPECÍFICA

Logro = 3
Proceso = 2
Inicio = 1

N°	ITEMS	PUNTAJE		
		3	2	1
1	Realiza movimientos de manera autónoma como saltar, correr, trepar, rodar logrando mantener el equilibrio.			
2	Utiliza los pies y las manos para lograr desplazarse.			
3	Corre en diferentes direccionales demostrando seguridad y destreza.			
4	Baila rítmicamente al compás de la música.			
5	Salta sobre un obstáculo con los pies juntos.			
6	Realiza representaciones de su realidad.			
7	Imita a sus personajes favoritos.			
8	Utiliza movimientos corporales para expresar sus emociones, sensaciones y sentimientos.			
9	Emplea materiales de manera intencional desarrollando estrategias de			

	equilibrio y coordinación.			
10	Crea y asume diversos roles ficticios.			
11	Forma una torre utilizando tarros.			
12	Utiliza bloques, cartones y cajas para jugar.			
13	Ejecuta movimientos coordinados para ubicar las piezas a la derecha e izquierda en relación a su objeto.			
14	Ejecuta movimientos coordinados para ubicar las piezas arriba y abajo en relación a su objeto.			
15	Se ubica adecuadamente en el espacio con relación a su cuerpo y el objeto a construir.			
16	Exterioriza sus emociones a través de movimientos durante el juego.			
17	Tiene autoconfianza al perseguir a un compañero.			
18	Realiza sus movimientos respetando las normas del juego.			
19	Usa su creatividad para lograr esconderse ubicando su cuerpo según los elementos que le rodean.			
20	Logra permanecer quieto cuando le tocan.			

ESCALA MOTRIZ DE OZER (Evaluación neurológica)

Apellidos y nombres:

Fecha de nacimiento:

Fecha de evaluación:

Edad cronológica:

Edad de maduración:

Examinador:

El presente test tiene por finalidad determinar el nivel de la motricidad gruesa de los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Particular León Trahtemberg.

INSTRUCCIONES: Todas las acciones deben ser mostradas “Haz como yo hago”

ÍTEM	ACTIVIDAD	PUNTAJE			
		3	2	1	0
1)	Parase sobre el pie derecho (5 segundos) HAZ COMO YO HAGO, PÁRATE SOBRE UN PIE.				
2)	Parase sobre el pie izquierdo (5 segundos) HAZ COMO YO: PÁRATE SOBRE EL PIE IZQUIERDO.				
3)	Golpear con la punta del pie derecho (5 segundos) HAZ COMO YO, SIGUE GOLPEANDO HASTA QUE TE DIGA PARA.				
4)	Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
5)	Golpeando con la punta del pie izquierdo (5 segundos) GOLPEA CON LA PUNTA DE ESTE PIE.				
6)	Movimientos asociados de mano y cuerpo.				
7)	Saltando sobre el lugar con el pie derecho (5 segundos) SALTANDO SOBRE EL CUADRADO HASTA QUE TE DIGA QUE PARES.				
8)	Saltando sobre el lugar con el pie izquierdo (5 segundos).				
9)	Pararse poniendo un pie delante del otro (5 segundos) PÁRATE SOBRE ESTA LÍNEA, UN PIE DELANTE DEL OTRO.				
10)	Caminar en línea recta, poniendo un pie delante del otro con los ojos abiertos (5 segundos).				
11)	Camina por la línea con los ojos cerrados.				
12)	Caminar hacia atrás con los ojos abiertos colocando un pie detrás del otro.				
13)	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo derecho (5 segundos). GOLPEA CON TU DEDO Y PIE COMO HACIENDO MÚSICA.				

14)	Golpear rítmicamente con el pie y el dedo izquierdo (5 segundos).				
15)	Tocarse la nariz 3 veces. Con un dedo de la mano derecha. Demostrar 3 veces. TOCA MI DEDO Y LUEGO TU NARIZ.				
16)	Tocarse la nariz 3 veces. Con un dedo de la mano izquierda.				
17)	Alternando rápidamente, tocarse las yemas de los dedos. TÓCATE CADA DEDO. LUEGO REGRESA CON LA MANO DERECHA.				
18)	Alternando rápidamente, tocarse las yemas de los dedos. TÓCATE CADA DEDO. LUEGO REGRESA CON LA MANO IZQUIERDA.				
19)	Movimientos de labios. Demostrar un movimiento rápido de labios. HAZ ESTO CON TU BOCA.				
20)	Movimiento lateral de la lengua. Demostrar el movimiento rápido de la lengua. HAZ ESTO.				

EQUILIBRIO: PREGUNTAS: 1, 2, 3, 5, 7, 8, 9,10, 11 Y 12

COORDINACION MOTORA GRUESA: PREGUNTAS: 4, 6, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 Y 20

Anexo 3: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE JUEGOS

Nombre original del instrumento:	Lista de cotejo "JUEGOS"																			
Autor y año:	María Isabel Navarro Saavedra 2023																			
Objetivo del instrumento:	Medir el nivel de juegos																			
Usuarios:	Niños de 4 años																			
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual																			
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">N° Experto</th> <th colspan="3">Aspecto de validación</th> </tr> <tr> <th>Claridad</th> <th>Pertinencia</th> <th>Relevancia</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra</td> <td>Si</td> <td>Si</td> <td>Si</td> </tr> <tr> <td>2. Dra. Norka Tatiana Zuazo Olaya</td> <td>Si</td> <td>Si</td> <td>Si</td> </tr> <tr> <td>3. Milquiades Enrique Roña Córdova</td> <td>Si</td> <td>Si</td> <td>Si</td> </tr> </tbody> </table>	N° Experto	Aspecto de validación			Claridad	Pertinencia	Relevancia	1 Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra	Si	Si	Si	2. Dra. Norka Tatiana Zuazo Olaya	Si	Si	Si	3. Milquiades Enrique Roña Córdova	Si	Si	Si
N° Experto	Aspecto de validación																			
	Claridad	Pertinencia	Relevancia																	
1 Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra	Si	Si	Si																	
2. Dra. Norka Tatiana Zuazo Olaya	Si	Si	Si																	
3. Milquiades Enrique Roña Córdova	Si	Si	Si																	
Confiabilidad (Presentar los resultados estadísticos)	<p style="text-align: center;">Estadísticas de fiabilidad</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Alfa de Cronbach basada en</th> </tr> <tr> <th>Alfa de Cronbach</th> <th>elementos estandarizados</th> <th>N de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">,972</td> <td style="text-align: center;">,972</td> <td style="text-align: center;">20</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Nota.</i> Ordenador SPSS 26.</p> <p>Confiabilidad Excelente.</p>	Alfa de Cronbach basada en			Alfa de Cronbach	elementos estandarizados	N de elementos	,972	,972	20										
Alfa de Cronbach basada en																				
Alfa de Cronbach	elementos estandarizados	N de elementos																		
,972	,972	20																		

Nombre original del instrumento:	ESCALA MOTRIZ DE OZER (Evaluación neurológica)						
Autor y año:	Guillmain Ozerestski en el año 1929-1936						
Objetivo del instrumento:	Evaluación aptitud motriz: Coordinación motora gruesa y Equilibrio.						
Usuarios:	Niños de 4 años.						
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual. 20 ítems indicando acciones a ejecutar, previa demostración del aplicador. Tiempo aproximado; 15 minutos.						
Validez (Presentar la constancia de validación de expertos)	Ha sido utilizado en Norteamérica, Canadá; así como también en Sudamérica y países europeos (Choqueapaza y Tarqui, 2022) .						
Confiabilidad (Presentar los resultados estadísticos)	<p>Estadísticas de fiabilidad</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Alfa de Cronbach basada en elementos</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">Alfa de Cronbach</th> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">estandarizados</th> <th style="border-top: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black;">N de elementos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">,975</td> <td style="text-align: center;">,974</td> <td style="text-align: center;">20</td> </tr> </tbody> </table> <hr/> <p>Confiabilidad Excelente.</p>	Alfa de Cronbach	estandarizados	N de elementos	,975	,974	20
Alfa de Cronbach	estandarizados	N de elementos					
,975	,974	20					

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Juegos	El juego es una actividad ejecutada de manera voluntaria dentro de ciertos límites de tiempo y lugar libremente aceptados, su objetivo se ve precisado en sí mismo con una sensación de disfrute, aunque también está presente la tensión permite al niño expresarse corporalmente generando desarrollo y bienestar. (Huizinga, 1949, p.28).	El presente trabajo utilizará las siguientes dimensiones: Juego motor, juego simbólico, juego de construcción u juego recreativo las mismas que serán medidos con una Lista de Cotejo	<ul style="list-style-type: none"> - Juego Motor - Juego simbólico - Juego de construcción - Juego recreativo 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de movimientos y locomoción. - Expresión corporal. - Lateralidad y noción de espacio. - Bienestar social y mental. 	<p>1, 2, 3, 4 y 5</p> <p>6, 7, 8, 9 y 10</p> <p>11, 12, 13, 14 y 15</p> <p>16,17 18, 19 y 20</p>	Lista de Cotejo	Ordinal Logro: 3 ptos. Proceso: 2 ptos. Inicio:1 pto. Se convertirá a Niveles: Muy bueno: (51-60) ptos. Bueno: (41-50) ptos. Aceptable: 31 -40) p Inadecuado: (0-30) ptos.
Motricidad gruesa	Respecto a la gruesa Wallon (2000) afirma que el sistema motor del hombre se presenta como una escala de actividades sobre el eje cerebro-espinal las cuales siguen un orden de acuerdo a la evolución, es decir, la forma como evoluciona el niño es a través de estadios pasando cada uno de ellos como una reorganización de actividades que siendo importantes en una etapa se reduce y a veces se suprime en la etapa siguiente.	El presente trabajo utilizará las siguientes dimensiones: Equilibrio y Coordinación las mismas que serán medidos con la Escala Motriz de Ozer.	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> - Pararse - Golpear - Saltar - Caminar - Moverse de manera asociada. - Golpear rítmicamente. - Tocarse varias veces. - Alternar rápidamente. - Movimiento rápido de labios. - Movimiento rápido de lengua. 	<p>1,2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11 y 12</p> <p>4, 6, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20</p>	Escala Motriz de Ozer	Ordinal Logro: 3 ptos. Proceso: 2 ptos. Inicio: 1 pto. No logra: 0 pto. Se convertirá a Niveles: Muy bueno: (51-60) ptos. Bueno: (41-50) ptos. Aceptable: 31 -40) p Inadecuado: (0-30) ptos.

Anexo 5: Validación de juicio de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra, con Documento Nacional de Identidad N° 03848428, de profesión Docente, grado académico de Dr. en Educación, con código de colegiatura 320165, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de cotejo "Juegos en estudiantes de 4 años, Piura, 2023", cuyo propósito es medir la variable: juegos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4 años.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Dr/ Mg: Mg: Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 03848428

Especialidad del validador: Dra. en Educación-especialidad.

Trujillo, a los 19 días del mes de Junio de 2023

Dra. Cruz Emérita Olaya Becerra.

Firma del Experto Informante

Modelo de Instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Norka Tatiana Zuazo Olaya con Documento Nacional de Identidad N° 42979451, de profesión Docente, grado académico Magíster en Psicopedagogía, con código de colegiatura 2142979451, labor que ejerzo actualmente como docente, en Universidad Tecnológica del Perú.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominada Lista de cotejo "Juegos en estudiantes de 4 años, Piura, 2023, cuyo propósito es medir la variable: juegos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4 años.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Dr/ Mg: Mg: Dra. Norka Tatiana Zuazo Olaya

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 42979451

Especialidad del validador: Dra. en Educación y Mg en Psicopedagogía

Trujillo, a los 19 días del mes de Junio de 2023

Dra. Norka Tatiana Zuazo Olaya

Firma del Experto Informante

Modelo de Instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Milquiades Enrique Roña Córdova, con Documento Nacional de Identidad N° 03118490, de profesión docente, grado académico de magister, con código de colegiatura 0110087, labor que ejerzo actualmente como directivo, en IE "Coronel José Andrés Rázuri" y docente de la Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo "Juegos en estudiantes de 4 años, Piura, 2023, cuyo propósito es medir la variable: juegos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4 años.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Dr/ Mg: Mg: Roña Córdova Milquiades Enrique

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI: 03118490

Especialidad del validador: Mg. en Educación

Trujillo, a los 19 días del mes de junio de 2023


Mg. MILQUIADES ENRIQUE ROÑA CÓRDOVA
DNI 03118490

Firma del Experto Informante

Modelo de Instrumento

Anexo 6: Carta de Presentación


UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

Trujillo, 23 de junio del 2023

CARTA N°184-2023/UCT-FH

Dirigido a: Sr. Erasmo Naira Campos.
Director de la I.E. N° 15110 José Gabriel Condorcanqui.
PIURA

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.


Ante usted presento, a la Br. María Isabel Navarro Saavedra, de la Carrera de **Educación Inicial**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “Juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023” en su institución el días 27 de Junio del 2023 del año , con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

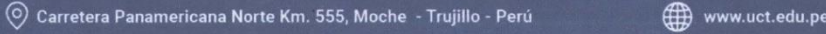
Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,




Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo





"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Trujillo, 26 de junio del 2023

CARTA N°192-2023/UCT-FH

Dirigido a: Profesor Martín Parihuaman Aniceto
Director de la IEP LEÓN TRAHTEMBERG
PIURA

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted presento, a la Br. María Isabel Navarro Saavedra, de la Carrera de *Educación Inicial*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "Juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023" en su institución el día 29 de Junio del presente año , con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dra. **MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo



Anexo 7. Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

CONSTANCA DE APLICACIÓN DE
INSTRUMENTOS

Por medio de la presente, hacemos constar que la Sra. María Isabel Navarro Saavedra; identificada con DNI N° 02887323, ha aplicado los instrumentos de observación sobre el juego y la motricidad gruesa a los estudiantes del aula de 4 años, el día 29 de Junio del año en curso.

Dichos instrumentos fueron aplicados como parte del proceso para la validez y confiabilidad de su tesis.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado, para los fines que estime conveniente.

Veintiséis de octubre, 03 de julio de 2023


Martín Parodi Aniceto
DIRECTOR
I.E.P. LEÓN TRAHTEMBERG

Anexo 8: Consentimiento Informado



ANEXO N° 06

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Señor: Erasmo Naira Campos.

Director IE N° 15110 José Gabriel Condorcanqui.

Presente. –

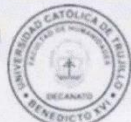


Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. María Isabel Navarro Saavedra, estudiante del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: “Juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023”, con la asesoría del Mg. Elier Abiud Nieto Rivas.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Lista de cotejo y Escala Motriz de Ozer a los participantes de la muestra los estudiantes de cuatro años de la institución educativa que usted dignamente dirige. y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Licenciada en educación inicial, para el Bachiller presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

ANEXO N° 06

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Señor: Profesor Martín Parihuaman Aniceto

Director: IEP LEÓN TRAHEMBERG

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. María Isabel Navarro Saavedra, estudiante del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: “Juegos y motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, Piura, 2023”, con la asesoría del Mg. Elier Abiud Nieto Rivas.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar los instrumentos: Lista de cotejo y Escala Motriz de Ozer a los participantes de la muestra los estudiantes de cuatro años de la institución educativa que usted dignamente dirige y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Licenciada en educación inicial, para el Bachiller presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,



Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Pd. El presente documento deberá ser firmado y sellado por la persona a la que se dirige el consentimiento, como signo de autorización del mismo.

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

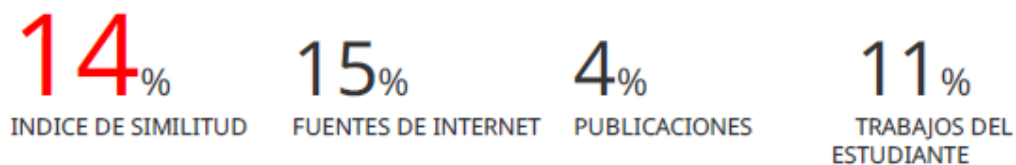


27/06/23

Anexo 9: Captura de similitud Turnitin

Tesis Revisión

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	10%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 1%