

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

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS RECREATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LAREDO 2024**

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

**AUTORAS**

Br. Arroyo Murga, Daly Giomara  
<https://orcid.org/0009-0004-0191-5568>

Br. Chavez Anticona, Kelly Olenka  
<https://orcid.org/0009-0003-2595-4214>

**ASESORA**

Dr. Meza Carrasco, Dora Paulina  
<https://orcid.org/0000-0001-7138-0619>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Desarrollo infantil

**TRUJILLO - PERÚ**

**2026**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dra. Meza Carrasco, Dora Paulina con DNI N° 17939534, como asesora del trabajo de investigación titulado “Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de Laredo 2024”, desarrollado por las bachilleres Arroyo Murga, Daly Giomara con DNI N° 70673492 y Chávez Anticono, Kelly Olenka con DNI N° 73781883 del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones técnicas y científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Estudiantes y de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de 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. Meza Carrasco Dora Paulina  
Asesora

**AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

**EXMO. MONS. GILBERTO ALFREDO VIZCARRA MORI, SJ**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DR. MARCOANTONIO PACHERRES TORREJON**

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DRA. SILVIA ANA VALVERDE ZAVALA**

Vicerrectora Académica

**DRA. GINA GENARA ZAVALA ESPEJO**

Vicerrectora de Investigación

**MG. ODALIS MEDALIT BOCANEGRA ESPARZA**

Decana de la Facultad de Humanidades

**DRA. TERESA SOFIA REATEGUI MARÍN**

Secretaria General

## **DEDICATORIA**

A mis queridos padres Marcelo y Adela por su respaldo incondicional en esta etapa de superación personal, a mi adorada hija Ghia que me proporciona las fuerzas necesarias para continuar con mis metas y me motiva a seguir luchando por mis sueños.

A mis abuelos paternos, que se encuentran en el cielo y con mucho amor los recuerdo.

Daly Giomara

A mis amados padres, sin ellos no podría haberlo logrado, con su apoyo y confianza que depositaron en mí, y por darme la fuerza que necesitaba en cada paso para poder culminar un gran sueño importante en mi vida.

También a mi hijo que fue la razón que me motivó a iniciar en este camino de la educación que a lo largo del tiempo ha ido fortaleciéndome para poder guiarlo en sus dificultades.

Kelly Olenka

## **AGRADECIMIENTO**

Por encima de todo, doy gracias a Dios por brindarme siempre la fuerza necesaria para seguir adelante a pesar de las adversidades, por guiar mis pasos día a día y otorgarme inteligencia para mejorar en mi desempeño profesional.

A mis maestras y maestros por sus enseñanzas en todo este largo periodo para desarrollarme profesionalmente.

Daly Giomara

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Arroyo Murga, Daly Giomara con DNI N° 70673492 y Chávez Anticona, Kelly Olenka con DNI N° 73781883, egresadas del **Programa de Estudios de Educación Inicial** de la **Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”**; damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la **Facultad de Humanidades**, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de Laredo 2024”, el cual consta de un total de **96 páginas**, incluyendo tablas y figuras y **48 páginas de anexos**.

Dejamos constancia de la **originalidad y autenticidad** de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento y en cumplimiento de los principios éticos, que el contenido del documento es **de nuestra exclusiva autoría** en cuanto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están debidamente sustentados en fuentes bibliográficas, asumiendo la responsabilidad de cualquier omisión involuntaria en la citación de autores.

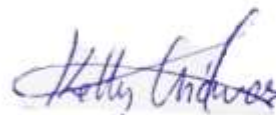
En este sentido, declaramos que el uso de herramientas de inteligencia artificial en el presente trabajo se ha limitado exclusivamente a la mejora de la redacción y corrección de errores gramaticales y sintácticos, sin que ello haya influido en la generación del contenido, análisis o interpretación de los resultados de la investigación.

Del mismo modo, reconocemos que cualquier vulneración a los derechos de autor derivada del presente trabajo será de nuestra exclusiva responsabilidad, asumiendo las consecuencias académicas y legales que pudieran derivarse conforme a la normativa vigente.

**Las autoras**



Arroyo Murga, Daly Giomara  
DNI 70673492



Chávez Anticona, Kelly Olenka  
DNI 73781883

## ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD .....	2
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO .....	5
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	6
ÍNDICE.....	7
ÍNDICE DE TABLAS.....	8
ÍNDICE DE FIGURAS .....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT .....	11
I. INTRODUCCIÓN .....	12
II. METODOLOGÍA .....	35
2.1. Enfoque y tipo de investigación.....	35
2.2. Diseño metodológico .....	35
2.3. Población y muestra.....	36
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	37
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	37
2.6. Aspectos éticos en la investigación.....	38
III. RESULTADOS .....	39
IV. DISCUSIÓN.....	51
V. CONCLUSIONES .....	54
VI. RECOMENDACIONES .....	55
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	56
ANEXOS.....	62

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución del grupo de estudiantes. ....	36
Tabla 2 Distribución del grupo muestral de estudiantes.....	37
Tabla 3 Nivel de la motricidad gruesa de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024. .....	39
Tabla 4 Nivel de la dimensión equilibrio de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.....	40
Tabla 5 Nivel de la dimensión ritmo de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024. .....	41
Tabla 6 Nivel de la dimensión coordinación de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.....	42
Tabla 7 Nivel de la dimensión lateralidad de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.....	43
Tabla 8 Prueba de normalidad para los datos del grupo de estudiantes. ....	44
Tabla 9 Análisis descriptivo de motricidad gruesa en el pre test y post test. ....	45
Tabla 10 Test Wilcoxon para la motricidad gruesa.....	45
Tabla 11 Análisis descriptivo de la dimensión equilibrio en el pre test y post test.....	46
Tabla 12 Test Wilcoxon para la dimensión equilibrio. ....	46
Tabla 13 Análisis descriptivo de la dimensión ritmo en el pre test y post test.....	47
Tabla 14 Test Wilcoxon para la dimensión ritmo. ....	47
Tabla 15 Análisis descriptivo de la dimensión coordinación en el pre test y post test. ....	48
Tabla 16 Test Wilcoxon para la dimensión coordinación. ....	48
Tabla 17 Análisis descriptivo de la dimensión lateralidad en el pre test y post test. ....	49
Tabla 18 Test Wilcoxon para la dimensión lateralidad. ....	49
Tabla 19 Nivel de los juegos recreativos de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Diagrama de organización del estudio. ....	35
Figura 2 Nivel de la motricidad gruesa de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024. ....	39
Figura 3 Nivel de la dimensión equilibrio de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024. ....	40
Figura 4 Nivel de la dimensión ritmo de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024. ....	41
Figura 5 Nivel de la dimensión coordinación de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024. ....	42
Figura 6 Nivel de la dimensión lateralidad de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024. ....	43
Figura 7 Nivel de los juegos recreativos de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024. ....	50

## RESUMEN

El presente estudio planteó el objetivo de determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza – Laredo, 2024. Estudio de alcance explicativo, cuantitativo, con diseño experimental de clase preexperimental, se incluyó a 52 niños de 3 a 5 años, escogidos de un grupo de 72 alumnos de la IE Antenor Orrego Espinoza, esta muestra fue evaluada mediante guías de observación aplicando la técnica de la observación. Se obtuvo que la aplicación de los juegos recreativos mejora significativamente la dimensión de equilibrio ( $p<0.05$ ), ritmo ( $p<0.05$ ), coordinación ( $p<0.05$ ) y lateralidad ( $p<0.05$ ); además, un 94.2% de los alumnos se encontraron dentro del nivel inicio antes de aplicar la propuesta y después de aplicarla el 100% alcanzó un nivel logrado. Se concluyó que la aplicación de los juegos recreativos mejora significativamente la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de una Institución Educativa– Laredo, 2024. Finalmente se recomendó a la dirección de la Institución educativa de Laredo que desarrolle capacitaciones dirigidas a los docentes en temas asociados a los juegos recreativos, así también que la plana docente asuma el compromiso de realizar dichas actividades al aire libre donde los estudiantes puedan desenvolverse; también a los futuros investigadores en poder aplicar los juegos ya mencionados.

**Palabras clave:** *Juegos recreativos, motricidad gruesa, equilibrio, ritmo, coordinación.*

## ABSTRACT

The present study aimed to determine whether the application of recreational games improves gross motor skills in early childhood education students at the Antenor Orrego Espinoza School in Laredo, 2024. An explanatory, quantitative study with a pre-experimental design was conducted, including 52 children aged 3 to 5 years selected from a group of 72 students at the Antenor Orrego Espinoza School, this sample was evaluated using observation guides, applying the observation technique. It was found that the application of recreational games significantly improves the dimensions of balance ( $p < 0.05$ ), rhythm ( $p < 0.05$ ), coordination ( $p < 0.05$ ), and laterality ( $p < 0.05$ ); moreover, 94.2% of the students were at the initial level before the intervention, and after it, 100% reached the achieved level. It was concluded that the application of recreational games significantly improves gross motor skills in early childhood education students at School in Laredo, 2024. Finally, it was recommended that the management of the Laredo educational institution develop training programs for teachers on topics related to recreational games, and that the teaching staff commit to carrying out these activities outdoors where students can develop; also, that future researchers be able to apply the aforementioned games.

**Key words:** *Recreational games, gross motor skills, balance, rhythm, coordination.*

## I. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación pudimos observar la carencia de estrategias pedagógicas como la aplicación de juegos al momento de llevar a cabo las situaciones significativas de las clases de los niños del nivel inicial, y es que una de las principales causas de dicha situación es que no se cuenta con espacios idóneos para llevar a cabo el desarrollo de actividades que son del área de psicomotricidad, afectando así el desarrollo motriz grueso de las niñas y niños; específicamente tienen dificultades en la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, afectando así también su autonomía.

La educación preescolar es el soporte del aprendizaje futuro de la etapa escolar, en esta etapa los niños desean conocer y explorar todo su entorno, puesto que son muy observadores y perceptivos, estas habilidades favorecen al aprendizaje. Entonces, el estímulo del movimiento y la motricidad gruesa es fundamental desde el nacimiento pues el ser humano requiere adaptarse al entorno y relacionarse con él, razón por la cual, es indispensable, a partir de la temprana infancia, aplicar estímulos apropiados que garanticen su formación integral, identificando limitaciones y debilidades físicas que causen problemas y se conviertan en un inconveniente o limitante en las tareas o en el rendimiento en la vida cotidiana de la persona; no obstante, hoy en día, las dificultades de motricidad gruesa son un fenómeno global que impacta a las niñas y niños ya que no tienen una buena coordinación en sus movimientos motores, como en Ecuador donde los pequeños de tres y cuatro años que pertenecen a un centro educativo presentan un progreso restringido de sus habilidades psicológicas y físicas, lo que repercute en sus funciones cotidianas, como en la capacidad por mantener una postura idónea que perjudica la capacidad para desarrollar las habilidades motoras finas, en sentarse erguido para enfocarse en clase que perjudica el desempeño escolar y tendrá dificultades en comer y guardar sus juguetes (Moreira y Mestre, 2023).

Ahora bien, un mal desarrollo motriz grueso trae como consecuencia un inadecuado desarrollo escolar, lo que afecta el futuro de los niños, y esto se debe a que no se ha trabajado adecuadamente con ellos porque los docentes no cuenta con las herramientas idóneas para apoyar la evolución de habilidades motoras y en infraestructura solamente el 43.9% de los centros educativos de Ecuador disponen de materiales adecuados; se sabe que el desarrollo motriz a durante la infancia es fundamental porque genera vivencias que implican movimientos, es por eso que integrar los juegos recreativos en las actividades escolares de

los infantes promueve el aprendizaje y optimiza el progreso de sus destrezas motoras y, en consecuencia, mejora el rendimiento académico (Domínguez et al., 2024).

La motricidad gruesa engloba a todas las actividades que requieren el uso de grandes estructuras musculares es por eso que debe ser fortalecida en la proporción en que el niño progresa en su crecimiento, al principio está bajo la responsabilidad de la familia y luego del docente cuando el infante alcance etapa preescolar y escolar ayudándole así en su progreso; sin embargo, en Perú existe una gran problemática en el progreso motriz grueso, pues los maestros de preescolar realizan escasas actividades en la motricidad gruesa de las niñas y niños, sumado a la limitada disponibilidad de recursos, la ausencia de innovación en las actividades y la mayoría del tiempo se trabaja en el salón de clases; las consecuencias de esto se ven reflejadas en una institución educativa de Amazonas, donde los alumnos poseen un nivel inferior en el progreso motriz grueso (52%), presentando una mala coordinación (57%). (Tiwi y Weepiu, 2021)

En la provincia de Trujillo, en el distrito de Laredo, encontramos una Institución Educativa, que no es ajena a problemas que limitan el progreso motriz de los alumnos, puesto que uno de los desafíos que enfrentan niñas y niños del nivel inicial es que no cuentan con espacios adecuados o aula de psicomotricidad; lo que conlleva a que los profesores solamente se enfoquen en la formación de competencias emocionales y cognitivas, excluyendo el progreso motriz grueso del alumnado a causa de la ausencia de un entorno idóneo para su crecimiento, peor aún la aplicación de juegos recreativos es casi nula, a pesar de que son fundamentales para potenciar los movimientos físicos. Por ello, es de gran importancia fomentar el progreso motriz grueso en los estudiantes aplicando juegos recreativos mediante habilidades, competencias y capacidades que permitan el crecimiento integral y social de la personalidad de las niñas y niños.

Por lo mencionado anteriormente, se propuso el problema de estudio: ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024? Seguidamente los problemas específicos: ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?, ¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos mejora el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?, ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial –

Laredo, 2024? y ¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos mejora la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?

Para este caso presenta relevancia social puesto que las niñas y niños se beneficiaron desarrollando su motricidad gruesa de forma óptima, lo que les garantiza un desarrollo integral, permitiéndoles obtener diversas aptitudes físicas que son imprescindibles para su bienestar y crecimiento, ya que mediante la motricidad gruesa aprenden a coordinar y controlar sus movimientos corporales, tonifican sus músculos y potencian su posición y estabilidad física.

Tiene implicancias prácticas puesto que con los juegos recreativos las niñas y niños de la institución van a experimentar y conocer su cuerpo, así como también sus posibilidades, de manera que desarrollen su motricidad gruesa adecuadamente, garantizándoles un desarrollo integral de forma dinámica.

Presenta valor teórico, puesto que analizó la importancia de aplicar juegos lúdicos, así como su impacto en el progreso motriz grueso del alumnado de la institución de nivel primario, para esto se tomó en cuenta los fundamentos teóricos de las dos variables bajo investigación para así aportar nuevos conocimientos que tendrán un soporte en los hallazgos de la investigación.

Presenta utilidad metodológica puesto que los datos requeridos se obtuvieron de los alumnos del centro educativo mediante dos guías de observación validadas y con confiabilidad adecuada, lo que permitirá registrar las deficiencias en la motricidad gruesa, así también este estudio será precedente para otras investigaciones.

Es así que se planteó el objetivo general: Determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024. Con los objetivos específicos: Determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, Determinar si la aplicación de juegos recreativos mejora el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, Determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024 y Determinar si la aplicación de juegos recreativos mejora la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

Entonces, como respuesta a la problemática se formuló la hipótesis general, la aplicación de los juegos recreativos mejora de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024. Así también las hipótesis específicas: La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024; La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024; La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024 y La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

Según la UNESCO (2022), en la educación inicial el progreso motriz grueso es fundamental para el desarrollo integral del niño, pues contribuye al fortalecimiento del movimiento, la coordinación y el equilibrio, aspectos clave para su aprendizaje y bienestar futuro.

Para la ONU, a través de UNICEF (2021), se reconoce que el juego activo y las actividades recreativas en la primera infancia son esenciales para progreso motriz grueso, pues permiten a los infantes fortalecer habilidades como el movimiento, la coordinación y el equilibrio, contribuyendo a su aprendizaje temprano y desarrollo integral.

De acuerdo con la Organización de los Estados Americanos OEA (2024), a través del Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescentes, en la primera infancia, el juego recreativo es un derecho básico y un medio clave para el desarrollo integral, ya que mediante el movimiento y la exploración corporal los niños fortalecen habilidades motoras gruesas, las habilidades físicas, el equilibrio y la coordinación necesarias para su bienestar y aprendizaje temprano.

Respectos a los estudios, se destaca en estudios internacionales a Cevallos (2021), en Riobamba, Ecuador en la IE Carlos Cisneros, quien en su investigación titulada “Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años”; se planteó como problema en qué medida se relacionan sus variables, examinar la relevancia de los juegos tradicionales en el progreso motriz en infantes de 4 a 5 años, es así que se enfocó en un estudio cuantitativo y descriptivo, para esto se consideró 24 niños en la muestra, haciendo uso de un formulario de observación y el test MABC. Concluyó afirmando que el vínculo entre el fomento de las destrezas motoras gruesas y los juegos ayudan al fortalecimiento de destrezas para coordinación y equilibrio que fomentan el desarrollo global

de los alumnos. Este descubrimiento es importante para el estudio en curso, pues demuestra que los juegos son tanto actividades de recreación como herramientas efectivas en el progreso motriz grueso, persiguiendo el mismo fin de que los maestros incorporen el juego como método educativo dentro del currículo escolar.

Sutapa et al. (2021) en Basilea, Suiza desarrolló un artículo titulado Mejora de habilidades motoras en la primera infancia mediante actividades de juego orientadas a objetivos, publicado en la revista MDPI (CC BY) donde propuso determinar que la actividad de juego orientada a objetivos en la primera infancia mejora las habilidades motoras; es así que se enfocó en un estudio cuantitativo, para esto consideraron a 40 infantes de 4 a 6 años que fueron reclutados y observados durante 12 semanas, para analizar los datos utilizaron las pruebas Wilcoxon y t pareadas. Los resultados mostraron que las destrezas motoras examinadas antes y después del entrenamiento mostraron diferencias notables ( $p < 0.05$ ). Concluyeron que las actividades ejecutadas a lo largo de 12 semanas produjeron avances importantes en los ámbitos de destrezas motrices en niños de cuatro a seis años. Este estudio refuerza la investigación que sostiene que el juego recreativo además de entretener, es una herramienta efectiva en el progreso motriz grueso, proporcionando evidencia que puede dirigir a los profesores al aplicar a las intervenciones motrices basadas en el juego.

Chicaiza et al. (2023), en la ciudad de Riobamba, Ecuador; en la Unidad Educativa Santa Mariana de Jesús; los autores publicaron su artículo en la revista Científico-Académica Multidisciplinaria Polo del Conocimiento titulado “Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa”, su estudio planteó como objetivo desarrollar una guía didáctica con actividades lúdicas propuestas, mediante juegos tradicionales y juegos sensorio-motores, para ello se enfocó en un estudio cuantitativo, aplicado, donde 20 alumnos formaron parte de la muestra, quienes fueron observados durante el estudio. Los resultados evidencian que las actividades propuestas mejoraron la coordinación global, el equilibrio, la dirección, la organización espacio-temporal, la coordinación óculo-manual y la orientación espacial. Concluyeron que la implicación en juegos tradicionales y en actividades que estimulan la percepción sensorial y los movimientos tuvo efecto favorable en el progreso motriz grueso infantil. Estos descubrimientos resaltan lo efectivo que es integrar juegos tradicionales y sensorio-motores, permitiendo abordar la motricidad desde una perspectiva completa.

Coronel y Jarrín (2024), en la ciudad de Cuenca, Ecuador en la IE Carrusel se ejecutó una investigación en la cual los autores publicaron su artículo en la revista Científico-Académica Multidisciplinaria Polo del Conocimiento titulado “El Impacto que tienen los juegos en la coordinación motriz gruesa en niños de edad preescolar” en su artículo propuso evidenciar el vínculo de los juegos con el progreso motriz grueso; entonces ejecutaron un estudio descriptivo de corte transeccional, incluyó a 21 infantes, a los que se les evaluó con una prueba de coordinación motora 3JS. Los hallazgos evidencian que, hay un efecto de dependencia directamente proporcional entre las variables abordadas. Concluyeron que, resulta ser crucial llevar a cabo acciones que promuevan el progreso motriz grueso infantil y más aún en edades tempranas. Este artículo valida el uso de instrumentos estandarizados, aportando rigor metodológico, por lo que permite reforzar la teoría y comparar los resultados obtenidos en este estudio.

En el ámbito nacional, Jove (2020) en Lima, Perú en la Institución Educativa Las Piedras- Madre de Dios, se realizó la investigación titulada “Juegos Recreativos y Motricidad gruesa en niños de 5 años”, en la que se tuvo como problema si los juegos influyen en la motricidad gruesa, además se estableció como meta establecer que los juegos recreativos inciden en el progreso motriz grueso, es así que su indagación se fundamentó en una perspectiva cuantitativa, aplicado, exhaustivo y de esquema pre-experimental, es por eso que se tomó en cuenta a 18 infantes en la muestra, utilizando la observación y una escala de valoración. Los hallazgos indicaron que, en la pre-prueba, las destrezas motoras gruesas, un 80% (4) de infantes se sitúan en la etapa de inicio; un 20% (1) de infantes se encuentran en etapa de proceso y un 0.0% (0) de infantes alcanza una etapa de logro; por otro lado, en el post-prueba: un 0.0% (0) de infantes alcanzó la etapa de inicio; un 20% (1) de infantes se encuentran en la etapa de proceso y un 80% (4) de infantes consiguieron una etapa de logro. Concluyó que dichos juegos repercuten en áreas como ritmo, lateralidad y equilibrio. Este descubrimiento es importante para la indagación, pues da evidencia concreta de que los juegos de recreación aumentan el desarrollo motor, particularmente en las categorías de equilibrio, lateralidad y ritmo, por lo que valida metodologías y refuerza la importancia de una educación en base a juegos como estrategia fundamental en la primera infancia.

Lara (2021), en Pallán, Perú en la institución educativa N° 119 en su investigación titulada Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años, su estudio planteó como objetivo fortalecer la motricidad gruesa de los educandos, es así que se consideró un

estudio tipo aplicativo, diseño pre experimental, para lo cual consideró 20 alumnos de 4 años en la muestra y recurrió a la observación mediante la ficha de observación y listas de cotejo. Los hallazgos consistieron en el perfeccionamiento y robustecimiento de las acciones armónicas de los músculos de los alumnos. Concluyó que el ejercicio físico recreativo aporta positivamente en el progreso motriz grueso. Este descubrimiento brinda resultados que refuerza la relevancia de implementar tácticas lúdicas durante el proceso de educación a lo largo de la etapa infantil, aprovechando así la plasticidad neuromuscular y el entusiasmo natural de los niños por el juego, permitiendo contrastar los resultados de la propuesta actual.

Apolinario (2023) en Huacho, Perú en la Institución Educativa Privada La Edad de Oro 2021 en su estudio titulado Las actividades recreativas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años planteó identificar el impacto que el uso de estas actividades de recreación incrementa la destreza motriz gruesa, el tipo de estudio conforme a su naturaleza fue experimental, utilizando un diseño pre-experimental, incluyó a 25 infantes y aplicó la observación a través de formularios y listas de cotejo. Los hallazgos fueron que, mediante las actividades lúdicas utilizadas, se eleva la estabilidad infantil, dado que en el alto nivel antes de la prueba alcanzó un 24% y después de la prueba un 40%; así también, con relación a la dimensión ritmo, antes del test, el grado medio se sitúa en un 60.0%, el bajo en 12.0% y el alto en 28.0%, en contraste después del test, el grado medio se sitúa en un 52.0%, el 12.0% en el bajo y el 36.0% en el alto. Concluyó que el juego potencia la evolución de la motricidad gruesa infantil. Dichos hallazgos fortalecen el marco teórico ya que es un estudio relacionado con la psicomotricidad y aporta evidencia actual sobre el juego y su impacto significativo en el avance motriz de los infantes, lo que permite contrastar los resultados de la investigación en curso.

Zegarra (2024) en la ciudad de Tananta – San Martín, Perú en la Institución Educativa Inicial N° 110 con su tesis titulada Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, planteó determinar que la implementación de los juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa, para ello ejecutó un estudio experimental cuantitativo de esquema pre-experimental, donde participaron 20 niños, los cuales fueron observados y registrados en una guía de observación. Resultados que revelaron que previo a implementar la propuesta experimental, un 75.0% de participantes mostraba un grado bajo de motricidad gruesa, sin embargo, al aplicarla se revirtió a que un 75.0% progreso en este aspecto. Concluyó que, las actividades y estrategias enfocadas en el juego tradicional

contribuyen al progreso motriz grueso infantil ( $p= 0.001<0.05$ ). Hallazgos que aportan evidencia concreta y cuantificable de que al implementar juegos como estrategia pedagógica optimiza de manera significativa la motricidad gruesa, permitiendo así comparar con las conclusiones que se obtienen en este estudio.

Haro (2024), en la ciudad de Hualmay, Perú en la Institución Educativa N° 467 en su tesis titulada Las actividades recreativas y desarrollo de la motricidad gruesa en los niños; su estudio intentó establecer la asociación que se presenta de las actividades recreativas con el progreso motriz grueso, es así que empleó un esquema no experimental, transversal, donde incluyó a 80 alumnos, quienes fueron observados y registrados en listas de cotejo. Los hallazgos reflejaron que las actividades recreativas se asocian significativamente con el equilibrio, ritmo y lateralidad. Concluyó que la asociación entre las actividades recreativas y motricidad gruesa fue significativa. Este descubrimiento apoya la noción de que las actividades de recreación deberían integrarse en el currículo de educación inicial, ya que repercuten significativamente en el avance motor grueso, siendo primordiales en el progreso integral de los niños.

Rivera et al. (2025) en Huánuco, Perú en la Institución Educativa Mariano Damaso Beraún en su indagación titulada Juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa estableció como meta determinar cómo la ejecución de los juegos recreativos optimiza el progreso motriz grueso, por lo que utilizaron un estudio aplicado, con esquema cuasiexperimental, donde incluyeron a 58 alumnos, a los que observaron y registraron en una guía. Los hallazgos reflejaron que emplear los juegos recreativos brindan avances notables en el grupo de experimentación, sin embargo, en el control no hubo mejoras. Concluyeron que los juegos recreativos incrementaron notablemente las habilidades motoras. Este descubrimiento es importante para el estudio, ya que proporciona, refuerza y amplía el conocimiento actual referente a la conexión de juegos recreativos con la motricidad gruesa, así también, su diseño cuasiexperimental lo convierte en un referente muy importante dentro de esta línea de investigación.

Estudios regionales y locales, como Vila (2022) en Cochorco, Perú, en una IE se realizó un estudio titulada “Juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en estudiantes de inicial”; se estableció como meta en su estudio establecer si la destreza motriz gruesa de preescolares de 4 años se ve favorecida por el juego cooperativo. Se ocupó de 18 infantes y las herramientas de valoración utilizadas fueron guías de

observación. Hallazgos en la pre prueba revelaron, un 56% de participantes que se evaluaron poseen un nivel elevado en la destreza motriz gruesa, un 39% posee un grado medio y un 6% exhibe un grado bajo; en contraste, los hallazgos de la pos prueba indican que un 89% de infantes exhibe un grado elevado en la destreza motriz gruesa, sugiriendo que, tras la realización de las tareas, los participantes han logrado perfeccionar el control de su cuerpo y desplazamientos, y únicamente un 11% exhibe un grado medio. Concluyó que estos juegos colaborativos repercuten de modo considerable sobre el progreso de la destreza motriz infantil y resulta crucial que los maestros empleen estos juegos como táctica pedagógica para asistir a sus alumnos en su desarrollo integral. Este estudio aporta datos de una edad específica en la que se producen avances muy importantes en el desarrollo motor, por lo que contribuye a completar el panorama del desarrollo motriz en la infancia temprana.

Veronico (2024) en Carabamba, Perú en su investigación titulada Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de las instituciones educativas del distrito de Carabamba, planteó establecer una asociación de dependencia de los juegos tradicionales con el progreso motriz grueso; por lo que tomó a 53 alumnos, este estudio se adecúa a un análisis cuantitativo, descriptivo-correlacional, se hizo uso de la observación y las herramientas empleadas fueron guías de observación. Las investigaciones evidenciaron que existe una fuerte conexión positiva directa de los juegos convencionales con la coordinación global, evidenciada con 75% y 77%, respectivamente; asimismo, se observó una notable relación positiva de los juegos convencionales con el equilibrio y una fuerte correlación positiva de los juegos convencionales con la relajación y respiración. Concluyó que hay un vínculo directo y relevante entre los juegos clásicos y destreza motriz gruesa. Este descubrimiento refuerza la noción de que el juego, ya sea moderno, cooperativo o tradicional, constituye una herramienta educativa para el avance de la coordinación, el equilibrio y otras capacidades motoras esenciales.

Santisteban (2021) en Villa El Salvador, Perú en la Institución Educativa N° 1121 con su tesis titulada Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de 5 años, estableció como meta establecer asociación entre juegos tradicionales y destreza motriz gruesa; para ello, empleó un estudio cuantitativo, cuyo diseño fue de correlación descriptiva, incluyó a 36 estudiantes, empleó la observación y listas de cotejo como herramientas. Los hallazgos registraron una asociación elevada de (0.76) entre las dos variables. Concluyó con la presencia de una asociación moderada de los juegos tradicionales con el progreso motriz

grueso. Este estudio ofrece una alternativa metodológica muy útil en investigaciones correlacionales, enriqueciendo el análisis desde distintos enfoques.

Caballero (2023) en El Milagro-Trujillo, Perú en la Institución Educativa N° 1629 en su estudio titulado Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años, puso como meta establecer la correlación de los juegos motores con el progreso motriz grueso, la investigación fue cuantitativa, con un nivel de correlación y un esquema no experimental, incluyó a 117 niños y se observó a 30 infantes, utilizando guías de observación de herramientas. Los hallazgos revelaron una concentración superior del 36.7% en la etapa de progreso y logro en juegos motrices, y del 40% en la etapa de progreso del desarrollo motriz grueso, los resultados inferenciales evidenciaron un vínculo positivo del desarrollo motriz grueso con el juego constructivo (0.837), con el juego de movimiento (0.824) y con el juego de desplazamiento (0.919). Concluyó la presencia de un vínculo proporcional y significativo de los juegos motrices con la destreza motora gruesa (0.945). Este hallazgo respalda el concepto de que el juego motor constituye un recurso fundamental en el avance de destrezas físicas esenciales en la infancia.

Romero (2023) en Trujillo, Perú en su indagación titulada Juegos funcionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una institución educativa de Trujillo, planteó el propósito de evidenciar que la implementación del taller Moviepress incrementó el grado de la destreza motriz gruesa en los infantes de 3 años, por ello la indagación se llevó a cabo de manera preexperimental ya que se compuso de un solo grupo experimental y la muestra consistió en 9 infantes, se aplicó la rúbrica que se utilizó durante el pretest. Los resultados fueron 7 infantes se ubicó en el grado medio, mientras que, 2 en el bajo, tras la implementación del taller, se llevó a cabo la pos prueba, obteniéndose que ningún niño estaba en la puntuación baja, 1 en la media y 8 en el alta. Concluyó que es crucial promover actividades motoras en los niños para potenciar su motricidad gruesa desde la temprana edad, potenciando así sus destrezas motoras. Estos hallazgos evidencian que intervenciones estructuradas como el taller Moviepress pueden generar avances significativos en la motricidad gruesa, lo que permite compararlos con lo obtenido en este estudio.

En cuanto a las bases teóricas, se describe los juegos recreativos, Rodríguez et al. (2023), sostienen que los juegos recreativos son un grupo de medidas que se utilizan para divertirse y cuyo propósito fundamental es que disfruten quienes lo realizan. Son actividades principalmente lúdicas, divertidas, capaces de transmitir emociones, estímulos, salud,

alegrías, deseos de ganar, lo que permite interactuar con otros individuos, es por eso que estas actividades son vitales e indispensable para el desarrollo de los seres humanos; además, las reglamentaciones son mínimas y no importa ejecutar la técnica correctamente o de ser ganador sino divertirse lo que produce placer.

Para Posso et al. (2021), señalan que pese a la competencia que es evidenciada en ciertos juegos recreativos, lo que más se valora es la participación conjunta, la recreación de los estudiantes es fundamental para los juegos y que se ejecute en un lugar ameno, lúdico y cálido para que los mismos se lleven experiencias para la vida, así como el desarrollo intelectual, social, motriz y emocional.

De acuerdo con Ortiz et al. (2023), los juegos recreativos son excelentes para la fomentación de la capacidad física en los alumnos; estos juegos son divertidos y facilitan el desarrollo y mejora de las distintas habilidades físicas, existen muchos tipos de juegos, como el juego de carrera que se asocia a la carrera de velocidad, la carrera de relevos o el juego de persecución, estas actividades fomentan la resistencia, velocidad y coordinación motriz. Así también, los juegos de equilibrio necesitan coordinación y equilibrio para conservar la postura al momento de ejecutar las diversas actividades. Los juegos de lanzamiento entre ellos de aros o pelotas que promueven la mejora de la fuerza en los brazos, la precisión y coordinación óculo manual. Los juegos de agilidad que involucra movimientos con obstáculos, entre ellos, “círculos de obstáculos” o el “pilla-pilla” que facilitan la mejora de velocidad y agilidad para reaccionar, así como coordinación. Los juegos de resistencia, entre ellos el salto de cuerda proporciona progreso de la resistencia y la fuerza en las extremidades inferiores.

Jugar es una actividad que es muy familiar en la vida humana. En una época en la que los humanos están en el proceso de formarse desde la infancia hasta la adultez, ninguno de los individuos no conoce los juegos. Por ello, las actividades de aprendizaje basadas en el juego enseñan a los niños a disfrutar del aprendizaje. (Ali y Kurnaz, 2025)

Respecto a las dimensiones de los juegos recreativos, para Velásquez et al. (2023), el juego considerado universal, es fundamental en el crecimiento del infante, contribuyendo en su progreso motor, social, afectivo, cognitivo y resulta elemental para desarrollar la capacidad cognitiva básica como es la concentración, lenguaje, memoria, atención, razonamiento lógico y creatividad. En cuanto al área cognoscitiva, el juego contribuye enormemente en el incremento de las habilidades cognitivas de los infantes. A través del

juego aprenden a sacar conclusiones, a razonar, a tener ideas creativas y a desarrollar la paciencia. El progreso de un niño es caracterizado por unas etapas que pueden mejorarse y apoyarse en el marco de su interacción con otros niños y con el entorno.

Con relación al área psicomotora, mediante la intervención en actividades recreativas, se desarrollan y mejoran las destrezas motoras gruesas y finas. La motricidad gruesa se desarrolla y mejora conforme el infante en el juego aprende a moverse, gatear, apretar, correr, avanzar, trepar, saltar, brincar, lanzar, atrapar o equilibrarse. La destreza motora fina se desarrolla mediante el empleo de dedos y manos para manejar y manipular juguetes. Los niños desarrollan su habilidad y llegan a ser capaces de enfrentarse a tareas físicas cada vez más difíciles repitiendo ejercicios básicos en áreas de recreación. El constante movimiento del juego activo facilita el avance de la función sensoriomotora, que es la coordinación precisa de las señales cerebrales con los movimientos musculares. Mediante el juego recreativo, el desarrollo de músculos fuertes y flexibles es posible, además de mejorar la coordinación ojo-mano.

Referente al área socioafectiva, los pequeños aprenden a cooperar y a comportarse de forma socialmente responsable a través del juego. La simulación favorece la competencia social de los niños al permitirles autorregularse, afrontar el estrés y hablar de sus emociones. Además, esta mayor competencia social se asocia a un comportamiento más cortés, a la cooperación, al manejo de disputas y a la aceptación de los compañeros. Los niños aprenden a frenar el comportamiento impulsivo y a planificar respuestas más inteligentes a través del juego.

De igual manera, Vásquez (2021), hace mención a diferentes dimensiones existentes en los juegos recreativos. Entre ellas, la cognitiva, que contribuye al desarrollo del raciocinio y el juego imaginativo fomenta la empatía, en otras palabras, el potencial de los infantes para entender las experiencias de los demás. Además, el juego promueve la capacidad de pensar abstractamente, es decir, la formación de representaciones mentales.

Así también, la dimensión social, es innegable que el juego cumple funciones más allá de entretener a los niños durante un tiempo determinado. El juego implica la interacción y aceptación del otro, permitiendo que el aprendizaje resulte significativo y divertido que simplemente estudiar teoría. Además, el juego potencia la creatividad, dinamicidad e independencia en los pequeños. En sí mismo, el juego es un agente socializador que facilita

el progreso social infantil y fortalece valores fundamentales como la normatividad, respeto, paciencia y comprensión.

En cuanto a la dimensión efectivo emocional, refiere que el juego recreativo son actividades dinámicas que genera placer, satisfacción y motivación. Proporciona oportunidades para aprender a lidiar con la angustia que pueden experimentar en escenarios específicos en la cotidianidad, como la irritación de sus progenitores o docentes, la pérdida de un juguete o docentes, la pérdida de un juguete o la imposibilidad de jugar en el parque debido a la lluvia.

La dimensión cultural surge de los contextos sociales en los que los pequeños se desenvuelven. Las temáticas, tareas, roles y dinámicas de los juegos deben entenderse dentro del contexto más amplio y significativo de la sociedad en la que viven. Las estructuras, reglas y decisiones del juego deben ser analizadas como expresiones culturales situadas en un contexto histórico. En última instancia, tanto la estructura como el contenido del juego reflejan aspectos culturales.

Referente a la dimensión sensorial – motora, la cual contribuye al desarrollo sensorial del niño, mejorando el aprendizaje significativo y proporcionando habilidades únicas que apoyan nuevas formas de juego. Mediante el juego, el infante descubrirá y experimentará la satisfacción de realizar acciones y relacionarse con los demás. Es uno de los canales más relevantes que utiliza para comunicar sus diversas emociones, predilecciones y vínculos afectivos.

En cuanto a la clasificación de los juegos recreativos, los juegos recreativos engloban diferentes formas, desde juegos de mesa, deportes, prácticas al aire libre, juego de palabras, acertijos y juego de roles, entre otros. Estos juegos pueden ejecutarse de manera individual, en pareja o grupal, y están diseñados para brindar momentos agradables y estimulantes tanto a nivel mental como físico, normalmente poseen normas definidas que establecen cómo se juegan y qué se puede y no se puede hacer. Las reglas suelen ser simples y fáciles de entender para que todos los participantes puedan seguirlas. Sin embargo, la flexibilidad y la adaptabilidad también son características de los juegos recreativos, se ajustan según el número de participantes, el espacio y los recursos disponibles. (Vivanco, 2024)

Es así que Vivanco (2024), hace mención a tres clases de juegos recreativos, como los juegos tradicionales, que se refieren a dinámicas transmitidas de una generación a otra, caracterizadas por involucrar el cuerpo y elementos naturales. Estos juegos tienen una

variación mínima a lo largo del tiempo y están vinculados a culturas específicas, valores comunitarios o la historia local. Por su parte, Hussain y Cheong (2022), señalan que, los juegos tradicionales son juegos que se han desarrollado con el tiempo y se han transmitido de una generación a otra. Por medio de estos juegos, los pequeños obtienen individualmente la opción de mantener su salud, aprender y adoptar habilidades sociolingüísticas, mejorar las habilidades psicomotoras, así como otros elementos necesarios para los esfuerzos de estilo de vida. Estos juegos son una actividad cultural llena de valores educativos, sociales y físicos, y han constituido un elemento esencial de la experiencia infantil desde épocas antiguas. Estos juegos tienen valores que incluyen la democracia, la educación, la personalidad, el coraje, la salud, la unidad y la moralidad. (Ali y Kurnaz, 2025)

Así también, los juegos populares, que son actividades de recreación masivas orientadas hacia lo novedoso, lo que está de moda o se adapta a las necesidades actuales. Sus reglas y condiciones tienden a ser cambiantes y se adaptan a la idiosincrasia de aquellos que los ejercen, sin enfocarse en alguna cultura particular. Se emplean frecuentemente en ambientes educativos como herramienta pedagógica.

Los juegos autóctonos, que son parecidos a los juegos tradicionales, aunque con normas y procesos que evolucionan a través del tiempo, para ajustarse a la noción de diversión de las personas. Lo que puede llevar a cambios significativos en las versiones contemporáneas, llegando incluso a convertirse en juegos completamente diferentes a sus formas originales.

Así también, menciona otra clasificación de los juegos recreativos, como los sensoriales, que son prácticas diseñadas para el estímulo y progreso de los sentidos infantiles. Estos juegos les permiten explorar el mundo usando el olfato, vista, tacto, oído y gusto, lo que favorece su crecimiento cognitivo, emocional y físico.

Los juegos motores, que son tareas que implican el desplazamiento físico y coordinación motora. Estos juegos resultan relevantes para el crecimiento físico, equilibrio, fuerza y coordinación infantil. Además, promueven la cooperación y la interacción social en conjunto.

Los juegos intelectuales, que son actividades que fomentan el razonamiento, la solución de problemas y la creatividad. Estos juegos son excelentes en el progreso cognitivo y el fortalecimiento de destrezas mentales son esenciales mantienen la mente activa y

estimulada, y pueden ser disfrutados tanto por niños como por adultos. Además, son una forma divertida de aprender y mejorar diversas habilidades cognitivas.

Por último, los juegos sociales, que son actividades que promueven la cooperación y la interacción entre los colaboradores. Estos juegos ayudan a desarrollar la cooperación, comunicación, empatía y manejo de conflictos que son primordiales para el progreso de destrezas sociales, la construcción de conexiones positivas y el fortalecimiento del trabajo grupal. Estas tareas son entretenidas y contribuyen en los pequeños a aprender a interactuar con los demás de forma eficaz y respetuosa.

Es importante mencionar, los juegos recreativos en progreso motriz, pueden afectar de forma considerable sobre el crecimiento motor de las niñas y niños, dado que les brindan la posibilidad de ejercitar y perfeccionar sus destrezas físicas y coordinación. Al formar parte de los juegos y actividades implica lanzar, atrapar, saltar y correr, los niños y niñas mejoran sus destrezas motoras gruesas, como la fuerza, la resistencia y la coordinación ojo-mano. (Rodríguez et al., 2023)

Los juegos recreativos constituyen una forma de Educación Física que permite la formación de destrezas motoras esenciales entre ellas, saltar, correr, lanzar, atrapar y escalar. Además, favorecen el fomento de competencias más sofisticadas como el equilibrio, la coordinación y la exactitud que primordiales en la experiencia de infantes y jóvenes. Pues, a través de éstos, se pueden desarrollar las habilidades motoras básicas, lo que permite una mejor integración en la sociedad, permitiendo la adquisición de competencias emocionales y sociales, como es la colaboración, la comunicación, la autoconfianza y la autoestima.

El progreso motriz es un proceso crucial en el crecimiento y maduración en los niños, son una manera entretenida y eficaz de motivar el desarrollo motor y potenciar cualidades mentales y físicas infantiles. Los cuales implican actividades físicas y mentales que promueven el aprendizaje, la exploración y la diversión. Estos juegos pueden ser organizados o improvisados, y pueden incluir juegos de pelota, carreras, saltos, equilibrio, entre otros. Además de ser divertidos, los juegos recreativos son un instrumento importante para el progreso motor, ya que estimulan los sistemas óseo, nervioso y muscular, maximizando la flexibilidad, coordinación y fuerza.

Así también, los juegos recreativos como impulso de la motricidad gruesa, donde esta capacidad motriz son las habilidades que involucran grandes grupos musculares y la regulación del movimiento corporal, su desarrollo es crucial en la infancia y los fundamentos

para el fortalecimiento de destrezas motoras más sofisticadas en el futuro. Además, tiene un rol relevante en el bienestar físico, cognitivo y emocional en los infantes. Al facilitar su desarrollo, es crucial dar la oportunidad de juego y actividad física que les permitan investigar y ejercer diferentes movimientos.

Vivanco (2024), hace mención a diferentes juegos recreativos que impulsan la motricidad gruesa, éstos son importantes porque refuerzan el control y coordinación de los movimientos que involucran los músculos grandes del cuerpo, como los que se utilizan al momento de correr, saltar, trepar, lanzar y otros movimientos similares, como al son cruciales para el desarrollo cognitivo, físico, autoconfianza, autoestima y en ámbitos relacionados con la salud. Entre los cuales, se tiene a derribar pirámides de objetos, esta actividad consiste en formar pirámides con latas vacías, posterior a esto con una pelota liviana apuntarán buscando derrumbar las latas, usando coordinación y fuerza.

También, a pasar objetos de pesos y tamaños variados para que los tome, esta actividad utilizará componentes presentes en el ambiente de diferentes tamaños y pesos, se les entregará a los niños sin realizar ninguna expresión y estos deberán agarrarlos y lanzarlos lo más lejos posible trabajando su resistencia y fuerza.

En cuanto a la actividad atrapar la pelota o el globo, se debe tener en cuenta la fuerza que tenga el niño, se puede trabajar con una pelota liviana o un globo, se deberá lanzarla hacia sus compañeros y de igual manera recibirla tratando de coordinar sus movimientos y fuerzas para evitar alguna lesión y reaccionar de manera rápida.

Para el juego cruzar obstáculos, se deberá colocar objetos de diferentes tamaños para que el niño los pueda cruzar de un lado a otro, también se puede realizar la actividad con una cuerda que este tendida donde pueda saltar sobre ella.

Para simón dice, se trabajará con instrucciones de movimiento como saltar, girar, tocar la nariz, etc. donde los niños deberán cumplirlas, esto mejorará su capacidad de escucha y coordinación.

En la carrera de relevos, se organiza la carrera y los niños se distribuyen en equipos, donde cada niño corre en dirección al lugar donde se encuentra su compañero de equipo, entregándole un objeto (como una pelota) o testigo el cual deberá tomarlo y correr para así entregarle al participante siguiente y repetir hasta culminar el circuito.

En la actividad del limbo, se coloca una barra horizontal (puede ser una cuerda) los niños deberán de tratar de pasar por debajo sin tocarla.

Por último, la rayuela, se juega al aire libre con tiza (o cinta adhesiva), se dibuja cuadrados intercalados de uno y luego dos cuadros que contengan los números del 1 al 10, lanzamos una piedra pequeña, la cual debe caer dentro de uno de los cuadros y posterior a esto se debe saltar en un solo pie y después en ambos hasta alcanzar el cuadro donde este la piedra.

En cuanto a las destrezas motoras gruesas, son el potencial fundamental de los niños para hacer una secuencia de movimientos estructurados que involucran partes de su cuerpo para alcanzar una alta competencia y mantener la salud. Estas habilidades motoras gruesas son elementos importantes durante el período de la primera infancia. Por lo tanto, el desarrollo de las habilidades motoras gruesas es la base para que cada individuo adquiera madurez en otros aspectos del desarrollo. (Adi et al., 2022)

La capacidad de regular los movimientos físicos, que incluye la coordinación de músculos, la actividad del sistema nervioso y los centros nerviosos, se conoce como desarrollo motor. Las habilidades motoras gruesas afectan las condiciones físicas infantiles y pueden tener un impacto en los aspectos cognitivos, sociales y emocionales que apoyan las habilidades académicas y la psicología de los niños en general. En el contexto de la educación física, el aspecto de las habilidades motoras gruesas es esencial como parte de los esfuerzos para construir la base de habilidades de movimiento básicas que se desarrollarán en habilidades de movimiento específicas en el siguiente nivel educativo. (Ali y Kurnaz, 2025)

Así también la motricidad gruesa, para Vargas et al. (2023), es el potencial de las personas para ejecutar movimientos coordinados, estos actos son realizados por las personas de forma intencional y consciente, es así que la corteza cerebral y el sistema locomotor son los que se encargan de que funcione correctamente.

Por su parte, Libicota et al. (2024), afirma que es la capacidad del ser humano de efectuar movimientos extensos y generales, tales como andar, saltar y levantar los brazos, lo que conlleva una interacción entre la persona y su ambiente e implica una extensa gama de acciones musculares, que abarcan desde extremidades inferiores hasta superiores, cabeza, espalda y abdomen. Es así que un correcto desarrollo motriz grueso posibilita a los individuos realizar desplazamientos esenciales en su vida diaria, a la misma vez, implica

ventajas en diversas áreas, tales como lo social, económico y educativo. Resalta también que la psicomotricidad gruesa consta en el control del cuerpo, englobando los movimientos efectuados con todo el cuerpo, organizando los desplazamientos de las extremidades inferiores y superiores, preservando el equilibrio al llevar a cabo acciones como caminar, correr, rodar, saltar, girar, entre otras.

Para Zhou et al. (2023), la motricidad gruesa es la adquisición de competencias físicas que involucran desplazamientos corporales extensos y estructurados, entre ellos lanzar, correr, saltar y caminar, las cuales son fundamentales para el progreso de los pequeños y repercute considerablemente en su madurez y crecimiento.

La motricidad gruesa consiste en el desplazamiento rápido de los músculos que facilitan el desplazamiento, andar, brincar, correr y otras acciones propias de la temprana infancia. En esta fase, sus técnicas y conceptos resultan sencillos para el aprendizaje del infante. (León et al., 2021)

Según Rohfirsta y Zulfahmi (2024) señalan que, para controlar los movimientos corporales, el sistema nervioso centralizado, los nervios periféricos y los músculos grandes participan en el progreso motriz grueso en la infancia temprana. Este progreso está muy influenciado tanto por factores genéticos como por estímulos ambientales.

Tan y Lim (2025), refieren que las destrezas motoras gruesas (GMS), abarcan el empleo de amplios grupos de músculos, son indicadores fundamentales del progreso físico infantil. El dominio de las GMS no solamente es esencial para la actividad física en la infancia, sino que también tiene implicaciones a largo plazo, ya que un mayor dominio de las GMS se vincula con niveles más altos de participación deportiva y ejercicio físico en etapas posteriores de la vida.

Así también, Hussain y Cheong (2022), indican que las habilidades motoras gruesas (GMS) son fundamentales para que los seres humanos alcancen un nivel óptimo de competencia motora necesario para un desarrollo normal, mantener la salud y alcanzar la excelencia atlética.

En la relevancia de la motricidad gruesa, se debe señalar que, se considera a la moción psicomotora como un elemento esencial en el avance integral de pequeños. De acuerdo con León et al. (2021), esta materia incluye el fomento de destrezas motoras y tiene un impacto considerable en el ámbito cognitivo y socioemocional de los niños. Las

actividades psicomotoras facilitan la coordinación, el equilibrio y la expresión creativa, aportando de esta manera al bienestar y al avance en distintas fases de la niñez. No obstante, no todos los establecimientos educativos disponen de los medios que se necesitan para llevar a cabo una intervención psicomotriz apropiada. Adicionalmente, hay varios elementos que pueden obstaculizar o restringir el crecimiento psicomotor de las niñas y niños, tales como las circunstancias del entorno, las enfermedades o los trastornos en el aprendizaje. Por esta razón, es crucial que los expertos en educación y salud estén formados para valorar, diagnosticar y elaborar estrategias que potencien el aspecto psicomotor de cada persona. La psicomotricidad es esencial para el desarrollo completo infantil, pues debería ser vista como un asunto de primer orden en las políticas públicas y en los métodos de enseñanza.

Así también, Capiro et al. (2024), han sugerido que las habilidades motoras en la primera infancia, especialmente aquellas que requieren procesamiento visoespacial, están directamente involucradas en los procesos de aprendizaje. También se ha demostrado que contribuyen a las funciones cognitivas y académicas posteriores. Se ha demostrado que la competencia motora en la primera infancia también afecta las interacciones de los niños con los demás y sus consecuentes competencias sociales.

Se entiende que las destrezas motoras gruesas involucran los músculos grandes y el sistema nervioso central. Estas habilidades constan de tres etapas, es decir, las etapas cognitiva, asociativa y autónoma. El progreso motriz grueso infantil es un predictor esencial del nivel de actividad física. Mientras tanto, los factores que contribuyen a la mejora de estas destrezas infantiles son los factores genéticos y ambientales, así como su participación en actividades físicas. Específicamente, la robustez de las habilidades motoras gruesas también se apoya en una alta actividad física. (Adi et al., 2022)

Además, la eficiencia del movimiento requiere numerosos elementos que consisten en habilidades físicas, psicológicas y emocionales. Las habilidades fundamentales de movimiento se clasifican en destrezas al controlar objetos (como capturar y lanzar), habilidades locomotoras (como brincar y correr) y destrezas de estabilidad (equilibrarse y girar). Otra categorización es el movimiento locomotor en caminar, correr, saltar, brincar y galopar. Mientras tanto, los movimientos no locomotores incluyen girar, circular y equilibrar. Por último, el movimiento manipulativo representa el movimiento utilizado para controlar un objeto, como lanzar, pasar, empujar, atrapar, patear y recibir. (Bremer y Lloyd, 2021)

Respecto a las dimensiones desarrolladas con la motricidad gruesa, las dimensiones significativas que se expanden con la destreza motriz gruesa infantil, como el esquema corporal, donde su evolución y la destreza motora gruesa mantienen una relación estrecha. Conforme el infante va desarrollando su percepción corporal, dominio de postura, equilibrio, lateralidad y coordinación bilateral, a la vez potencia su habilidad para ejecutar movimientos coordinados y de gran amplitud. Esto se manifiesta en la obtención de destrezas como caminar, correr, saltar, escalar, lanzar y capturar objetos. (León et al., 2021)

León et al. (2021), la dimensión lateralidad refiere a la inclinación que un infante manifiesta por emplear un lado de su cuerpo en lugar del otro (izquierdo o derecho) al ejecutar determinadas acciones motoras. Esta predilección manifiesta el control del ojo, pie, mano y oído. El avance de la lateralidad en la destreza motriz gruesa infantil se produce de manera progresiva y podría diferir de un infante a otro.

El equilibrio es un procedimiento paulatino que requiere la habilidad de conservar el centro de gravedad en los límites de sustento, posibilitando mantener una posición coordinada y firme en la realización de movimientos y tareas físicas. Entonces, es una competencia esencial que se fomenta durante la infancia y la niñez, y desempeña un rol esencial en la obtención de otras destrezas físicas y en el progreso motor (León et al., 2021). Por su parte, Pan et al. (2022), indicaron que el equilibrio es la capacidad de mantener la postura del cuerpo humano y es una función fisiológica muy importante.

Así también, hace alusión a la habilidad de tener el cuerpo en la postura idónea, impidiendo la probabilidad de que se desplome. (Parraga y Zambrano, 2023) Como es la coordinación motora, que alude a la destreza de emplear los músculos de forma coordinada y eficaz al ejecutar desplazamientos exactos y regulados. Este tipo abarca a la destreza motriz gruesa, que hace referencia a movimientos amplios y globales, entre ellos andar, correr o brincar, así también la destreza motriz fina, que abarca desplazamientos más reducidos y exactos, entre ellos escribir, abotonar o recortar. (León et al., 2021)

Por otra parte, es la característica más amplia e implica que el infante realice todos los movimientos más grandes, involucrando todas las partes del cuerpo (Parraga y Zambrano, 2023). Como es el dominio corporal, que es la destreza del individuo para administrar y armonizar su cuerpo de modo eficaz y eficiente. Significa disponer el dominio sólido de los desplazamientos corporales, en el plano grueso como fino, además de una percepción y entendimiento de cómo se desplaza el cuerpo en el espacio. El control corporal

es esencial para llevar a cabo tareas diarias, involucrarse en deportes, expresarse mediante el movimiento y preservar una salud física adecuada. (León et al., 2021)

Así también, el ritmo, que está compuesto por una serie de pulsaciones o sonidos divididos en periodos largos y cortos, estos dos elementos contribuyen a que el niño desarrolle una coordinación y organización adecuadas de sus movimientos, lo que lo convierte en un conjunto armónico y balanceado. (Parraga y Zambrano, 2023)

En cuanto a la relación de ambas variables, se tiene a Rodríguez et al. (2023), quien indica que los juegos recreativos brindan a los niños y las niñas la oportunidad de practicar y perfeccionar sus habilidades físicas y coordinación, estos pueden influir de manera importante en su desarrollo motor. En las actividades y juegos suelen saltar, correr, lanzar y atrapar, desarrollan sus capacidades motoras gruesas, incluyendo la coordinación ojo-mano, la resistencia y fuerza.

Para Adilah et al. (2024), las habilidades motoras gruesas son esenciales para el desarrollo desde una edad temprana, ya que favorecen la coordinación, la salud y el desarrollo integral de los niños. El estímulo apropiado por medio del juego y el aprendizaje educativo mejora eficazmente las habilidades motoras y previene retrasos en el desarrollo

Según Bernate (2021), el juego es crucial en el progreso motor y cognitivo de los infantes durante la primera infancia. Los juegos recreativos les posibilitan investigar su ambiente, probar distintos tipos de movimientos, perfeccionar la coordinación de ojos-manos, el equilibrio, la fuerza y la habilidad para desplazarse en varias direcciones. De este modo, los infantes tienen la posibilidad de adquirir destrezas motoras gruesas y finas, lo que les permite afinar la precisión y eficacia de sus movimientos.

Entonces, los juegos de recreo constituyen un recurso útil para el avance cognitivo y motor de los pequeños. Estos juegos promueven la autoconfianza, el aprendizaje, la diversión, la exploración y las relaciones sociales. La práctica frecuente de juegos recreativos puede también ser de utilidad para la salud infantil física y mental, al mejorar su estado de ánimo, flexibilidad, fuerza y coordinación. Por lo tanto, es crucial promover la realización de juegos recreativos en las etapas de la infancia y la adolescencia para optimizar el progreso motriz y el bienestar infantil. (Bernate, 2021)

Es así que, la actividad física y los juegos mejoran eficazmente la coordinación en todos los niveles educativos. Diferentes enfoques, como los métodos convencionales, las

actividades en el exterior y los juegos de diversión, optimizan las habilidades motoras en general. En la formación física y el progreso infantil temprano, los juegos pueden mejorar la motivación y los resultados de aprendizaje del alumnado. Por medio de juegos divertidos e interactivos, los alumnos pueden practicar destrezas motoras básicas, correr, saltar y jugar con una pelota. Estos juegos fomentan la actividad física, reducen el sedentarismo y apoyan el desarrollo social a través de actividades como compartir, cooperar y seguir reglas. Una de las principales ventajas de los juegos que incluyen diversión es su potencial para estimular la coordinación motora de manera indirecta. Estos juegos mejoran simultáneamente las destrezas físicas, cognitivas, sociales y emocionales infantiles. En el juego, los pequeños participan en un aprendizaje sin presión que mejora el equilibrio, la estimación de distancias, la coordinación de las extremidades y la capacidad de respuesta a los estímulos.

Para el marco conceptual, fueron considerados los términos que siguen:

**Actividad lúdica.** Esta constituye un aliado potente para promover el aprendizaje con significado. La actividad lúdica fomenta el sentido del humor, las habilidades y las relaciones humanas y capta la atención motivando a los niños en lo que aprendizaje se refiere. (Candela y Benavides, 2020)

**Lúdica.** Constituye un modo de vivencia cotidiana, en otras palabras, conectar y apreciar lo que ocurre considerándolo un acto gratificante a nivel físico, mental o espiritual. (Candela y Benavides, 2020)

**Psicomotricidad.** Es la psicología de movimientos, que permite la interacción entre, emociones, mente y cuerpo. (Flores y Sánchez, 2024)

**Juego.** Es una actividad preponderante para la vida social y cultural de los seres humanos, a través de esta actividad se manifiestan, y hasta se reproducen, elementos característicos de la organización sociocultural. (González et al., 2021)

**Capacidad.** Se refiere a la aptitud, capacidad, conocimiento, potencialidad, factor facilitador, intangible y mezcla de atributos, junto con otros. (González, 2021)

**Ritmo.** Es una herramienta en donde el cuerpo expresa lo que percibe, siendo el movimiento el receptor, resultado de un patrón de conocimientos de orden y equilibrio. (Macías, 2022)

**Lenguaje.** Es la habilidad inherente al ser humano de manifestar sus pensamientos y emociones a través de la palabra. (Martínez et al., 2021)

Motricidad. Es acción en la vida cotidiana, que implica el movimiento lleno de intencionalidad simbólica. (Murcia y Corvetto, 2021)

Equilibrio. Es la habilidad del cuerpo para mantener el centro de gravedad en los límites de la estabilidad determinados por la base de sustentación, siendo esencial para prevenir caídas. (Muñoz, 2023)

Coordinación. Permite integrar factores de movimiento sensibles y sensoriales que facilitan la organización y el ajuste de los motores necesarios para desarrollar actividades. (Parra et al., 2025)

Lateralidad. Es la tendencia de un organismo vivo a utilizar con mayor frecuencia un lado de su cuerpo, ya sea el derecho o el izquierdo. (Parra et al., 2025)

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Enfoque y tipo de investigación

Para esta situación la investigación fue cuantitativa pues permitió cuantificar variables mediante números y un análisis estadístico descriptivo y/o inferencial (Arias et al., 2020).

Así también es de alcance explicativo puesto que se tuvo la propiedad de identificar causa – efecto entre variables, asimismo, hay variable independiente (causa) y la variable dependiente (efecto) y se pueden formular hipótesis de manera que se determine la causalidad (Arias et al., 2020).

### 2.2. Diseño metodológico

Para este caso el diseño fue experimental pues es un procedimiento cuyo principal atributo es comprobar de manera cuantitativa la causalidad de una variable respecto a otra, lo que conlleva a manipular o controlar la variable autónoma. (Arias et al., 2020).

La clase de diseño es pre experimental puesto que el trabajo fue realizado con un único grupo con un grado de control mínimo, así también fue de utilidad porque es lo que más se acerca el problema de estudio al contexto (Arias et al., 2020).

#### Figura 1

*Diagrama de organización del estudio.*

GE: O<sub>1</sub> ——— X ——— O<sub>2</sub>

Nota. GE: Grupo de investigación

O<sub>1</sub>: Pre prueba

X: Juegos recreativos

O<sub>2</sub>: Pos prueba

### 2.3. Población y muestra

Para el presente estudio la población incluyó a todos los alumnos de educación inicial de la IE Antenor Orrego Espinoza, distrito Laredo, provincia de Trujillo, departamento La Libertad, cantidad que asciende a 72 alumnos. Para Arias et al. (2020), la población incluye a todos los componentes del estudio, siendo definida por el experimentador conforme a la conceptualización que se defina en la indagación.

**Tabla 1**

*Distribución del grupo de estudiantes.*

Aula	Cantidad de alumnos		Total
	Niñas	Niños	
3 años: Amarilla	15	9	24
4 años A: Azul	14	8	22
5 años: Rojo	10	16	26
Total	39	33	72

*Nota.* Registro de la nómina oficial de alumnos de la I. E. Antenor Orrego Espinoza.

La muestra incluyó a toda la población, es decir, los 72 alumnos de 3, 4 y 5 años de la IE Antenor Orrego Espinoza, por lo que hace referencia a una muestra censal. Según Arias et al. (2020), es una parte del grupo visto como una sección representativa del conjunto o población, la información obtenida se extrae de la muestra y la población, se modela a partir del contexto problemático de la indagación. Para Hernández (2018), la muestra censal representa el número exacto de elementos de la población por ser pertinentes, todos ellos, para los propósitos de investigación.

Los criterios de selección que se consideraron fueron para selección, a los estudiantes que su padre o apoderado de su consentimiento firmado para que forme parte de la investigación; para exclusión a estudiantes que tengan alguna limitación física y/o estudiantes que no asistan a clases durante la aplicación de las guías de observación. Entonces, en la muestra solamente se consideraron a 52 alumnos de 3, 4 y 5 años de la IE Antenor Orrego Espinoza que cumplieron con los criterios de selección.

**Tabla 2***Distribución del grupo muestral de estudiantes.*

Aula	Cantidad de alumnos		Total
	Niñas	Niños	
3 años: Amarilla	10	7	17
4 años A: Azul	7	7	14
5 años: Rojo	13	8	21
Total	30	22	52

*Nota.* Registro de la nómina oficial de alumnos de la I. E. Antenor Orrego Espinoza.

El muestreo que se empleó en este caso fue no probabilístico intencional. Para Arias et al. (2020), hace mención que implica la elección de las unidades que fueron examinadas conforme al criterio seleccionado por el experimentador.

#### **2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

La técnica en la recolección de datos fue la observación puesto que se registró comportamientos y circunstancias perceptibles mediante un conjunto de categorías y subcategorías de forma sistemática, válida y confiable (Hernández, 2018).

El instrumento que fue utilizado en el estudio para la obtención de datos de la variable juegos recreativos fue la guía de observación, la cual desempeñó un papel crucial para el registro de las actividades realizadas durante la aplicación de la estrategia. Esta guía estuvo elaborada bajo la modalidad de escala de Likert (1: Nunca, 2: A veces y 3: Siempre). Así también se categorizó con los niveles Inicio, Proceso y Logrado.

Para el recojo de datos de la variable motricidad gruesa fue la guía de observación, la cual desempeñó un papel crucial para registrar el desempeño de cada estudiante al evaluarse su motricidad gruesa. Ésta fue elaborada bajo la modalidad de escala de Likert (1: Nunca, 2: A veces y 3: Siempre). Así también fue categorizada con los niveles Inicio, Proceso y Logrado.

#### **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

En este estudio, después de aplicar las guías de observación, se procedió al vaciado de datos y su respectivo procesamiento, para esto se hizo uso de los Microsoft Excel 2016 y el Software IBM SPSS Statistic versión 22. Como primer análisis se tuvo

el descriptivo, que implica tablas de frecuencia y gráficos estadísticos, con el cual se obtuvo los niveles de la motricidad gruesa de los alumnos de la IE Antenor Orrego Espinoza antes y después de aplicar los juegos recreativos. Como segundo análisis se tuvo el inferencial, que implica determinar si la aplicación de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza, para esto se aplicó la Prueba de Rangos de Wilcoxon, la prueba idónea fue seleccionada mediante la prueba de normalidad.

## **2.6. Aspectos éticos en la investigación**

Los aspectos éticos considerados en este estudio son respeto a las personas, lo que describe la autonomía que implica reconocer la capacidad de los alumnos para decidir participar o no en la investigación para ser observados y a su vez se registre en una guía de observación el desempeño en las actividades que se desarrollen, después de que sus progenitores o apoderados firmaron el consentimiento informado (Miranda y Villasís, 2019, p. 3). Así también, beneficencia, no maleficencia, lo que implica asegurar el bienestar de los estudiantes que deseen participar en el desarrollo de la investigación (Miranda y Villasís, 2019, p. 3). Finalmente, de justicia, lo que implica que los estudiantes contaron con las mismas posibilidades de ser seleccionados para formar parte de la investigación (Miranda y Villasís, 2019, p. 3).

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Presentación y análisis de resultados

##### 3.1.1. Resultados descriptivos

**Tabla 3**

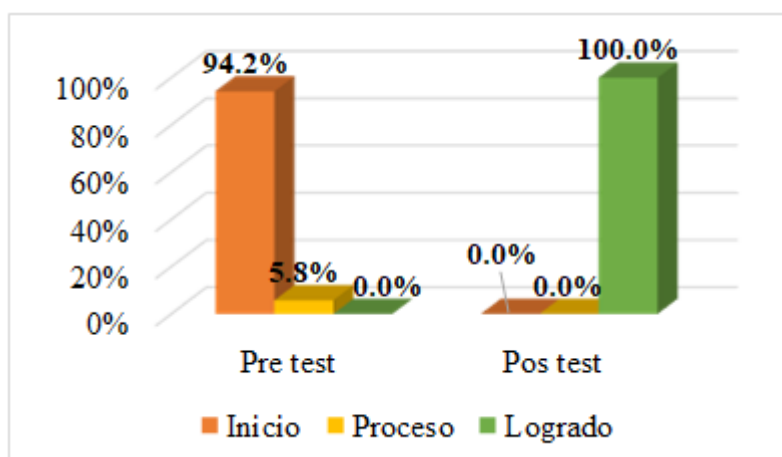
*Nivel de la motricidad gruesa de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.*

Motricidad gruesa	Grupo de estudio			
	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
Inicio	49	94.2%	0	0.0%
Proceso	3	5.8%	0	0.0%
Logrado	0	0.0%	52	100.0%
Total	52	100.0%	52	100.0%

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Figura 2**

*Nivel de la motricidad gruesa de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.*



*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 3 y figura 2 expone que, referente al progreso motriz grueso antes de implementar los juegos, el 94.2% de participantes se encontraron dentro del nivel inicio y el 5.8% que resta se ubicó en el nivel proceso; sin embargo, después de la implementación, el 100% participantes destacaron a un nivel logrado.

**Tabla 4**

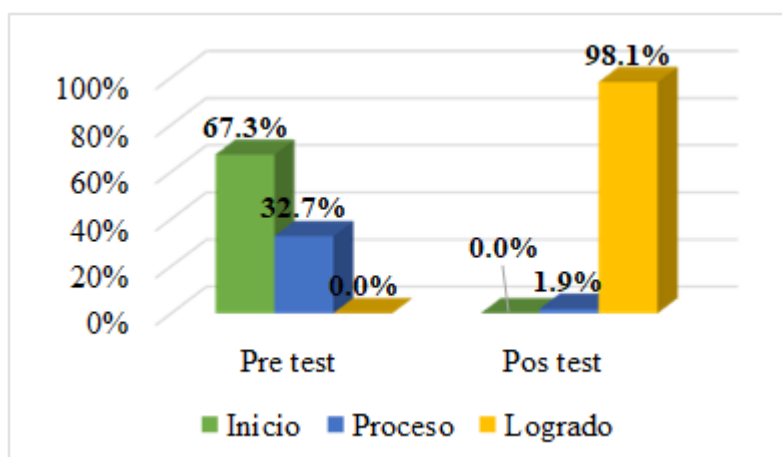
*Nivel de la dimensión equilibrio de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.*

Dimensión equilibrio	Grupo de estudio			
	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
Inicio	35	67.3%	0	0.0%
Proceso	17	32.7%	1	1.9%
Logrado	0	0.0%	51	98.1%
Total	52	100.0%	52	100.0%

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Figura 3**

*Nivel de la dimensión equilibrio de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.*



*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** Al examinar la dimensión equilibrio se obtienen los resultados que se detallan en la tabla 4 y figura 3, donde indica que antes de la ejecución de los juegos recreativos, el 67.3% de los pequeños se ubicaron en el nivel inicio y un 32.7% restante se encontró en proceso; mientras que, posterior a la implementación, el 98.1% de los participantes consiguieron un nivel logrado y el 1.9% restante aún permaneció en un nivel proceso.

**Tabla 5**

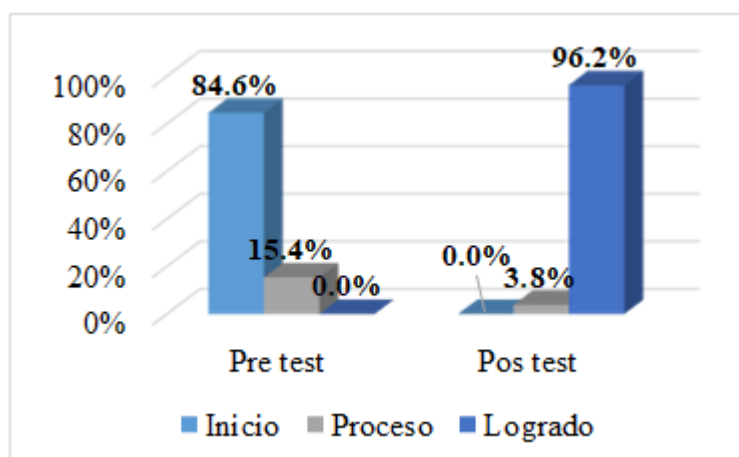
*Nivel de la dimensión ritmo de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.*

Dimensión ritmo	Grupo de estudio			
	f	Pre test %	f	Pos test %
Inicio	44	84.6%	0	0.0%
Proceso	8	15.4%	2	3.8%
Logrado	0	0.0%	50	96.2%
Total	52	100.0%	52	100.0%

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Figura 4**

*Nivel de la dimensión ritmo de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.*



*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** Tanto la figura 4 como la tabla 5 evidencian los hallazgos para el ritmo, donde se puede observar que antes de implementar la propuesta, el 84.6% de los alumnos se encontraron dentro del nivel inicio y un 15.4% que resta se ubicó en proceso; no obstante, después de implementarla, el 96.2% de los alumnos ascendieron a un nivel logrado y el 3.8% restante aún permaneció en un nivel proceso.

**Tabla 6**

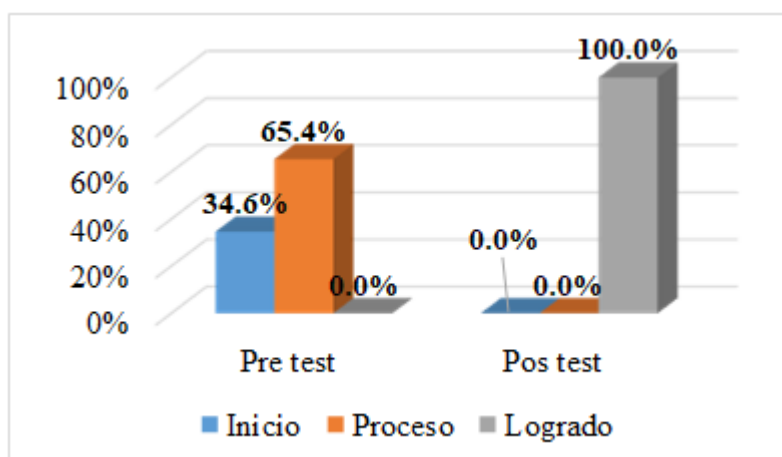
*Nivel de la dimensión coordinación de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.*

Dimensión coordinación	Grupo de estudio			
	f	Pre test %	Pos test f	Pos test %
Inicio	18	34.6%	0	0.0%
Proceso	34	65.4%	0	0.0%
Logrado	0	0.0%	52	100.0%
Total	52	100.0%	52	100.0%

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Figura 5**

*Nivel de la dimensión coordinación de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.*



*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** Respecto a la dimensión coordinación, los hallazgos se detallan en la tabla 6 y figura 5, donde se ve reflejado que previo a la propuesta, un 65.4% de los pequeños se situaron dentro del nivel proceso y el 34.6% restante se encontró en inicio; no obstante, posterior a la ejecución de los juegos recreativos, el 100% de los alumnos consiguieron un nivel logrado.

**Tabla 7**

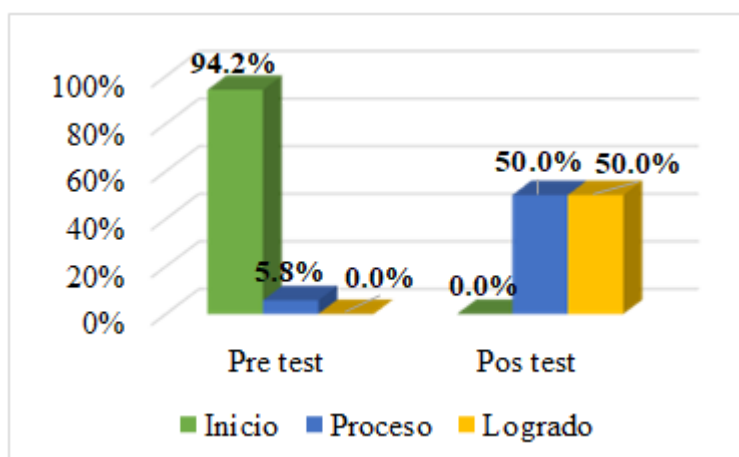
*Nivel de la dimensión lateralidad de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.*

Dimensión lateralidad	Grupo de estudio			
	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
Inicio	49	94.2%	0	0.0%
Proceso	3	5.8%	26	50.0%
Logrado	0	0.0%	26	50.0%
Total	52	100.0%	52	100.0%

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Figura 6**

*Nivel de la dimensión lateralidad de los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.*



*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** Tanto la figura 6 como la tabla 7, evidencian que la lateralidad previo a la propuesta, el 94.2% de los pequeños estuvieron dentro del nivel inicio y un 5.8% restante se situó en proceso; sin embargo, después de ejecutar la propuesta, el 50.0% de los pequeños consiguieron un nivel logrado y el otro 50.0% se situó en proceso.

### 3.1.2. Resultados inferenciales

La selección de la prueba idónea para la verificación de la hipótesis general y específicas, se realizó mediante el test de normalidad, para ello se tiene:

H<sub>0</sub>: Los datos tienen una distribución normal.

H<sub>1</sub>: Los datos tienen una distribución distinta a la normal.

**Tabla 8**

*Prueba de normalidad para los datos del grupo de estudiantes.*

	Pruebas de normalidad			Test
	Estadístico	gl	Sig.	
POS-PRE: Motricidad gruesa	0.131	52	0.026	Wilcoxon
POS-PRE: D1 Equilibrio	0.242	52	0.000	Wilcoxon
POS-PRE: D2 Ritmo	0.198	52	0.000	Wilcoxon
POS-PRE: D3 Coordinación	0.259	52	0.000	Wilcoxon
POS-PRE: D4 Lateralidad	0.222	52	0.000	Wilcoxon

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 8 se muestra el test de Kolmogorov-Smirnov por tratarse de una muestra superior a 50, donde se puede observar un valor p (0.026) inferior a 0.05, esto conlleva a afirmar que las puntuaciones de la motricidad gruesa tienen una distribución distinta a la normal, entonces la prueba empleada para la verificación de la hipótesis general será Wilcoxon. De igual manera, los datos de las dimensiones equilibrio, ritmo, coordinación y lateralidad tienen una distribución distinta a la normal ( $p < 0.05$ ), por ende, para la verificación de las hipótesis específicas se empleará el test Wilcoxon.

Con la finalidad de verificar la hipótesis general, se empleó el test Wilcoxon, para ello se plantearon las siguientes hipótesis estadísticas:

H<sub>0</sub>: La aplicación de los juegos recreativos no mejora de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>1</sub>: La aplicación de los juegos recreativos mejora de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

**Tabla 9***Análisis descriptivo de motricidad gruesa en el pre test y post test.*

		<b>Rangos</b>		
		N	Promedio	Suma
POS - PRE Motricidad gruesa	Negativo	0	0.00	0.00
	Positivo	52	26.50	1378.00
	Empate	0		
	Total	52		

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** En la tabla 9 se puede observar 52 rangos positivos, reflejando que las puntuaciones de los pequeños en la motricidad gruesa fueron superiores, posterior a la ejecución de la propuesta.

**Tabla 10***Test Wilcoxon para la motricidad gruesa.*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
POS - PRE	
Motricidad gruesa	
Z	-6.291
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 10 evidencia un valor p (0.000) por debajo de 0.05, esto conlleva a descartar la hipótesis nula, mostrando que las puntuaciones de la destreza motriz gruesa presentan diferencias significativas en los estudiantes previo y posterior a implementar la propuesta. Entonces, la ejecución de los juegos recreativos mejora de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

Para la verificación de las hipótesis específicas se plantearon hipótesis estadísticas para cada una de las dimensiones, tal como se muestra a continuación:

H<sub>0</sub>: La aplicación de juegos recreativos no mejora de forma significativa el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>1</sub>: La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

**Tabla 11***Análisis descriptivo de la dimensión equilibrio en el pre test y post test.*

		<b>Rangos</b>		
		N	Promedio	Suma
	Negativo	0	0.00	0.00
POS - PRE D1	Positivo	52	26.50	1378.00
Equilibrio	Empate	0		
	Total	52		

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 11 muestra 52 rangos positivos, esta información indica que las puntuaciones de los estudiantes en la dimensión equilibrio fueron mayores, posterior a la ejecución de la propuesta.

**Tabla 12***Test Wilcoxon para la dimensión equilibrio.*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	POS - PRE D1 Equilibrio
Z	-6.383
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 12 evidencia un valor p (0.000) por debajo de 0.05 y posibilita el rechazo de la hipótesis nula, a su vez, evidencia diferencias notables entre las calificaciones de los alumnos en la dimensión equilibrio antes y posterior a implementar los juegos recreativos. Por consiguiente, la ejecución de juegos recreativos mejora de forma significativa el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>0</sub>: La aplicación de juegos recreativos no mejora de forma significativa el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>1</sub>: La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

**Tabla 13***Análisis descriptivo de la dimensión ritmo en el pre test y post test.*

		<b>Rangos</b>		
		N	Promedio	Suma
	Negativo	0	0.00	0.00
POS - PRE	Positivo	52	26.50	1378.00
D2 Ritmo	Empate	0		
Total		52		

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 13 evidencia 52 rangos positivos, reflejando que las puntuaciones en la dimensión ritmo fueron superiores, luego de llevar a cabo la propuesta.

**Tabla 14***Test Wilcoxon para la dimensión ritmo.*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	POS - PRE D2 Ritmo
Z	-6.308
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 14, se observa un valor p (0.000) inferior a 0.05, esto demuestra que hay diferencias notables entre las calificaciones de la dimensión ritmo en los alumnos previo y posterior de llevar a cabo la propuesta. Entonces, la aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>0</sub>: La aplicación de juegos recreativos no mejora de forma significativa la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>1</sub>: La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

**Tabla 15***Análisis descriptivo de la dimensión coordinación en el pre test y post test.*

		<b>Rangos</b>		
		N	Promedio	Suma
	Negativo	0	0.00	0.00
POS - PRE D3	Positivo	52	26.50	1378.00
Coordinación	Empate	0		
	Total	52		

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** En la tabla 15 se muestran 52 rangos positivos, esto quiere decir que las calificaciones de los alumnos en la dimensión coordinación fueron superiores luego de la ejecución de la propuesta.

**Tabla 16***Test Wilcoxon para la dimensión coordinación.*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	POS - PRE D3 Coordinación
Z	-6.382 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 16 evidencia un valor p (0.000) inferior a 0.05, demostrando que hay diferencias notables entre las calificaciones de la dimensión coordinación en los alumnos previo y posterior de llevar a cabo la propuesta. Concluyendo que el desarrollo de la propuesta mejora de forma significativa la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>0</sub>: La aplicación de juegos recreativos no mejora de forma significativa la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

H<sub>1</sub>: La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

**Tabla 17***Análisis descriptivo de la dimensión lateralidad en el pre test y post test.*

		<b>Rangos</b>		
		N	Promedio	Suma
POS - PRE D4 Lateralidad	Negativo	0	0.00	0.00
	Positivo	52	26.50	1378.00
	Empate	0		
	Total	52		

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** En la tabla 17 se reflejan 52 rangos positivos, es decir que, las calificaciones de los alumnos en la dimensión lateralidad fueron superiores luego de implementar la propuesta.

**Tabla 18***Test Wilcoxon para la dimensión lateralidad.*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
POS - PRE D4 Lateralidad	
Z	-6.358
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 18 evidencia un valor p (0.000) inferior a 0.05, esto demuestra que hay diferencias notables entre las calificaciones de la dimensión lateralidad en los alumnos previo y posterior de llevar a cabo la propuesta. En consecuencia, la ejecución de juegos recreativos mejora de forma significativa la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

**Tabla 19**

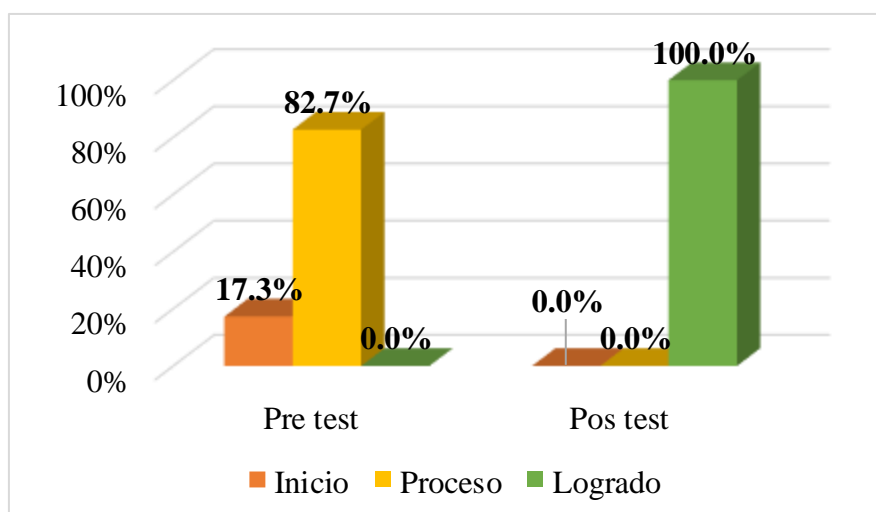
*Nivel de los juegos recreativos de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.*

Juegos recreativos	Grupo de estudio			
	Pre test		Pos test	
	f	%	f	%
Inicio	9	17.3%	0	0.0%
Proceso	43	82.7%	0	0.0%
Logrado	0	0.0%	52	100.0%
Total	52	100.0%	52	100.0%

*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Figura 7**

*Nivel de los juegos recreativos de los alumnos de Educación Inicial – Laredo, 2024.*



*Nota.* Fuente guía de observación aplicada en estudiantes de la IE Antenor Orrego Espinoza.

**Interpretación:** La tabla 19 y figura 7 muestra que, con respecto a los juegos recreativos antes de aplicarse en las sesiones de clase, el 82.7% de los pequeños se situaron dentro del nivel proceso y el 17.3% restante se ubicó en el nivel inicio; sin embargo, después de ser aplicados, el 100% de los pequeños alcanzaron un nivel logrado.

#### IV. DISCUSIÓN

En el actual estudio se buscó determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, para ello se elaboraron dos guías de observación para medir a cada una de las variables que se abordaron en el estudio. Con respecto a este objetivo, los resultados evidenciaron que ejecutar juegos recreativos mejora de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024 ( $p < 0.05$ ), es así que el 94.2% de alumnos fueron situados dentro del nivel inicio previo al desarrollo de los juegos recreativos y después de aplicarlos el 100% de los alumnos ascendieron al nivel logrado. Demostraciones que se ajustan con los hallazgos de Apolinario (2023), quien afirma que las actividades de recreación potencian el avance de las destrezas motrices gruesas infantiles. Además, resultados similares obtuvo Vila (2022), quien manifiesta que los juegos de cooperación poseen un efecto considerable sobre el progreso motriz grueso, así como recalca la importancia de su uso como táctica de enseñanza para asistir a sus alumnos en su desarrollo integral. Entonces, presenta similitud con Romero (2023), quien afirma que es crucial promover actividades motoras en los niños para potenciar su motricidad gruesa desde la temprana edad, favoreciendo así sus destrezas motoras. Este hallazgo es consistente con las teorías consultadas que sostienen que los juegos recreativos son la clave para el progreso motriz grueso, tal como lo fundamenta Ortiz et al. (2023), quienes describen que los juegos recreativos son excelentes para la fomentación de la capacidad física en los alumnos; estos juegos son divertidos y facilitan el desarrollo y mejora de las distintas habilidades físicas. Por lo mencionado, se evidencia que previo al uso de los juegos recreativos, mayoritariamente los alumnos de inicial no desarrollaban de manera adecuada su motricidad gruesa; sin embargo, después de aplicarlos fue notorio el avance en esta competencia, lo que demuestra la efectividad del uso de estos juegos.

Con respecto al objetivo específico 1, se midió de forma independiente la dimensión equilibrio, contrastándose la hipótesis específica con la prueba de Wilcoxon, donde se obtuvo que aplicar juegos recreativos mejora de forma significativa el ritmo en los alumnos ( $p < 0.05$ ), partiendo de que un 67.3% de los pequeños se situaron en el nivel inicio previo a ejecutar los juegos recreativos y posterior a su aplicación el 98.1% consiguió un nivel logrado. Hallazgos similares obtuvo Cevallos (2021), quien establece que la vinculación entre los juegos clásicos y el fomento del progreso motriz grueso facilitan la estimulación de habilidades para el equilibrio promoviendo su desarrollo completo. Además, concuerdan

con los resultados de Jove (2020), quien encontró que los juegos recreativos influyen de manera considerable en el equilibrio. Así también, hallazgos similares encontró Apolinario (2023), quien afirma que las actividades recreativas utilizadas potencian el equilibrio en los infantes, puesto a que el nivel alto mejora de 24% a 40% después de su aplicación. Esto indica que los niños presentaron dificultades en las actividades de equilibrio anterior a la implementación de juegos recreativos; sin embargo, luego de aplicarlos mejoraron dicha capacidad, hecho que es fundamentado por la teoría descrita por Delgado et al. (2019), quienes hacen mención que los juegos recreativos promueven la adquisición de destrezas motoras complejas como el equilibrio. Así también, Velásquez et al. (2023), reafirma que la motricidad gruesa es desarrollada y mejorada a medida que el infante aprende a mantener el equilibrio y entre otras capacidades.

En cuanto al objetivo específico 2, al analizarse de forma independiente la dimensión ritmo, se encontró que ejecutar juegos recreativos mejora de forma significativa el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024 ( $p < 0.05$ ), partiendo de que un 84.6% de los pequeños se ubicaron dentro del nivel inicio previo a aplicar la propuesta y posterior a aplicarlos el 96.2% alcanzó un nivel logrado. Resultados que concuerdan con los hallazgos de Jove (2020), quien encontró que los juegos recreativos repercuten significativamente en el ritmo. De igual manera, coincide con Apolinario (2023), quien afirma que las actividades recreativas empleadas impactan positivamente en el ritmo. Esto implica que los estudiantes no controlaban muy bien los movimientos de su cuerpo antes de la ejecución de la propuesta, sin embargo, después de aplicarla, mejoraron en esta capacidad; lo que sugiere que los juegos con ritmo favorecen el progreso motriz grueso, dado que les facilita controlar los movimientos de su cuerpo. Afirmación que es consistente con la teoría de Parraga y Zambrano (2023), quien señala que el ritmo ayuda a que el infante posea una coordinación y ordenamiento adecuados de sus movimientos que lo convierten en un conjunto armónico y balanceado.

Para el objetivo específico 3, se analizó la dimensión coordinación de manera independiente, encontrándose que ejecutar juegos recreativos mejora de forma significativa la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024 ( $p < 0.05$ ), partiendo de que un 65.4% de pequeños se situaron dentro del nivel proceso previo al desarrollo de los juegos recreativos y luego de su ejecución, el 100% de pequeños consiguieron un nivel logrado. Hallazgos similares encontró Cevallos (2021), quien afirma que la que la

interconexión entre juegos y progreso motriz grueso estimulan la capacidad de coordinación. Así también, presenta similitud con el hallazgo de Verónico (2024), quien encontró que hay un fuerte vínculo directo y relevante entre los juegos convencionales y la coordinación. Esto implica que los alumnos en su mayoría presentaron una coordinación regular antes de ejecutar la propuesta y después de su aplicación todos los infantes mejoraron en esta capacidad, la coordinación involucra todas las partes del cuerpo al ejecutar movimientos sincronizados. Afirmación que es reforzada por Rodríguez et al. (2023), quien en su teoría menciona que los juegos recreativos proporcionan la oportunidad de practicar y mejorar las habilidades de coordinación, habilidad que es compleja y fundamental en la vida de los infantes.

En cuanto al objetivo específico 4, al analizarse de forma independiente la dimensión lateralidad, se obtuvo que aplicar juegos recreativos mejora de forma significativa la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024 ( $p < 0.05$ ), partiendo de que el 94.2% de pequeños estuvieron dentro del nivel inicio anterior a la ejecución de la propuesta, sin embargo, después de aplicarla, el 50.0% reveló un nivel proceso y la otra parte, un 50.0% un nivel logrado. Resultados que concuerdan con los hallazgos de Jove (2020), quien encontró que los juegos recreativos ejercen impactos notables en la lateralidad. Refiriendo que gran parte de los alumnos no tenían noción de la derecha e izquierda antes de ejecutar la propuesta, después de aplicarla, solamente la mitad alcanzó un buen nivel, este hecho es porque esta habilidad es compleja y se desarrolla gradualmente. Afirmación que es fundamentada por León et al. (2021), quien señala en su teoría que lateralidad en la motricidad gruesa preescolares se desarrolla de manera progresiva y puede fluctuar de uno a otro.

## V. CONCLUSIONES

Se determinó que la aplicación de los juegos recreativos mejora significativamente la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, resultado que fue evidenciado por la prueba de Wilcoxon con una significancia (0.000) inferior a 0.05.

Se determinó que la aplicación de los juegos recreativos mejora significativamente el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, resultado que fue demostrado con la prueba de Wilcoxon con una significancia (0.000) inferior a 0.05.

Se determinó que la aplicación de juegos recreativos mejora significativamente el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, hallazgo que fue evidenciado por la prueba de Wilcoxon con una significancia (0.000) inferior a 0.05.

Se determinó que la aplicación de los juegos recreativos mejora significativamente la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, resultado que fue demostrando mediante la prueba de Wilcoxon con una significancia (0.000) inferior a 0.05.

Se determinó que la aplicación de juegos recreativos mejora significativamente la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024, hallazgo demostrado a través de la prueba de Wilcoxon con una significancia (0.000) inferior a 0.05.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la dirección de la IE Antenor Orrego Espinoza que desarrolle capacitaciones dirigidas a los docentes en temas asociados a juegos recreativos con el propósito de que aprendan a manejar diferentes estrategias lúdicas para que con su ayuda los estudiantes puedan desarrollar su motricidad gruesa.

A la plana docente que se comprometa a realizar actividades al aire libre, donde los estudiantes puedan correr, saltar, poner en práctica su velocidad, fuerza, resistencia y orientación; a su vez realizar seguimientos al desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes que tienen a su cargo mediante un registro.

A otros investigadores, se sugiere aplicar los juegos recreativos en otras instituciones educativas para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes ya que es esencial en la vida de los niños.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adilah, N., Situmorang, M. N., Ay, E. L., & Situmorang, P. L. N. (2024). Analysis of Gross Motor Skills in Early Childhood Through Educational Learning. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 59–72. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v3i2.614>
- Adi, S., Masgumelar, N. K., Adi, S., & Fathoni, A. F. (2022). Development of gross motor skills exercise models and physical activities to enhance physical fitness of elementary school students. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(12), 2947-2954. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12372>
- Ali, J. S., & Kurnaz, M. (2025). Gross Motor Skills: Impact through Traditional Bentengan Games on Grade III Students. *KINESTESIS: Journal of Physical Education, Sports, and Health Science*, 1(1), 15–24. Retrieved from <https://ejournalvidyasubhaga.com/index.php/KINESTESIS/article/view/6>
- Apolinario Collado, L. F. (2023). *Las actividades recreativas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEP La Edad de Oro 2021* [Tesis de Grado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/7949>
- Arias, J., Holgado, J., Tafur, T., & Vasquez, M. (2020). *Metodología de la investigación. El método ARIAS para realizar un proyecto de tesis*. Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171–198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Bremer, E., & Lloyd, M. (2021). Baseline behaviour moderates movement skill intervention outcomes among young children with autism spectrum disorder. *Autism: the international journal of research and practice*, 25(7), 2025–2033. <https://doi.org/10.1177/13623613211009347>
- Caballero Abanto, G. E. (2023). *Juegos motores y motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa N° 1629 El Milagro - Trujillo, 2022* [Tesis de Grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33564>

- Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Capio, C. M., Mendoza, N. B., Jones, R. A., Masters, R. S. W., & Lee, K. (2024). The contributions of motor skill proficiency to cognitive and social development in early childhood. *Sci Rep*, 14, 27956. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-79538-1>
- Cevallos Vizueta, M. J. (2021). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, en la Unidad Educativa Carlos Cisneros, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021* [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8203>
- Chicaiza Sinchi, D. L., Bayas Machado, R. F., Sandoval Guampe, F. V., & Paz Viteri, B. S. (2023). Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en el primer año de educación básica. *Polo del conocimiento*, 8(7), 219-239. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i7.5783>
- Coronel Segovia, E., & Jarrín Navas, S. (2024). El Impacto que tienen los juegos en la coordinación motriz gruesa en niños de edad preescolar. *Polo del Conocimiento*, 9(5), 174-191. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i5.7107>
- Domínguez Sandoval, A. B., Martínez Galván, G., Medina Amaro, A., Rojas García, S. Y., & Marrón Hernández, U. N. (2024). Impacto de la pandemia en la motricidad gruesa en el nivel preescolar, caso de estudio: San Matías Cuijingo, Juchitepec, Edo. de México. *Revista NeyArt*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.61273/neyart.v2i1.40>
- Flores Vidal, V., & Sánchez Aguirre, F. M. (2024). La psicomotricidad gruesa y su impacto en el desarrollo de la infancia escolar. *Revista de Climatología Edición Especial Ciencias Sociales*, 24, 91. <https://dx.doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.90-99>
- González Bazaldua, H. A., (2021). Capacidades: (otra vez) un análisis conceptual y metodológico. *Intersticios Sociales*, (21), 9-43. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-49642021000100009&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-49642021000100009&lng=es&tlng=es)
- Haro Godoy, D. R. (2024). *Las actividades recreativas y desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. N° 467 - Hualmay, 2023* [Tesis de Grado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/9998>

- Hussain, B., & Cheong, J. P. G. (2022). Improving gross motor skills of children through traditional games skills practiced along the contextual interference continuum. *Frontiers in psychology*, 13, 986403. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.986403>
- Jove Canqui, J. Y. (2020). *Juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras-Madre de Dios, año 2020* [Tesis de Grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/19751>
- Lara Becerra, G. I. (2021). Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años I.E.I. N° 109 – Pallán [Tesis de Grado, Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17053>
- León Castro, A. M., Mora Mora, A. L., & Tovar Vera, L. G. (2021). Fomento del desarrollo integral a través de la psicomotricidad. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 1-13. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2861>
- Macías Merizalde, A. M., García Álvarez, I., & Bernal Cerza, R. (2022). Ritmo y equilibrio aspectos básicos para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(2), 134-143. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778114016>
- Martínez Romero, A., Ortega Sánchez, J. L., & Alba Romero, J. J. (2021). Lenguaje: instrumento del desarrollo humano. *Revista Digital Universitaria*, 22(5). <http://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.5.3>
- Masrun, Okilanda, A., Khairuddin, Utama, J., & Putra, A. R. (2025). Learning of gross motor skills based on fun games: a study of coordination development in 5–6-year-old children. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 29(4), 233–242. <https://doi.org/10.15561/26649837.2025.0401>
- Miranda Novales, M. G., & Villasís Keever, M. A. (2019). El protocolo de investigación VIII. La ética de la investigación en seres humanos. *Revista alergia México*; 66(1):115-122. <https://doi.org/10.29262/ram.v66i1.594>
- Moreira Loor, F. V., & Mestre Gómez, U. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años de Educación Inicial. *MQRInvestigar*, 7(3), 1151–1174. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.1151-1174>
- Muñoz Ranz, M. (2023). Equilibrio. Importancia y factores influyentes. *Revista Sanitaria de Investigación*, 4(10), 3. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9235637>

- Murcia, N., & Corvetto, G. (2021). Motricidad y corporeidad como relaciones basadas en el desarrollo de lo humano. *Cinta de moebio*, (70), 55-67. <https://dx.doi.org/10.4067/s0717-554x2021000100055>
- OEA. (2024). El juego: Derecho y motor del desarrollo integral en la primera infancia. Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescentes (IIN). [https://iin.oea.org/pdf-iin/boletines/Boletin\\_17\\_ESP.pdf](https://iin.oea.org/pdf-iin/boletines/Boletin_17_ESP.pdf)
- Ortiz Zorrilla, F., Taveras Espinal, J., & Bennasar García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. <https://revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/872>
- Pan, Y. H., Zhao, G. F., Liu, Q., & Li, S. (2022). Effect of video games training on the gross motor skills of children with cerebral palsy: systematic review and meta-analysis. *Investigación Clínica*, 63(2), 185-201. Epub 19 de julio de 2023. <https://doi.org/10.54817/ic.v63n2a08>
- Parra Cordero, E. M., Reinoso Venegas, D. S., & Salazar Piña, V. M. (2025). Desarrollo de la coordinación motriz y dominio lateral en niños de 6 a 8 años. *Polo del Conocimiento*, 10(5), 3512-3533. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Parraga Quijije, A. S., & Zambrano costa, J. M. (2023). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. *MQRInvestigar*, 7(1), 2431–2451. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.1.2023.2431-2451>
- Posso Pacheco, R. J., Garces Quilambaqui, R. G., Marcillo Ñacato, J. C., & Garcés Quilambaqui, D. E. (2021). El ocio digital: un recurso para la interacción educativa durante la pandemia (Original). *Revista científica Olimpia*, 18(3), 151-160. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/2748>
- Rivera Melchor, L. E., Del Aguila Vega, B. B., & Juan de Dios Tacuchi, K. E. (2025). *Juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de primaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco 2024* [Tesis de Grado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/11838>
- Rodríguez, A., Torres Gómez, E. J., & Rosario Rodríguez, J. L. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 2(Especial), 739–760. <https://doi.org/10.56200/mried.v2iEspecial.6468>

- Rohfirsta, F., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analysis of gross motor development of children aged 4-5 years through the implementation of the smart basket game. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 13-26. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Romero Campos, L. L. (2023). *Taller Moviestar de juegos funcionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una I.E, Trujillo – 2022* [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Trujillo]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33564>
- Santisteban Dominguez, E. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021* [Tesis de Grado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25409>
- Sutapa, P., Pratama, K. W., Rosly, M. M., Ali, S. K. S., & Karakauki, M. (2021). Improving Motor Skills in Early Childhood through Goal-Oriented Play Activity. *Children (Basel)*, 8(11), 994. <https://doi.org/10.3390/children8110994>.
- Tan, J. S., & Lim, C. B. (2025). The development of gross motor skills in children: Insights from the Motor Assessment Test for Children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 256, 106255. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2025.106255>
- Tiwi Dati, M., & Weepiu Shimpukat, 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), 9–13. <https://doi.org/10.25127/rcsh.20214.706>
- UNESCO. (2022). La atención y educación de la primera infancia: Una inversión en el bienestar y el aprendizaje a lo largo de la vida. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.unesco.org/es/early-childhood-education>
- UNICEF. (2021). Early childhood development. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/early-childhood-development>
- UNICEF. (2023). ¿Por qué es importante el juego en la primera infancia? Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/primeros-anos/por-que-es-importante-el-juego-en-la-primera-infancia>

- Vargas Burgos, J., Pérez Salgado, A., Sánchez Padilla, G., & Lema Gómez, L. (2023). Evaluación de la motricidad gruesa en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Santa Lucía. *GADE: Revista Científica*, 3(4), 65-88. <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/245>
- Vásquez Farinango, J. F. (2021). *Aplicación de juegos recreativos en tiempos de pandemia para fortalecer las habilidades motrices básicas a estudiantes de los octavos años en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11343>
- Velásquez, B., Parra, C., Ramos, L., De Hoyos, A., Acosta, A., & Rojas, N. (2023). Explorando los tesoros del juego recreativo y sus beneficios durante el desarrollo de la etapa inicial. *Revista Semilla Científica*, 1(4), 590–607. <https://doi.org/10.37594/sc.v1i4.1301>
- Veronico Rojas, M. A. (2024). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de las instituciones educativas del distrito de Carabamba – 2022* [Tesis de Grado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. <https://hdl.handle.net/20.500.14520/5764>
- Vila Avellaneda, G. K. (2022). *Juegos cooperativos y su influencia en la coordinación motora gruesa en estudiantes de inicial de una institución educativa de Cochorco, 2022* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/104137>
- Vivanco Tinoco, J. E. (2024). *Juegos recreativos y motricidad gruesa, en los niños de 3 a 4 años Escuela de Educación Básica Dr. Edison Calle Loaiza, ciudad de Loja, período 2023-2024* [Tesis de Grado, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/29592>
- Zegarra Flores, C. (2024). *Juegos tradicionales para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, en la Institución Educativa Inicial N°110, Tananta - San Martín, 2024* [Tesis de Grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37918>
- Zhou, L., Liang, W., He, Y. et al. (2023). A school-family blended multi-component physical activity program for Fundamental Motor Skills Promotion Program for Obese Children (FMSPPPOC): protocol for a cluster randomized controlled trial. *BMC Public Health*, 23, 369. <https://doi.org/10.1186/s12889-023-15210-z>

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.</p>	<b>Problema general</b>	<b>Hipótesis general</b>	<b>Objetivo general</b>	Variable 1: Juegos recreativos	Física	<p><b>Tipo</b> Cuantitativo, explicativo</p> <p><b>Métodos</b> Deductivo</p> <p><b>Diseño</b> Diseño pre experimental</p> <p><b>Población y muestra</b> Población: 72 Muestra: 72</p> <p><b>Técnica e instrumentos de recolección de datos</b> Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación</p> <p><b>Método de análisis de investigación</b> Prueba t de Student o Rangos de Wilcoxon</p>
	¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?	La aplicación de los juegos recreativos mejora de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.	Determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.		Social	
	<b>Problemas específicos</b>	<b>Hipótesis específicas</b>	<b>Objetivos específicos</b>		Cognitiva	
	¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?	La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.	Determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora el equilibrio en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.		Afectiva – emocional	
	¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos mejora el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?	La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.	Determinar si la aplicación de juegos recreativos mejora el ritmo en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.	Variable 2: Motricidad gruesa	Equilibrio	
	¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora la coordinación en los	La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo,	Determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora la coordinación en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.		Ritmo	
					Coordinación	
					Lateralidad	

---

estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?

¿En qué medida la aplicación de juegos recreativos mejora la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024?

---

2024.

La aplicación de juegos recreativos mejora de forma significativa la lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

lateralidad en los estudiantes de Educación Inicial – Laredo, 2024.

## Anexo 2: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Variable 1: Juegos recreativos	Se trata de actividades recreativas que fomentan el interés, la creatividad, la diversión y la interacción social de los niños y niñas, a su vez impulsan la evolución de sus capacidades afectivas, motrices, cognitivas y comunicativas. (Rodríguez et al., 2023)	Su medición es efectuada por una guía de observación, considerando las dimensiones social, cognitiva y afectiva-emocional.	Física	Velocidad, flexibilidad, esfuerzo y resistencia	1 – 4	Guía de observación	Ordinal Inicio Proceso Logrado
			Social	Comunicar, integrar, opinar	5 – 7		
			Cognitiva	Reconocer, escuchar, comprender, proponer, crear, imaginar	8 – 12		
			Afectiva – emocional	Expresar, compartir, alentar	13– 15		
Variable 2: Motricidad gruesa	Es el desarrollo de habilidades físicas que implican movimientos grandes y coordinados del cuerpo, como caminar, correr, saltar y lanzar. Esta habilidad es fundamental en el desarrollo infantil y tiene un impacto significativo en el crecimiento y la madurez del niño. (Vargas et al., 2023)	Se medirá a través de una guía de observación, considerando las dimensiones equilibrio, ritmo, coordinación y lateralidad.	Equilibrio	- Control postural - Mantiene el equilibrio frente al movimiento de sus extremidades - Reacción frente al desplazamiento	1 - 5	Guía de observación	Ordinal Inicio Proceso Logrado
			Ritmo	- Coordinación en los movimientos - Fluidez en los movimientos	6 – 9		
			Coordinación	- Control de visión - Coordinación vista – manos	10 –15		
			Lateralidad	- Orientación derecha - Orientación izquierda	16 –18		

Nota. Elaborado a partir de la teoría revisada.

### Anexo 3: Instrumentos de recolección de información

#### Guía de observación para juegos recreativos

Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza, distrito Laredo, provincia de Trujillo.

#### 1. Datos generales

Apellidos y nombres del niño (a): \_\_\_\_\_

Género: Masculino ( ) Femenino ( )

Fecha: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

#### 2. Datos para la variable de interés

N°	Ítem	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
<b>FÍSICA</b>				
1	Logra mantener la velocidad en carreras cortas en el juego carrera de relevos.			
2	Tiene resistencia al correr en el juego carrera de relevos.			
3	Al correr emplea las nociones temporales rápido y lento en el juego cruzar obstáculos.			
4	Se esfuerza y tiene resistencia al ejecutar saltos en el juego de rayuela.			
<b>SOCIAL</b>				
5	Interactúa con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.			
6	Se integra con facilidad en todos los juegos recreativos.			
7	Opina y respeta las opiniones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.			
<b>COGNITIVA</b>				
8	Escucha atentamente y comprende las reglas establecidas en todos los juegos recreativos.			
9	Emplea su creatividad e imaginación al realizar todos los juegos recreativos.			
10	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.			
11	Realiza propuestas que faciliten el desarrollo de todos los juegos recreativos.			
12	Reconoce similitudes y diferencias en las participaciones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.			
<b>AFECTIVA – EMOCIONAL</b>				
13	Emplea palabras de aliento para incentivar a sus compañeros durante todos los juegos recreativos.			
14	Comparte materiales con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.			
15	Mediante sus movimientos expresa sus emociones y explora durante todos los juegos recreativos.			

## Guía de observación para motricidad gruesa

**Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza, distrito Laredo, provincia de Trujillo.**

### 3. Datos generales

Apellidos y nombres del niño (a): \_\_\_\_\_

Género: Masculino ( )      Femenino ( )

Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

### 4. Datos para la variable de interés

Nº	Ítem	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
<b>EQUILIBRIO</b>				
1	Durante el juego cruzar obstáculos mantiene el equilibrio en su propio eje corporal.			
2	Balancea su cuerpo manteniendo el equilibrio en el juego de limbo.			
3	Mantiene el equilibrio al saltar alternando cada pie en el juego rayuela.			
4	Cambia de posición de derecha a izquierda sin caerse en el juego de rayuela.			
5	Camina manteniendo una pelota en su mano extendida en el juego cruzar obstáculos.			
<b>RITMO</b>				
6	Presenta armonía en los movimientos realizados con las manos y los pies durante el juego de limbo.			
7	Realiza movimientos coordinados de forma individual y colectiva en el juego del limbo.			
8	Mueve los brazos al compás de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba en el juego del limbo.			
9	Baila realizando movimientos lentos y rápidos coordinados en el juego del limbo.			
<b>COORDINACIÓN</b>				
10	Recoge objetos que se ubican en puntos determinados en el juego derribar pirámides de objetos.			
11	Lanza balones a una dirección específica con una mano en el juego derribar pirámides de objetos.			
12	Derriba pirámides con el balón.			
13	Lleva un objeto en la mano siguiendo una línea en el juego carrera de relevos.			
14	Recorre caminos superando obstáculos en el juego cruzar obstáculos.			
15	Desplaza con facilidad con una pelota en su mano de un lado a otro en el juego cruzar obstáculos.			
<b>LATERALIDAD</b>				
16	Logra identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.			
17	Nombra a su compañero de su alrededor con expresiones derecha e izquierda en el juego atrapar la pelota.			
18	Ejecuta movimientos hacia la izquierda y derecha con sus extremidades superiores en el juego atrapar la pelota.			

#### Anexo 4: Ficha técnica

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Guía de observación para juegos recreativos.
<b>Autor y año:</b>	<b>Original:</b> 2024
	<b>Adaptación:</b> 2024
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Registrar el desempeño de los estudiantes en los juegos recreativos.
<b>Usuarios:</b>	52 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza.
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Se observó y se registró el desempeño de los estudiantes de forma directa e individual.
<b>Validez:</b>	Se solicitó la evaluación de tres expertos en el tema. Los expertos que validaron el presente instrumento son los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dani Rosmeri Ibáñez Flores con DNI 18140162, con grado académico de magíster.</li> <li>- Fiorella Del Pilar Moya Royo Rosario con DNI 43419865, con grado académico de magíster.</li> <li>- Monica Patricia Gutierrez Roldan con DNI 40122463, con grado académico de magíster.</li> </ul>
<b>Confiabilidad:</b>	La guía de observación se sometió a la prueba de confiabilidad con una muestra piloto de 20 estudiantes, por medio del Alfa de Cronbach se obtuvo un coeficiente igual a 0.930, encontrándose dentro del rango 0.90 y 0.95, que indica un nivel excelente de confiabilidad.

<b>Nombre original del instrumento:</b>	Guía de observación para motricidad gruesa.
<b>Autor y año:</b>	<b>Original:</b> 2024
	<b>Adaptación:</b> 2024
<b>Objetivo del instrumento:</b>	Registrar el desempeño de los estudiantes en su motricidad gruesa.
<b>Usuarios:</b>	52 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza.
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	Se observó y se registró el desempeño de los estudiantes de forma directa e individual.
<b>Validez:</b>	Se solicitó la evaluación de tres expertos en el tema. Los expertos que validaron el presente instrumento son los siguientes: - Dani Rosmeri Ibáñez Flores con DNI 18140162, con grado académico de magíster. - Fiorella Del Pilar Moya Royo Rosario con DNI 43419865, con grado académico de magíster. - Monica Patricia Gutierrez Roldan con DNI 40122463, con grado académico de magíster.
<b>Confiabilidad:</b>	La guía de observación se sometió a la prueba de confiabilidad con una muestra piloto de 20 estudiantes, por medio del Alfa de Cronbach se obtuvo un coeficiente igual a 0.949, encontrándose dentro del rango 0.90 y 0.95, que indica un nivel excelente de confiabilidad.

## Anexo 5: Validación del instrumento

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Dani Rosmeri Ibáñez Flores

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Guía de observación para juegos recreativos y Guía de observación para motricidad gruesa**, diseñado por Daly Giomara Arroyo Murga y Kelly Olenka Chavez Anticona con el propósito de medir **si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS RECREATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTENOR ORREGO ESPINOZA – LAREDO, 2024.**


Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Grado de **Licenciatura en Educación Inicial.**

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



Daly Giomara Arroyo Murga



Kelly Olenka Chavez Anticona

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos recreativos	Física	- Velocidad - Flexibilidad - Esfuerzo - Resistencia	1 – 4		
	Social	- Comunicar - Integrar - Opinar	5 – 7		
	Cognitiva	- Reconocer - Escuchar - Comprender - Proponer - Crear - Imaginar	8 – 12		
	Afectiva emocional	- Expresar - Compartir - Alentar	13– 15		
Motricidad gruesa	Equilibrio	- Control postural - Mantiene el equilibrio frente al movimiento de sus extremidades - Reacción frente al desplazamiento	1 - 5		
	Ritmo	- Coordinación en los movimientos - Fluidez en los movimientos	6 – 9		
	Coordinación	- Control de visión - Coordinación vista – manos	10–15		
	Lateralidad	- Orientación derecha - Orientación izquierda	16–18		

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA JUEGOS RECREATIVOS

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Logra mantener la velocidad en carreras cortas en el juego carrera de relevos.	X					
2	Tiene resistencia al correr en el juego carrera de relevos.	X					
3	Al correr emplea las nociones temporales rápido y lento en el juego cruzar obstáculos.	X					
4	Se esfuerza y tiene resistencia al ejecutar saltos en el juego de rayuela.	X					
5	Interactúa con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
6	Se integra con facilidad en todos los juegos recreativos.	X					
7	Opina y respeta las opiniones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
8	Escucha atentamente y comprende las reglas establecidas en todos los juegos recreativos.	X					
9	Emplea su creatividad e imaginación al realizar todos los juegos recreativos.	X					
10	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.	X					
11	Realiza propuestas que faciliten el desarrollo de todos los juegos recreativos.	X					
12	Reconoce similitudes y diferencias en las participaciones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
13	Emplea palabras de aliento para incentivar a sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
14	Comparte materiales con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
15	Mediante sus movimientos expresa sus emociones y explora durante todos los juegos recreativos.	X					
<b>Total:</b>							

**Evaluado por:** Dani Rosmeri Ibáñez Flores **DNI:** 18140162 **Fecha:** 11-11-24 **Firma:**

  
 Prof. Dani E. Rosmeri Ibáñez Flores  
 SUBDIRECTORA

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MOTRICIDAD GRUESA

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA* - *Muy adecuado* / *BA* - *Bastante adecuado* / *A* - *Adecuado* / *PA* - *Poco adecuado* / *NA* - *No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Durante el juego cruzar obstáculos mantiene el equilibrio en su propio eje corporal.	X					
2	Balancea su cuerpo manteniendo el equilibrio en el juego de limbo.	X					
3	Mantiene el equilibrio al saltar alternando cada pie en el juego rayuela.	X					
4	Cambia de posición de derecha a izquierda sin caerse en el juego de rayuela.	X					
5	Camina manteniendo una pelota en su mano extendida en el juego cruzar obstáculos.	X					
6	Presenta armonía en los movimientos realizados con las manos y los pies durante el juego de limbo.	X					
7	Realiza movimientos coordinados de forma individual y colectiva en el juego del limbo.	X					
8	Mueve los brazos al compás de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba en el juego del limbo.	X					
9	Baila realizando movimientos lentos y rápidos coordinados en el juego del limbo.	X					
10	Recoge objetos que se ubican en puntos determinados en el juego derribar pirámides de objetos.	X					
11	Lanza balones a una dirección específica con una mano en el juego derribar pirámides de objetos.	X					
12	Derriba pirámides con el balón.	X					
13	Lleva un objeto en la mano siguiendo una línea en el juego carrera de relevos.	X					
14	Recorre caminos superando obstáculos en el juego cruzar obstáculos.	X					
15	Desplaza con facilidad con una pelota en su mano de un lado a otro en el juego cruzar obstáculos.	X					
16	Logra identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.	X					
17	Nombra a su compañero de su alrededor con expresiones derecha e izquierda en el juego atrapar la pelota.	X					
18	Ejecuta movimientos hacia la izquierda y derecha con sus extremidades superiores en el juego atrapar la pelota.	X					
<b>Total:</b>							

**Evaluado por:** Dani Rosmeri Ibáñez Flores **DNI:** 18140162 **Fecha:** 11-11-24 **Firma:**



*Dani Rosmeri*  
Prof. Dani R. Ibáñez Flores  
SUBDIRECTOR

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Dani Rosmeri Ibáñez Flores, con Documento Nacional de Identidad N° 18140162, de profesión Bachiller en Educación, grado académico de Magister con mención en Administración de la Educación, con código de colegiatura 0918140162, labor que ejerzo actualmente como Subdirectora de educación inicial y primaria en la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Guía de observación para juegos recreativos**, cuyo propósito es medir el uso de los juegos recreativos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

### **Apreciación total:**

Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 11 días del mes de noviembre del 2024

**Apellidos y nombres:** Ibáñez Flores, Dani Rosmeri **DNI:** 18140162 **Firma:**

   
Prof Dani R. Ibáñez Flores  
SUBDIRECTORA

### **CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Yo, Dani Rosmeri Ibáñez Flores, con Documento Nacional de Identidad N° 18140162, de profesión Bachiller en Educación, grado académico de Magister con mención en Administración de la Educación, con código de colegiatura 0918140162, labor que ejerzo actualmente como Subdirectora de educación inicial y primaria en la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Guía de observación para motricidad gruesa**, cuyo propósito es medir la **motricidad gruesa**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo**.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 11 días del mes de noviembre del 2024

**Apellidos y nombres:** Ibáñez Flores, Dani Rosmeri **DNI:** 18140162 **Firma:**



Prof. Dani R. Ibáñez Flores  
SUBDIRECTORA

## **PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador:** Fiorella del Pilar Moya Rosario

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Guía de observación para juegos recreativos y Guía de observación para motricidad gruesa**, diseñado por Daly Giomara Arroyo Murga y Kelly Olenka Chavez Anticona con el propósito de medir **si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS RECREATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTENOR ORREGO ESPINOZA – LAREDO, 2024.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Grado de **Licenciatura en Educación Inicial.**

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

---

Daly Giomara Arroyo Murga

---

Kelly Olenka Chavez Anticona

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos recreativos	Física	- Velocidad - Flexibilidad - Esfuerzo - Resistencia	1 – 4	X	
	Social	- Comunicar - Integrar - Opinar	5 – 7	X	
	Cognitiva	- Reconocer - Escuchar - Comprender - Proponer - Crear - Imaginar	8 – 12	X	
	Afectiva emocional	- Expresar - Compartir - Alentar	13– 15	X	
Motricidad gruesa	Equilibrio	- Control postural - Mantiene el equilibrio frente al movimiento de sus extremidades - Reacción frente al desplazamiento	1 – 5	X	
	Ritmo	- Coordinación en los movimientos - Fluidez en los movimientos	6 – 9	X	
	Coordinación	- Control de visión - Coordinación vista – manos	10 –15	X	
	Lateralidad	- Orientación derecha - Orientación izquierda	16 –18	X	

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA JUEGOS RECREATIVOS

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Logra mantener la velocidad en carreras cortas en el juego carrera de relevos.	X					
2	Tiene resistencia al correr en el juego carrera de relevos.	X					
3	Al correr emplea las nociones temporales rápido y lento en el juego cruzar obstáculos.	X					
4	Se esfuerza y tiene resistencia al ejecutar saltos en el juego de ravela.	X					
5	Interactúa con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
6	Se integra con facilidad en todos los juegos recreativos.	X					
7	Opina y respeta las opiniones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
8	Escucha atentamente y comprende las reglas establecidas en todos los juegos recreativos.	X					
9	Emplea su creatividad e imaginación al realizar todos los juegos recreativos.	X					
10	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.	X					
11	Realiza propuestas que faciliten el desarrollo de todos los juegos recreativos.	X					
12	Reconoce similitudes y diferencias en las participaciones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
13	Emplea palabras de aliento para incentivar a sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
14	Comparte materiales con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
15	Mediante sus movimientos expresa sus emociones y explora durante todos los juegos recreativos.	X					
<b>Total:</b>							

**Evaluado por:** Fiorella Del Pilar Moya Rosario **DNI:** 43419865 **Fecha:** 13-11-24 **Firma:**



## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MOTRICIDAD GRUESA

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Durante el juego cruzar obstáculos mantiene el equilibrio en su propio eje corporal.	X					
2	Balancea su cuerpo manteniendo el equilibrio en el juego de limbo.	X					
3	Mantiene el equilibrio al saltar alternando cada pie en el juego rayuela.	X					
4	Cambia de posición de derecha a izquierda sin caerse en el juego de rayuela.	X					
5	Camina manteniendo una pelota en su mano extendida en el juego cruzar obstáculos.	X					
6	Presenta armonía en los movimientos realizados con las manos y los pies durante el juego de limbo.	X					
7	Realiza movimientos coordinados de forma individual y colectiva en el juego del limbo.	X					
8	Mueve los brazos al compás de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba en el juego del limbo.	X					
9	Baila realizando movimientos lentos y rápidos coordinados en el juego del limbo.	X					
10	Recoge objetos que se ubican en puntos determinados en el juego derribar pirámides de objetos.	X					
11	Lanza balones a una dirección específica con una mano en el juego derribar pirámides de objetos.	X					
12	Derriba pirámides con el balón.	X					
13	Lleva un objeto en la mano siguiendo una línea en el juego carrera de relevos.	X					
14	Recorre caminos superando obstáculos en el juego cruzar obstáculos.	X					
15	Desplaza con facilidad con una pelota en su mano de un lado a otro en el juego cruzar obstáculos.	X					
16	Logra identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.	X					
17	Nombra a su compañero de su alrededor con expresiones derecha e izquierda en el juego atrapar la pelota.	X					
18	Ejecuta movimientos hacia la izquierda y derecha con sus extremidades superiores en el juego atrapar la pelota.	X					
<b>Total:</b>							

**Evaluado por:** Fiorella Del Pilar Moya Rosario **DNI:** 43419865 **Fecha:** 13-11-24 **Firma:**



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Fiorella Del Pilar Moya Royo Rosario, con Documento Nacional de Identidad N° 43419865, de profesión Bachiller en Educación, grado académico de magister con mención en Docencia y Gestión Educativa, con código de colegiatura 1543419865, labor que ejerzo actualmente como Docente del nivel inicial en la Institución educativa Antenor Orrego Espinoza.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Guía de observación para juegos recreativos**, cuyo propósito es medir el uso de los juegos recreativos, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo.**

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los items	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 13 días del mes de noviembre del 2024

**Apellidos y nombres:** Moya Rosario, Fiorella del Pilar **DNI:** 43419865 **Firma:**



### **CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Yo, Fiorella Del Pilar Moya Royo Rosario, con Documento Nacional de Identidad N° 43419865, de profesión Bachiller en Educación, grado académico de magister con mención en Docencia y Gestión Educativa, con código de colegiatura 1543419865, labor que ejerzo actualmente como Docente del nivel inicial en la Institución educativa Antenor Orrego Espinoza.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Guía de observación para motricidad gruesa**, cuyo propósito es medir **la motricidad gruesa**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo.**

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los items	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 13 días del mes de noviembre del 2024

**Apellidos y nombres:** Moya Rosario, Fiorella del Pilar **DNI:** 43419865 **Firma:**



## **PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador:** Monica Patricia Gutierrez Roldan

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Guía de observación para juegos recreativos y Guía de observación para motricidad gruesa**, diseñado por Daly Giomara Arroyo Murga y Kelly Olenka Chavez Anticona con el propósito de medir **si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada: **JUEGOS RECREATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANTENOR ORREGO ESPINOZA – LAREDO, 2024.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Grado de **Licenciatura en Educación Inicial.**

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responde al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



---

Daly Giomara Arroyo Murga



---

Kelly Olenka Chavez Anticona

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Nº de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos recreativos	Física	- Velocidad - Flexibilidad - Esfuerzo - Resistencia	1 – 4	X	
	Social	- Comunicar - Integrar - Opinar	5 – 7	X	
	Cognitiva	- Reconocer - Escuchar - Comprender - Proponer - Crear - Imaginar	8 – 12	X	
	Afectiva – emocional	- Expresar - Compartir - Alentar	13– 15	X	
Motricidad gruesa	Equilibrio	- Control postural - Mantiene el equilibrio frente al movimiento de sus extremidades - Reacción frente al desplazamiento	1 - 5	X	
	Ritmo	- Coordinación en los movimientos - Fluidez en los movimientos	6 – 9	X	
	Coordinación	- Control de visión - Coordinación vista – manos	10 –15	X	
	Lateralidad	- Orientación derecha - Orientación izquierda	16 –18	X	

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA JUEGOS RECREATIVOS

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Logra mantener la velocidad en carreras cortas en el juego carrera de relevos.	X					
2	Tiene resistencia al correr en el juego carrera de relevos.	X					
3	Al correr emplea las nociones temporales rápido y lento en el juego cruzar obstáculos.	X					
4	Se esfuerza y tiene resistencia al ejecutar saltos en el juego de rayuela.	X					
5	Interactúa con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
6	Se integra con facilidad en todos los juegos recreativos.	X					
7	Opina y respeta las opiniones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
8	Escucha atentamente y comprende las reglas establecidas en todos los juegos recreativos.	X					
9	Emplea su creatividad e imaginación al realizar todos los juegos recreativos.	X					
10	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.	X					
11	Realiza propuestas que faciliten el desarrollo de todos los juegos recreativos.	X					
12	Reconoce similitudes y diferencias en las participaciones de sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
13	Emplea palabras de aliento para incentivar a sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
14	Comparte materiales con sus compañeros durante todos los juegos recreativos.	X					
15	Mediante sus movimientos expresa sus emociones y explora durante todos los juegos recreativos.	X					
<b>Total:</b>							

**Evaluado por:** Monica Patricia Gutierrez Roldan    **DNI:** 40122463    **Fecha:** 14-11-24    **Firma:**

  
 Mónica Patricia Gutiérrez Roldan  
 4G. PSICOLOGÍA EDUCATIVA  
 CPPPE: 1540122463

## GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MOTRICIDAD GRUESA

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Durante el juego cruzar obstáculos mantiene el equilibrio en su propio eje corporal.	X					
2	Balancea su cuerpo manteniendo el equilibrio en el juego de limbo.	X					
3	Mantiene el equilibrio al saltar alternando cada pie en el juego rayuela.	X					
4	Cambia de posición de derecha a izquierda sin caerse en el juego de rayuela.	X					
5	Camina manteniendo una pelota en su mano extendida en el juego cruzar obstáculos.	X					
6	Presenta armonía en los movimientos realizados con las manos y los pies durante el juego de limbo.	X					
7	Realiza movimientos coordinados de forma individual y colectiva en el juego del limbo.	X					
8	Mueve los brazos al compás de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba en el juego del limbo.	X					
9	Baila realizando movimientos lentos y rápidos coordinados en el juego del limbo.	X					
10	Recoge objetos que se ubican en puntos determinados en el juego derribar pirámides de objetos.	X					
11	Lanza balones a una dirección específica con una mano en el juego derribar pirámides de objetos.	X					
12	Derriba pirámides con el balón.	X					
13	Lleva un objeto en la mano siguiendo una línea en el juego carrera de relevos.	X					
14	Recorre caminos superando obstáculos en el juego cruzar obstáculos.	X					
15	Desplaza con facilidad con una pelota en su mano de un lado a otro en el juego cruzar obstáculos.	X					
16	Logra identificar el lado derecho e izquierdo de su cuerpo en el juego atrapar la pelota.	X					
17	Nombra a su compañero de su alrededor con expresiones derecha e izquierda en el juego atrapar la pelota.	X					
18	Ejecuta movimientos hacia la izquierda y derecha con sus extremidades superiores en el juego atrapar la pelota.	X					
<b>Total:</b>							

**Evaluado por:** Monica Patricia Gutierrez Roldan **DNI:** 40122463 **Fecha:** 11-11-24 **Firma:**

  
 Mónica Patricia Gutierrez Roldan  
 4º. PSICOLOGÍA EDUCATIVA  
 CPPE: 1540122463

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Monica Patricia Gutierrez Roldan, con Documento Nacional de Identidad N° 40122463, de profesión Licenciado en Educación, grado académico de Magister en psicología Educativa, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Guía de observación para juegos recreativos**, cuyo propósito es medir el uso de los juegos recreativos, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo.**

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

**Apreciación total:**

Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 14 días del mes de noviembre del 2024

**Apellidos y nombres:** Monica Patricia Gutierrez Roldan    **DNI:** 40122463    **Firma:**

  
Mónica Patricia Gutierrez Roldan  
SG. PSICOLOGÍA EDUCATIVA  
CPPR: 1540122463

### **CONSTANCIA DE VALIDACIÓN**

Yo, Monica Patricia Gutierrez Roldan, con Documento Nacional de Identidad N° 40122463, de profesión Licenciado en Educación, grado académico de Magister en psicología Educativa, labor que ejerzo actualmente como Docente Universitario en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Guía de observación para motricidad gruesa**, cuyo propósito es medir la **motricidad gruesa**, a los efectos de su aplicación a **estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza del distrito de Laredo de la provincia de Trujillo**.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

#### **Apreciación total:**

Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( ) Adecuado ( ) Poco adecuado ( ) No adecuado ( )

Trujillo, a los 14 días del mes de noviembre del 2024

**Apellidos y nombres:** Monica Patricia Gutierrez Roldan **DNI:**40122463 **Firma:**

  
Mónica Patricia Gutiérrez Roldan  
4G. PSICOLOGÍA EDUCATIVA  
CPPPE: 1540122463

## Anexo 6: Confiabilidad del instrumento

### Coefficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach para los juegos recreativos

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K - 1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

$S_i^2$ : Varianza de la interrogante  $i$ .

$S_t^2$ : Varianza total de las interrogantes.

$K$ : Cantidad de interrogantes.

Estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach	Nº de Ítems
0.930	15

Fuente: Muestra piloto.

Con una muestra piloto de 20 alumnos se analizó la consistencia interna de la guía de observación, obteniéndose un estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach igual a 0.930 que se encuentra entre 0.90 y 0.95, esto indica un nivel excelente de confiabilidad.

### **Coefficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach para la motricidad gruesa**

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

$S_i^2$ : Varianza de la interrogante  $i$ .

$S_t^2$ : Varianza total de las interrogantes.

$K$ : Cantidad de interrogantes.

Estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach	N° de Ítems
0.949	18

*Fuente:* Muestra piloto.

Con una muestra piloto de 20 alumnos se analizó la consistencia interna de la guía de observación, obteniéndose un estadístico de fiabilidad Alfa de Cronbach igual a 0.949 que se encuentra entre 0.90 y 0.95, esto indica un nivel excelente de confiabilidad.

## Anexo 7: Carta de presentación

  
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

**"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA  
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE  
JUNÍN Y AYACUCHO"**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
"ANTENOR ORREGO ESPINOZA"  
SECRETARÍA

19 NOV. 2024

Exp. 3157 Hora 7:30

Folio 01 Recep. *[Signature]*

*Trujillo, 23 de octubre de 2024*

**CARTA N° 369-2024-UCT-FH**  
Director: Homero Lenin León Pretell  
Institución Educativa: Antenor Orrego Espinoza – Laredo – UGEL 01 Porvenir  
LA LIBERTAD. -

**Asunto: PRESENTACIÓN DE LAS ESTUDIANTES ARROYO MURGA DALY GIOMARA  
Y CHÁVEZ ANTICONA KELLY OLENKA PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E  
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a las estudiantes **Arroyo Murga Daly Giomara** y **Chávez Anticona Kelly Olenka** de la Carrera de **Educación Inicial**, quienes desean realizar su trabajo de investigación denominado "Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial en su Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza de Laredo, 2024" durante el mes de noviembre 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,

  
**Dr. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA**  
Decano de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI



© Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú [www.uct.edu.pe](http://www.uct.edu.pe) 

## Anexo 8: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo



### I.E. "ANTENOR ORREGO ESPINOZA"

**"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"**

*Trujillo, 18 de noviembre de 2024*

**CARTA DE AUTORIZACIÓN:**

**Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**  
Decana de la Facultad de Humanidades  
Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI  
Presente.-

Por intermedio del presente documento autorizo a Arroyo Murga Daly Giomara y Chávez Anticona Kelly Olenka, estudiantes de Educación Inicial, responsables de la investigación titulada: "Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de la Institución Educativa de Laredo, 2024".

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar si la aplicación de los juegos recreativos mejora la motricidad gruesa, además comprendo que los estudiantes participarán de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serán identificados, sólo los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada sólo con fines de esta investigación. Para lo cual PERMITO la recopilación de información a través de guías de observación.

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar a los investigadores responsables Arroyo Murga Daly Giomara con número de celular 935572140 o a Chávez Anticona Kelly Olenka con número de celular 992550846, ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

La presente CARTA DE AUTORIZACIÓN se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder de los investigadores y el otro en poder del Director. Para formalizar la autorización del estudio, firmo a continuación.

  
Homero Lenin Leon Pretell  
DIRECTOR

**Av. Condemarín s/n y Av. Antenor Orrego s/n**

## Anexo 9: Consentimiento informado



### CONSENTIMIENTO INFORMADO


*Trujillo, 18 de noviembre de 2024*



**SEÑOR:**  
**Mg. Homero Lenin León Pretel**  
**Director de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza de Laredo, UGEL 01 El Porvenir**

Daly Giomara Arroyo Murga con DNI y 70673492 Kelly Olenka Chávez Anticona con DNI 73781883, estudiantes del X ciclo del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades. Con el debido respeto nos presentamos ante usted para que nos otorgue el permiso para realizar nuestro proyecto de tesis titulado: "Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial en una Institución Educativa de Laredo, 2024", con la asesoría del Mg. Manuel Andrei García García.

Yo Mg Homero Lenin Leon Pretel acepto la participación en su investigación "JUEGOS RECREATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL, en una Institución Educativa de Laredo, 2024".

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

  
**Manuel Andrei García García**  
Docente Asesor

  
  
**Homero Lenin León Pretel**  
Director

### CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

## Anexo 10: Asentimiento informado



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Hola nosotras nos llamamos, Arroyo Murga Daly Giomara y Chávez Anticona Kelly Olenka y somos estudiantes de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y queremos invitarte a participar en nuestra investigación llamada "Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza – Laredo, 2024"

Nuestra investigación busca explicar el objetivo de la investigación en términos claros, sencillos y precisos. Para eso necesitamos que nos ayudes respondiendo algunas preguntas. Con tu participación podremos determinar si la aplicación de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en los estudiantes del aula de 3 años del nivel inicial en la cual te encuentras a cargo como docente. Esta ayuda que te pedimos es voluntaria.

Toda información será confidencial, por lo que nadie conocerá tus respuestas. Sólo los miembros de la investigación las conocerán y no se las entregarán a nadie.

Entonces ¿quieres participar? Debes marcar con una "X" donde dice si y escribir tu nombre. Si no quieres participar solo basta con que dejes todo en blanco.

SI

Nombre: Sol Gabriela Hernández Saira

  
FIRMA

18 de noviembre del 2024



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Hola nosotras nos llamamos, Arroyo Murga Daly Giomara y Chávez Anticona Kelly Olenka y somos estudiantes de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y queremos invitarte a participar en nuestra investigación llamada "Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza – Laredo, 2024"

Nuestra investigación busca explicar el objetivo de la investigación en términos claros, sencillos y precisos. Para eso necesitamos que nos ayudes respondiendo algunas preguntas. Con tu participación podremos determinar si la aplicación de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en los estudiantes del aula de 5 añitos del nivel inicial en la cual te encuentras a cargo como docente. Esta ayuda que te pedimos es voluntaria.

Toda información será confidencial, por lo que nadie conocerá tus respuestas. Sólo los miembros de la investigación las conocerán y no se las entregarán a nadie.

Entonces ¿quieres participar? Debes marcar con una "X" donde dice si y escribir tu nombre. Si no quieres participar solo basta con que dejes todo en blanco.

SI

Nombre: Katherine Calderón Mantilla

FIRMA

18 de noviembre del 2024



### ASENTIMIENTO INFORMADO

Hola nosotras nos llamamos, Arroyo Murga Daly Giomara y Chávez Anticona Kelly Olenka y somos estudiantes de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y queremos invitarte a participar en nuestra investigación llamada "Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Antenor Orrego Espinoza - Laredo, 2024"

Nuestra investigación busca explicar el objetivo de la investigación en términos claros, sencillos y precisos. Para eso necesitamos que nos ayudes respondiendo algunas preguntas. Con tu participación podremos determinar si la aplicación de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en los estudiantes del aula de 4 años del nivel inicial en la cual te encuentras a cargo como docente. Esta ayuda que te pedimos es voluntaria.

Toda información será confidencial, por lo que nadie conocerá tus respuestas. Sólo los miembros de la investigación las conocerán y no se las entregarán a nadie.

Entonces ¿quieres participar? Debes marcar con una "X" donde dice sí y escribir tu nombre. Si no quieres participar solo basta con que dejes todo en blanco.

SI

Nombre: Fiorella del Pila Moya Rosario

FIRMA

18 de noviembre del 2024

# Anexo 11: Reporte de Turnitin



## 10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 2% Publicaciones
- 9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



## Anexo 12: Reporte de escritura de Inteligencia Artificial

### \*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

**Precaución: Se necesita revisión.**

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

#### Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

### Preguntas frecuentes

#### ¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (\*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

#### ¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.

