

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS
DE 4 AÑOS**

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

AUTORA

Br. Rosbit Castillo Flores

ASESORA

Dra. Isela Sierralta Pinedo
Código ORCID: 000-0006-6077-6021

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

Informe de originalidad

INFORME DE TESIS_ ROSBIT CASTILLO

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	18%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	prezi.com Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1%
9	www.fundacionaraguaney.com Fuente de Internet	<1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Obando Peralta Ena Cecilia

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo, Dra. Isela Sierralta Pinedo, con DNI N° 18128311, como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS”, desarrollado por Castillo Flores Rosbit con DNI 72257896, egresada del Programa de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 25 de julio del 2023.



Dra. Isela Sierralta Pinedo

Dedicatoria

Dedico el presente trabajo de investigación a dios, por brindarme vida y salud para poder llevar a cabo mis metas y llegar a este momento tan importante en mi formación profesional.

A mi familia por darme apoyo emocional y la motivación necesaria para seguir esforzándome cada año y culminar mis estudios universitarios.

Agradecimiento

A todos los docentes asesores que
tuve durante mis años de estudio,
los cuales me orientaron de inicio a
fin en la realización de esta
investigación

A la Universidad Católica de
Trujillo y a todos los docentes que
tuve durante estos años de estudio,
quienes me brindaron la
oportunidad de formarme
profesionalmente.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Rosbit Castillo Flores con DNI 72257896, egresada del Programa de Estudios de Pregrado de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de tesis titulado: “JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS”, el cual consta de un total de 78 páginas, en las que se incluye 7 tablas y 5 figuras, más un total de 30 páginas en anexos.

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

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 20%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

La autora



Rosbit Castillo Flores

DNI: 72257896

Índice

Informe de originalidad.....	ii
Autoridades universitarias.....	iii
Conformidad del asesor.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Declaratoria de autenticidad.....	vii
Índice.....	viii
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. METODOLOGÍA	33
2.1 Enfoque y tipo	33
2.2 Diseño de investigación.....	33
2.3 Población, muestra y muestreo.....	34
2.4 Técnicas e Instrumentos de recojo de datos.	35
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	35
2.6 Aspectos éticos en investigación	36
III. RESULTADOS.....	37
IV. DISCUSIÓN.....	42
V. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	46
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
ANEXOS.....	4949
Anexo 1: Instrumento de recolección de información	49
Anexo 2: Validez y confiabilidad del instrumento.....	522
Anexo 3: Operacionalización de variables	711
Anexo 4: Matriz de consistencia.....	¡Error! Marcador no definido. 73
Anexo 5: Carta de presentación	744
Anexo 6: Consentimiento informado	755
Anexo 7: Asentimiento informado.....	777

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudio, según edad y secciones de la I.E. N° 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza.....	34
Tabla 2 Muestra de estudio de la I.E. N° 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza.....	34
Tabla 3 Nivel de logro de los juegos didácticos en los niños de 4 años de la I.E. N° 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza 2023.....	37
Tabla 4 Nivel de logro de la variable motricidad gruesa de los niños de 4 años de nivel inicial de la I.E. Cesar Abraham Vallejo Mendoza, 2023.....	38
Tabla 5 Correlación entre juegos didácticos y motricidad gruesa.....	39
Tabla 6 Relación entre juegos didácticos y dominio corporal dinámico.....	40
Tabla 7 Correlación entre juegos didácticos y dominio corporal estático.....	41

Índice de figuras

Figura 1 Porcentaje según el nivel de logro en los niños de 4 años de nivel inicial respecto a la variable juegos didácticos.....	37
Figura 2 Porcentaje según el nivel de logro en los niños de 4 años de nivel inicial respecto a la variable motricidad gruesa.....	38
Figura 3 Resultado de la correlación de Pearson entre juegos didácticos y motricidad gruesa.....	39
Figura 4 Resultado de la correlación de Pearson entre juegos didácticos y dominio corporal dinámico.....	40
Figura 5 Resultado de la correlación de Pearson entre juegos didácticos y dominio corporal estático.....	41

RESUMEN

La educación inicial es una etapa esencial para que los niños puedan desarrollar sus capacidades motoras por ello es necesario utilizar juegos que permitan un mejor desarrollo físico, lamentablemente en la mayoría de centros educativos esto no es aprovechado debidamente. La presente investigación se llevó a cabo con la finalidad de demostrar la influencia que pueden ejercer los juegos didácticos en las habilidades y destrezas de los niños de 4 años permitiendo una mejora de su motricidad gruesa.

El objetivo general de la investigación fue: Determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza Centro Poblado Collambay, 2023. La metodología empleada para llevar a cabo el estudio fue de tipo cuantitativa con un nivel descriptivo y un diseño correlacional. La población muestral fue conformada por 21 niños y niñas de 4 años de nivel inicial, a quienes se les aplicó la lista de cotejo como instrumento de evaluación.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación al determinar el coeficiente de correlación entre las variables se obtiene un $r=0,807$ que indica una correlación muy alta y significativa con un valor de significancia de 0,000 que es menor $\alpha = 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Concluyendo de esta manera que existe una correlación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

Palabras clave: Juegos, motricidad, desarrollo.

ABSTRACT

Initial education is an essential stage for children to develop their motor skills, so it is necessary to use games that allow better physical development, unfortunately in most educational centers this is not properly used. The present investigation was carried out with the purpose of demonstrating the influence that didactic games can exert on the abilities and skills of 4-year-old children, allowing an improvement in their gross motor skills.

The general objective of the research was: To determine the relationship between didactic games and gross motor skills in 4-year-old children at the I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza Centro Poblado Collambay, 2023. The methodology used to carry out the study was quantitative with a descriptive level and a correlational design. The sample population was made up of 21 boys and girls of 4 years of initial level, to whom the checklist was applied as an evaluation instrument.

According to the results obtained in the investigation, when determining the correlation coefficient between the variables, $r=0.807$ is obtained, which indicates a very high and significant correlation with a significance value of 0.000, which is less than $\alpha = 0.05$ per the general hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. Concluding in this way that there is a correlation between didactic games and gross motor skills in 4-year-old children.

Keywords: Games, motor skills, development.

I. INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, se considera que el juego es una estrategia valiosa y un facilitador para el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta herramienta permite a los niños interactuar con el mundo que les rodea y, a través de la experimentación, construir sus propios conocimientos. Por lo tanto, es fundamental que los docentes dediquen tiempo a la creación de materiales o recursos didácticos que faciliten el aprendizaje. Además, es importante tener en cuenta que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de habilidades y destrezas motoras en los niños, el uso de juegos didácticos es esencial para este propósito dado que “es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños y niñas métodos de dirección y conducta correcta” (Ortíz, 2014, p. 218).

En la etapa de educación inicial, es fundamental fomentar el desarrollo cognitivo, motor y emocional de los niños, para lograrlo, los profesores deben implementar estrategias que generen un impacto significativo y despierten el interés de los niños. Desafortunadamente, los métodos educativos actualmente utilizados en varios centros escolares de nuestro país no permiten que los niños puedan aprovechar sus capacidades a través del juego, lo que limita su desarrollo físico, como la agilidad, la rapidez y los reflejos, además que se podría ver afectado también su desarrollo social, como el respeto hacia los demás y la capacidad de trabajar en equipo, entre otros aspectos.

A juicio de Cotrina (2019), el juego didáctico es tan elemental e importante donde “el niño desarrolla su creatividad, su imaginación; constituyendo su desarrollo” (p. 13).

En el nivel preescolar en Perú, a menudo se enfrenta a limitaciones y carece de los recursos necesarios para un desarrollo adecuado. Estas limitaciones son aún más pronunciadas en instituciones educativas ubicadas en zonas rurales alejadas de las ciudades, donde la falta de recursos es un problema diario para los docentes. Dado que estas condiciones no tienen una solución inmediata, los maestros deben encontrar formas de asegurarse de que su enseñanza sea bien recibida por los alumnos, captar su atención y facilitar su proceso de aprendizaje. En este sentido, los juegos didácticos son una excelente opción, ya que contribuyen progresivamente al desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, verbales y sociales, entre otras.

El limitado uso de juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa se ha evidenciado como una problemática que afecta a los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 80632 “Cesar Abraham Vallejo Mendoza, ubicado en el Centro Poblado de Collambay, Provincia de Trujillo. A partir de ello se tomó en consideración el siguiente enunciado de la problematización ¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza, Centro Poblado Collambay 2023?.

La presente investigación se justificó porque cuenta con información teórica metodológica que permitió describir información veraz basada en distintos autores acerca de los juegos didácticos y la motricidad gruesa, además de proponer diversas estrategias didácticas que involucran al juego como parte del desarrollo motor de los niños.

La investigación se llevó a cabo mediante una metodología de tipo cuantitativa permitiendo recabar la información y plasmarla en tablas y gráficos estadísticos, el diseño utilizado fue correlacional donde se aplicó la fórmula del coeficiente de correlación de Pearson utilizando Excel y el programa SPSS versión 26. permitiendo evidenciar el grado de correlación entre las variables descritas en la investigación, juegos didácticos y motricidad gruesa.

En cuanto a los resultados se logró determinar que el coeficiente de correlación entre las variables juegos didácticos y motricidad gruesa es $r=0,807$ que indica una correlación muy alta y significativa, con un valor de significancia de 0,000 que es menor $\alpha = 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula. Al establecer la relación entre los juegos didácticos y el dominio corporal dinámico se halló un coeficiente de correlación de $r=0,716$ que indica una correlación positiva alta, la Sig. bilateral es igual a ,000. Al establecer la relación entre los juegos didácticos y el dominio corporal estático se halló un coeficiente de relación de Pearson $r=0,751$ que indica una correlación positiva alta, la Sig. bilateral es igual a ,000. Concluyendo finalmente que existe una relación significativa entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa, ambas variables plasmadas en la investigación.

La investigación contó con tres objetivos, el objetivo general: determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años Collambay, 2023. Y los objetivos específicos, establecer la relación de los juegos didácticos y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años Collambay, 2023 y establecer la relación de los juegos

didácticos y el dominio corporal estático en los niños de 4 años Collambay, 2023. Se consideró además una hipótesis general la cual indica que existe relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de nivel inicial Collambay 2023, y una hipótesis nula donde señala que no existe relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de nivel inicial Collambay 2023.

Dentro de los antecedentes internacionales se consideró a Jaimes (2019), el cual elaboró una tesis titulada: El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes, esta investigación se situó en el país de Colombia, ciudad de Bogotá, jardín de niños de nombre: “Jardín infantil La Granja”, en el año 2019. El objetivo general de esta investigación fue diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños entre los dos y cinco años de edad. La metodología empleada fue de diseño no experimental transaccional descriptivo, la muestra estuvo conformada por 40 niños con lo cual se llegó a la conclusión que el juego en los niños puede ser empleado como una estrategia metodológica, logrando desarrollar en ellos una competencia cognitiva, corporal, comunicativa y emocional favoreciendo la interacción a su alrededor y su aprendizaje constante. Dicha investigación me ayudo a comprender que los juegos logran acercar a la población infantil hacia un aprendizaje divertido facilitando su estimulación hacia nuevos conocimientos.

También de acuerdo a lo investigado consideré a López (2018), el cual desarrolló una tesis titulada: Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, investigación que se desarrolló en la ciudad de Ambato, país de Ecuador. El objetivo principal de esta investigación fue determinar cómo influyen los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. La metodología empleada fue de nivel descriptivo y una muestra conformada por 20 niños con los cuales se llegó a concluir que para facilitar en los niños un aprendizaje integral es necesario el uso de actividades que permitan su desarrollo motor, estas actividades pueden ser plasmadas mediante juegos como el gato y ratón, la rayuela, la culebrita, las congeladas, entre otras. Esta tesis me fue de gran ayuda porque me permitió conocer que no es simplemente aplicar juegos didácticos durante las clases, sino que es fundamental primero programarlas, planificarlas y estructurarlas antes de poder llevarlas a cabo con los niños.

Echeverría y Larios (2019), elaboraron una tesis a la cual pusieron por título: Asociación entre el desarrollo motor y el aprendizaje en los niños de 2 a 5 años, de Centros de Desarrollo Infantil de Bucaramanga. 2018 - 2019. Colombia. Esta investigación tuvo como objetivo determinar la asociación entre el desarrollo motor y el aprendizaje en los niños de 2 a 5 años. La metodología empleada en esta investigación es de enfoque cuantitativo, tipo transversal, la población estuvo conformada por 1256 niños y la muestra por 297 niños entre los dos a cinco años, concluyendo finalmente que es necesario que las actividades que se realicen durante estas edades involucren movimiento, iniciando una estimulación adecuada para potencializar la enseñanza pedagógica impartida por los maestros. Esta tesis contribuyó en el desarrollo de mi investigación porque me permitió conocer que la enseñanza del niño no puede reducirse a lo memorístico o teórico, sino que debe involucrar en demasía desarrollo motor.

Navarro y Pabón (2020), llevaron a cabo una tesis titulada: El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma. Esta investigación se desarrolló en Barranquilla Colombia en el año 2020. El objetivo general plasmado por los autores en esta investigación fue determinar la relación que puede existir entre el juego como estrategia pedagógica y el pensamiento numérico en una operación básica. El enfoque plasmado es cuantitativo lo cual indica que se realizaron diversos procesos secuenciales, la técnica utilizada para la recolección de los datos fue la encuesta lo cual permitió organizar la información teniendo un contacto directo con la población participante de la investigación. Las conclusiones a las que se pudo llegar con la realización de esta investigación permitieron confirmar un efecto positivo por parte de los estudiantes del primer grado de primaria en relación a las estrategias pedagógicas utilizando el juego como aliado.

Finalmente, dentro de los objetivos internacionales tomé en consideración a los autores Calderón, Rodríguez y Vera (2019), ellos llevaron a cabo una tesis titulada: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala. Esta investigación se desarrolló en el año 2019 y el objetivo general fue poder determinar la incidencia que llega a tener en la convivencia de los estudiantes la utilización de una propuesta didáctica basada en juegos. La metodología empleada fue de diseño no experimental descriptivo, la técnica empleada fue la rúbrica el cual es un instrumento que permite llevar los

registros u observaciones realizadas. La población estuvo conformada por 401 estudiantes. Concluyendo finalmente que la implementación de los juegos en las estrategias pedagógicas permite facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Respecto a los antecedentes nacionales se consideró a Fuentes (2021), quien realizó una tesis titulada: Juegos al aire libre para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años en la institución educativa inicial N° 075 de Chuquis - Dos de mayo- Huánuco - 2019. El objetivo general de esta investigación fue determinar la importancia que tiene los juegos al aire libre para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Se aplicó una metodología de tipo cuantitativa, un diseño pre-experimental y de nivel descriptivo. Ocho niños conformaron la muestra, concluyendo finalmente que al momento de ser ejecutadas diversas rutinas en los juegos se observó que la mayor parte de estudiantes lograron realizar todas las rutinas en orden mientras un pequeño porcentaje de estudiantes presentaron falencias con referencia al respeto por el compañero y dificultades en la participación de actividades, por ende, el juego logró mejorar de manera significativa su expresión oral y psicomotricidad gruesa. Esta investigación es relevante porque según describe el autor la enseñanza del nivel inicial en la región de Huánuco no logra brindarles a los niños estímulos apropiados que les permita desarrollar aptitudes comunicativas ni mucho menos motricidad gruesa, esto debido a que los centros educativos no cuentan con el apoyo necesario por parte del gobierno regional, impidiendo de esta manera una educación infantil de calidad. Posteriormente al culminar su investigación logró demostrar que los juegos al aire libre fortalecen físicamente su desarrollo, social y cognitivo de los estudiantes. Esta tesis ayuda a mi investigación porque se puede ver mediante su conclusión final que los niños lograron realizar rutinas de juegos lo cual ayudo a los niños a integrarse con sus compañeros y participar de manera activa.

Se consideró también a Cotrina (2019) quien elaboró una tesis titulada El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E N° 1381, Piura. Esta investigación tuvo como objetivo describir cómo llevan a cabo el juego didáctico los niños de 3 y 4 años de nivel inicial. La metodología aplicada es de tipo básica, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y con un diseño no experimental transversal, 19 niños conformaron la muestra, en la cual se llegó a concluir que el 49.71% de los niños de la muestra si aplicaban juegos didácticos de manera efectiva pero la mayoría la cual está conformada por el 50.29% de los niños de la muestra desconocía y no

aplicaban adecuadamente los juegos didácticos impidiendo así un mejor desenvolvimiento escolar. Esta investigación me fue de suma importancia porque me ayudó a comprender que los niños al ser motivados por los juegos en sus diferentes áreas de estudio llegan a tener un mejor y eficaz aprendizaje el cual les pueda beneficiar en sus años posteriores en escolaridad.

Poma y Reyes (2019) desarrollaron una tesis titulada Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años, II nivel de inicial de las secciones creativos y líderes de la I.E. N° 004 El mundo de Ana María de Santa Lucía – Uchiza en el año 2011, cuyo objetivo fue determinar la eficacia de los juegos en el pensamiento lógico matemático de los niños de 4 años del nivel inicial. Esta investigación utilizó el tipo aplicativo, el método cuantitativo, la técnica de observación, contando con la participación de 34 niños los cuales conformaron la población de estudio llegando finalmente a la conclusión que, si se aplica la estrategia de los juegos dentro de una clase con los niños, estos lograrán mejorar de manera significativa su pensamiento lógico matemático. La tesis citada anteriormente ayudó en mi investigación porque me permitió conocer que la matemática no tiene por qué ser considerada como un área difícil ya que los docentes tienen en sus manos herramientas lúdicas que pueden aplicar y logren en los niños aprender y familiarizarse con los números, la geometría y la medición de manera divertida y eficiente.

Es importante que los niños desarrollen una comprensión temprana y sólida de los conceptos matemáticos, ya que la matemática es una habilidad fundamental en la vida cotidiana y en muchas áreas profesionales. Al presentar las matemáticas de una manera accesible y divertida, los niños pueden desarrollar una actitud positiva hacia la asignatura y adquirir confianza en sus habilidades matemáticas. Calle (2018) realizó una tesis a la cual tituló: El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E “Juan Pablo II”- Callao. Esta investigación dispuso como objetivo principal evaluar la incidencia del juego simbólico en el lenguaje oral en los niños de 5 años. La metodología empleada es de diseño correlacional, cuenta con un nivel descriptivo, tipo no experimental, cuantitativo y conformado por una muestra de 90 niños. Los resultados encontrados por el autor indicaron que el juego simbólico si logra influir en el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Juan Pablo II. Esta tesis logró brindarme información valiosa para el desarrollo de mi investigación porque me permitió adentrarme en el significado del juego

simbólico y su importancia al ser aplicado con niños ya que esta les permite identificarse con personajes de su ambiente en situaciones cotidianas logrando que sean conscientes de la vida real. El juego simbólico es una forma de juego en la que los niños utilizan objetos, acciones o roles para representar situaciones imaginarias o simbólicas. También se conoce como juego de fantasía, juego de roles o juego imaginativo. Esta actividad es fundamental en el desarrollo infantil, ya que les permite explorar, aprender y desarrollar habilidades sociales y cognitivas.

Finalmente, como último antecedente nacional consideré a Arzola (2018) quien elaboró una tesis a la cual tituló: Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial, esta investigación tuvo como objetivo determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la I.E N° 2051 ubicado en Carabayllo, Lima, 2017. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental y la muestra estuvo conformada por 30 niños de cinco años del nivel inicial, obteniendo como resultado final que los juegos motores aplicados en los niños de cinco años del nivel inicial logran fortalecer su psicomotricidad gruesa. Esta tesis aportó información importante para el desarrollo de mi investigación porque describió con claridad la importancia de los juegos motores en la educación inicial guiados por los docentes y plasmados por los niños dentro del aula de clases, como por ejemplo si un niño aprende a reptar, trepar, saltar, girar o incluso darse volantines durante su niñez esto le ayudará a desarrollar una mejor psicomotricidad permitiéndoles un mejor desarrollo integral.

Los juegos motores son actividades lúdicas que involucran movimientos físicos y coordinación motora en los niños, estas actividades son fundamentales en el desarrollo infantil, ya que ofrecen una serie de beneficios físicos, cognitivos y sociales. Los juegos motores implican la interacción entre el cuerpo y el cerebro, durante estas actividades los niños procesan información sensorial, mejoran su capacidad de concentración y coordinación mano ojo, y fortalecen las conexiones neuronales fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas como la planificación, la resolución de problemas y el pensamiento estratégico.

En los antecedentes locales se consideró a Cahuana (2020) quien realizó una tesis titulada: Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora Del Carmen Trujillo 2020, la cual tuvo como objetivo

determinar si la aplicación de los Juegos Didácticos permite mejorar el aprendizaje en Matemática en los niños. La metodología empleada en esta investigación cuenta con un diseño pre-experimental el cual fue aplicado mediante un pretest y posttest al grupo de estudiantes, la muestra tuvo la conformación de 48 niños de 4 años, concluyendo finalmente que el programa de juegos didácticos aplicados en los niños logró mejorar su aprendizaje. La investigación citada anteriormente es conveniente porque se realizó a partir de una problemática encontrada en dicha institución educativa evidenciando en un inicio un bajo rendimiento escolar por parte de los niños y por ende demostrando que la forma de enseñanza – aprendizaje utilizado por los docentes y los niños no era la ideal.

Posteriormente según indica la autora de esta tesis logró aplicar 12 sesiones de aprendizaje que permitieron demostrar que los niños fueron mejorando en su aprendizaje al aplicar un programa referente a juegos didácticos. Por consiguiente, al implementarse nuevas técnicas se logró mejores resultados.

Quito (2018) el cual elaboró una tesis titulada: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la I.E. N° 81514 “Francisco Bolognesi” casa grande, 2017, la cual tuvo como objetivo general determinar la influencia del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años. Se empleó una metodología de tipo cuantitativa y la muestra estuvo conformada por 18 niños con la cual se llegó a concluir que los juegos lúdicos logran mejorar de manera significativa el aprendizaje en el área de matemática de los niños de 4 años. Esta tesis contribuyó al desarrollo de mi investigación porque me permitió conocer que los juegos lúdicos les permiten a los niños desarrollar la imaginación, el pensamiento y el lenguaje matemático además de un aprendizaje colaborativo relacionándose con sus compañeros de clase, además cuando se aplicó a niños esta clase de juegos didácticos se logró mejores resultados a nivel académico en el área de matemática.

Díaz (2018) quien llevó a cabo una tesis a la cual puso por título: Importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la I.E. N° 1649 Inicios Brillantes, Trujillo, 2017. Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años. 107 estudiantes conformaron la población y 19 la muestra, mediante la cual se concluyó que los juegos didácticos logran influenciar de manera relevante en el aprendizaje

de los niños. Esta tesis contribuye con mi investigación porque gracias a ella pude conocer acerca de los juegos didácticos y su importancia al desarrollar la creatividad, atención, memoria y retención de información por parte de los niños, esto les permite lograr un aprendizaje más eficiente, desarrollando actitudes positivas en las diferentes áreas de estudio. Guzmán (2019) el cual llevo a cabo una tesis titulada: Aplicación de un programa basado en juegos didácticos para la construcción de aprendizajes en el área de matemática en niños y niñas de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 80282 ubicado en Trigopampa. Esta investigación se desarrolló en el año 2019, en la cual el autor plasmó como objetivo general determinar en qué medida la aplicación de un programa basado en juegos didácticos logran influir en la construcción de nuevos aprendizajes en el área de matemática dentro de la institución educativa. La metodología empleada es de tipo cuantitativo y diseño pre experimental, la técnica empleada para su realización es el cuestionario el cual le permitió al investigador el recoger los datos de los 14 estudiantes de cuarto grado de primaria que participaron en la investigación. Las conclusiones obtenidas indicaron que los programas basados en juegos didácticos contribuyeron a mejorar la construcción de aprendizajes en el área de matemática.

Finalmente se consideró a los autores Asto y Azabache (2020) quienes realizaron una investigación titulada: Importancia de la coordinación motora gruesa en el desarrollo de la espacialidad de niños. Esta investigación tuvo como objetivo general poder describir la importancia de la coordinación motora gruesa en el desarrollo de la espacialidad en los niños de educación inicial. La metodología empleada es de tipo básico con un diseño descriptivo simple el cual permitió dar a conocer la importancia del desarrollo en los niños y niñas de educación inicial. Los resultados obtenidos indicaron que el desarrollo motor de los niños es fundamental en la adquisición de la espacialidad, permitiéndoles conciencia de saber dónde está su cuerpo en el espacio. A través de actividades como correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar, los niños mejoran su fuerza muscular, equilibrio, coordinación, resistencia y control de movimientos. Estas habilidades físicas son esenciales para que los niños participen en actividades deportivas, juegos al aire libre y tareas diarias.

Las bases teóricas científicas que se consideraron para la elaboración del presente informe de tesis abarcan conceptos y definiciones que diversos autores plasmaron en sus libros o

artículos científicos, respecto al juego didáctico valoramos el aporte de los autores mencionados en las siguientes citas.

De acuerdo a Ortiz (2009) el juego didáctico “es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 51).

Como todos los juegos, “los juegos didácticos no solo favorecen el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que enriquecen todos los aspectos del progreso de los niños” (Muñoz et al. 2019, p. 4). La utilización de juegos didácticos les brinda la posibilidad a los docentes de fomentar determinados aprendizajes concretos y conocimientos. A juicio de Venegas (2018) “el deber de los educadores es observar al niño cuando juega, de forma libre o espontánea, cuando elige un juguete o se lo da un compañero, ya que esto determina sus necesidades, sus gustos y sus preocupaciones” (p. 62).

Los juegos didácticos pueden abarcar una amplia variedad de actividades y materiales, por ejemplo, los juegos de clasificación y emparejamiento ayudan a los niños a desarrollar habilidades de categorización y discriminación visual. Los juegos didácticos en general son una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que combinan la diversión y el entretenimiento con la adquisición de conocimientos y habilidades, estos juegos están diseñados específicamente para fomentar el desarrollo cognitivo, emocional, social y motor de los niños, brindándoles oportunidades de explorar, experimentar y aprender de manera activa permitiendo el desarrollo físico de los niños.

A juicio de Venegas (2018) el juego didáctico se clasifica en las siguientes dimensiones:

Juegos de Imitación que implican acciones como volar como pájaros, saltar como una rana, nadar como peces, imitar sonidos del entorno, de la naturaleza y de roles sociales (sonidos de animales, el sonido de un trueno, el sonido de la lluvia al caer, imitar el sonido de papá o mamá, entre otros). Una acción que puede ser considerada importante en el desarrollo de esta clase de juegos es que los docentes puedan cantar canciones y que las acompañen con gestos para que los niños los puedan imitar comprendiendo lo que están haciendo pues “los niños tratan de copiar, imitar los sonidos, los gestos o cualquier acción” (Venegas, 2018, p. 70).

Los juegos de imitación son juegos donde los niños pueden imitar a los adultos que los rodean, se convierten en madres, padres, médicos, profesores, obreros. Así, el niño entra en el mundo de los adultos, reconoce el mundo y las profesiones que existen. Estos juegos imaginarios permiten a los niños expresar sus sentimientos, pensamientos y deseos poniéndose en el lugar de otra persona. Por ejemplo, se puede hacer una carpa poniendo mantas entre los asientos, el té se puede servir en tazas imaginarias o cualquier objeto se puede convertir en una taza de té; puede imaginarse un caballo de un palo, una capa de un mantel. La arcilla, la arena, el barro y la plastilina se convierte en juegos creativos en manos de los niños y dan vida a las formas que crea. Todos estos juegos permiten a los niños desarrollar su imaginación y creatividad. Ellos mirando a los adultos, buscan imitarlos en todo, convivir con ellos en igualdad de condiciones, reproduciendo en el juego lo cercano e interesante para ellos, como por ejemplo acciones de las personas en la vida cotidiana, procesos de trabajo, relaciones de las personas, entretenimiento, entre otras. Los padres deben ser parte de estos juegos, sin embargo, el niño debe liderar el juego. Si el adulto lidera el juego, el niño acepta las reglas y preocupaciones establecidas por él. Esto le quita parte de la contribución del juego al niño, como la creatividad, la imaginación, el compartir en grupo y el liderazgo.

La segunda dimensión considerada por el autor son los juegos motores, debemos tomar en cuenta que el movimiento en las personas es una necesidad, desde el nacimiento los niños no pueden quedarse quieto siempre tienen que mover, esto les permite poder entrenar desde muy pequeños sus habilidades motoras y mentales las cuales forman una base importante en el equilibrio. El juego motor “desarrolla la percepción y orientación espacial (lejos, cerca, a un lado) y la percepción de la velocidad (lento, rápido)” (Venegas, 2018, p. 68).

Nuestro cuerpo está hecho para estar en movimiento, al estar físicamente activos, fortalecemos nuestro esqueleto y desarrollamos músculos, pero la actividad física también ayuda a reducir el riesgo de enfermedades, aumentando nuestro bienestar mental. Es muy importante para los niños pues están en constante desarrollo físico y necesitan ser fuertes, considerando también que los hábitos que adquirimos de pequeños logran ser influyentes en los hábitos que tenemos como adultos. Las actividades físicas llevadas a cabo con estrategias que involucren juegos didácticos deben ser lo más variada posible lo cual permita desarrollar todo

tipo de capacidad física, incluida la capacidad cardiopulmonar, la fuerza muscular, la fuerza esquelética, la agilidad, la velocidad, la movilidad, la capacidad de respuesta y la coordinación, contribuyendo al desarrollo físico del niño. Durante el juego, el niño está en movimiento proporcionándoles el desarrollo de su motricidad, el niño adquiere la función de su cuerpo, manos y pies, desarrollando su equilibrio y destreza con los juegos. Además, el juego es una forma de aprendizaje para un niño. Esta clase de juegos pueden ser desarrollados al aire libre, el hecho de que el juego tenga lugar en la naturaleza tiene un gran impacto en cuánto se mueven los niños.

Como sabe, los niños realizan gran parte de su ejercicio diario automáticamente cuando juegan y se mueven entre diferentes lugares. La libertad de movimiento y un entorno al aire libre accesible son factores importantes que influyen tanto en el bienestar, la salud, así como la oportunidad de vivir una vida físicamente activa, la ventaja del juego al aire libre es que es abierto y flexible, por ejemplo, los niños pueden evaluar rápidamente si el entorno físico es escalable o deslizable. Dado que tienen una necesidad innata de emoción, es una buena idea fomentar el juego en superficies libres en formas seguras con la presencia de adultos. Esta clase de juegos es importante para los ejercicios que armonizan y estimulan el desarrollo físico. La movilidad y un grado relativamente alto de habilidades motoras provocan, junto con el progreso en el desarrollo mental, una complejidad significativa de las formas de juego.

Dentro de las dimensiones de los juegos didácticos el autor consideró también a los Juegos Simbólicos, mediante esta clase de juegos “el niño desarrolla conocimientos sobre los roles sociales y aprende a controlar sus emociones” (Venegas, 2018, p. 72).

Los juegos simbólicos muestran cómo se orienta un niño en la vida real, después de todo, cuando un niño juega, provoca conflictos y trata de resolverlos de la forma que percibe. Es muy importante permitir que un niño fantasee, porque al reemplazar la realidad por fantasías, el niño evita la responsabilidad de su comportamiento, que sería castigado en la vida real. Esa percepción te permite ser libre y comprender situaciones que no vuelven a suceder en la vida. A través del juego, puede aprender no solo el alcance del conocimiento del niño sobre el mundo, el entorno y las relaciones que prevalecen en él, sino también las relaciones mutuas entre el niño y los adultos, las actitudes de los padres y otros niños hacia él. El educador puede influir en el

contenido y el tema del juego del niño principalmente mediante la selección de juguetes y ayudas adecuadas. Los niños de esta edad deben tener una amplia variedad de juguetes que permitan muchos juegos diferentes y enriquezcan la creatividad del niño. Al final del período preescolar, los motivos puramente lúdicos juegan un papel menor en los juegos de los niños, y los motivos dominantes en las actividades del niño en el período siguiente, en el aprendizaje y el trabajo, juegan un papel más importante. El niño comienza a esforzarse por adquirir conocimientos y habilidades, intenta realizar sus tareas de manera precisa y eficaz.

Finalmente, dentro de las dimensiones de los juegos didácticos tenemos a los juegos de razonamiento lógico. En esta clase de juegos logra intervenir la capacidad que tienen los niños para poder relacionar las características de los objetos vistos con las de otros. Entre los juegos para trabajar el razonamiento lógico tenemos a la asociación, numeración, clasificación, entre otros. Es importante que “los niños necesitan estar concentrados y lo más atentos posibles a la actividad realizada” (Venegas, 2018, p.74).

El pensamiento lógico en los niños se puede desarrollar ofreciéndoles materiales a diario que les cause interés, como los juegos de lógica, rompecabezas o adivinanzas, promoviendo la concentración, habilidad, capacidad de combinar, la paciencia y las habilidades lingüísticas. Los juegos de razonamiento y procesamiento tienen un lugar importante en las habilidades mentales que puede desarrollar los niños, estos juegos también se pueden considerar como formas ramificadas de problemas lógicos y aritméticos. Por esta razón, los juegos de razonamiento y operación son una herramienta importante en la resolución de problemas el desarrollo de habilidades de análisis. Los juegos de razonamiento y procesamiento permiten desarrollar habilidades mentales, habilidades en el análisis y resolución de problemas.

La segunda variable de la presente investigación es la motricidad gruesa, al igual que la primera variable se ha considerado las definiciones y conceptos de los siguientes autores:

De acuerdo a Pacheco (2015) “la motricidad gruesa es la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc” (p. 17).

Es necesario crear oportunidades para aumentar la actividad física, ampliar las habilidades de coordinación motora y fuerza, brindando la importancia necesaria a la motricidad gruesa ya que es aquella que permite “todos los movimientos musculares del cuerpo ayudando al niño a realizar diferentes actividades en su entorno” (Gonzaga, 2018, p. 6).

A juicio de Aguirre (2015) la motricidad gruesa “es la primera en desarrollarse y hace referencia a cómo el cuerpo cambia de posición y busca un estado de equilibrio en el espacio que le rodea” (p. 42).

Según Pacheco (2015) la motricidad gruesa tiene las siguientes dimensiones:

El dominio corporal dinámico donde una persona tiene la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo como las extremidades inferiores, extremidades superiores, el tronco, además de la sincronización de los movimientos y desplazamientos de manera precisa, armónica sin ejercer brusquedad. El dominio corporal dinámico les permite a los niños tener confianza y seguridad en sí mismos, ya que al moverse en situaciones diferentes será consciente del dominio que con su cuerpo podrá realizar. Dentro del dominio corporal dinámico se considera:

La coordinación general que es la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible. Es el aspecto más global y conlleva a que el niño realice todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo con armonía y soltura de acuerdo a su edad. La coordinación general en los niños se refiere a la capacidad de utilizar y controlar de manera efectiva los músculos y movimientos de todo el cuerpo, esta habilidad es fundamental en el desarrollo motor de los niños y les permite llevar a cabo actividades físicas de manera eficiente y sin problemas.

El equilibrio el cual permite mantener y adoptar una posición del cuerpo opuesta a la fuerza de gravedad. Además, orienta correctamente el cuerpo en el espacio consiguiendo una relación armoniosa entre el mundo exterior y el esquema corporal. Existen sistemas vinculados directamente al equilibrio como el sistema laberíntico, las sensaciones visuales, el sistema de sensaciones placenteras, los esquemas de actitud, el sistema kinestésico y los reflejos de equilibrio. El equilibrio recibe y procesa toda la información relacionada con el movimiento del cuerpo. En algún momento, toda persona logra aprender actividades físicas básicas, como

levantar la cabeza, cambiar de posición corporal, sentarse, tomar una posición cuádruple, gatear, pararse y caminar. Estas actividades se dominan gracias al desarrollo del sentido del equilibrio y su integración con los demás sentidos. En los primeros doce meses de vida, el equilibrio se desarrolla más intensamente. El contacto del niño con el suelo disminuye gradualmente y finalmente puede pararse firmemente sobre los pies, que son un pequeño porcentaje de la superficie corporal total.

El ritmo que es la capacidad que se tiene al sentir la fluidez de un movimiento controlado o medido, sonoro o visual, el cual es producido habitualmente por el ordenamiento de elementos diferentes. Los niños que desarrollan habilidades rítmicas a una edad temprana pueden pensar de manera multidimensional, concentrarse más fácilmente, tomar decisiones rápidas y encontrar soluciones a los problemas. Los ejercicios de ritmo y percusión corporal aplicados a una edad temprana ayudan al desarrollo motor fino y grueso de los niños, prolongan su concentración y mejoran su memoria. Para mejorar las habilidades rítmicas de los niños, por supuesto, podemos presentarles el ritmo jugando, golpeando sus juguetes o electrodomésticos para crear ritmos y ayudándolos a mantener el ritmo de estos sonidos o canciones.

Y finalmente la coordinación viso motriz, esta se logra dar cuando la visión ejerce control sobre la ejecución de los diferentes movimientos, ello se logra evidenciar al establecerse una relación entre las acciones de las manos y la vista. Es por ello que hay ocasiones donde se habla sobre la coordinación óculo manual. Esta coordinación permite desarrollar el aprendizaje de escritura en los niños.

Como segunda dimensión de la motricidad gruesa el autor consideró al dominio corporal estático el involucra la realización de actividades que permiten interiorizar el esquema corporal. Dentro de estas actividades tenemos la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.

Tonicidad la cual se llega a manifestar por el grado de tensión muscular que se necesita para hacer cualquier movimiento, se logra adaptar a las acciones que el niño realiza, como coger objetos, andar, estirarse, relajarse, etc. Autocontrol que es la capacidad para realizar cualquier movimiento canalizando la energía tónica. Para tener un correcto control del cuerpo es necesario tener un dominio de tono muscular, de esa manera se logrará tener una postura adecuada y control del cuerpo en movimiento. La respiración la cual se tiene que realizar en dos tiempos,

primero la inspiración donde el aire logra entrar a nuestros pulmones y luego la espiración donde el aire es expulsado hacia el exterior. Y finalmente la relajación que tiene gran importancia desde el punto de vista educativo porque permite evitar la fatiga y el cansancio mental, facilita la concentración, ayuda a conocer las funciones del esquema corporal y la motivación personal.

En el marco conceptual encontramos información que señala la importancia del juego en el ámbito escolar el cual le permite a los niños progresar de manera fácil y divertida en su aprendizaje, “es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y mental, se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado” (Venegas, 2018, p. 22).

Además, al ser considerado como una actividad voluntaria logra proporcionar diversión, alegría y esparcimiento a los que lo practican, teniendo en cuenta que no solo debe ser considerada como una conducta espontánea de los niños sino también a la hora de planificar la enseñanza por parte de los docentes. Cada vez que un niño juega está aprendiendo, ya sea solos o con otros, con o sin juguetes, al aire libre o en el interior, los niños tienen derecho a jugar, ello logra promover su creatividad, así como sus habilidades sociales y emocionales, en el juego, los niños experimentan sus propios límites, experimentan desafíos y crecen más allá de sí mismos. Los niños aprenden el mundo a través del juego, al hacerlo pueden seguir sus propias necesidades e intereses. El significado del juego de los niños es a menudo incomprensible, no se logran dar cuenta en muchos casos que mediante el juego los niños descubren algo nuevo todos los días, algo que aún no saben, algo que nunca han visto, oído o sentido. Además, no solo perciben diferentes fenómenos y encuentran respuestas a sus preguntas, sino que también se perciben a sí mismos y a sus propias habilidades. La experiencia de jugar debe ser “pensada, acompañada y atendida por un educador” (Sarlé, 2012, p. 24).

El juego es especialmente exigente para el desarrollo del lenguaje del niño, les permite poder desarrollar rápidamente la imaginación, por ejemplo, con la indicación del docente se puede construir un tren con sillas, un garaje con cubos. El niño tiene la habilidad para improvisar constantemente en el juego, tratando de involucrar a todos y a todo lo que lo rodea. Es ideal que el maestro les brinde la ayuda necesaria para idear tramas y lo más importante, participar directamente en el juego, brindándoles no solamente alegría sino también nuevos

conocimientos. Mediante el juego persiguen sus propios intereses, adquieren experiencia de forma independiente, ponen a prueba los límites y buscan y superan desafíos. Jugar solo o con otros, con o sin juguetes, en la naturaleza o en la escuela implica planificar, pensar, hablar, intentar, descubrir y aprender. Un niño puede jugar solo o con otros durante muchas horas siendo importante para su desarrollo, mientras juegan, los niños aprenden muchas cosas que aplicarán en la vida. El juego es una gran herramienta no solo para aprender, sino también para reducir la ira, la ansiedad y expresarse correctamente, al fantasear, los niños a menudo cruzan los límites del mundo real, que le establecen sus padres todos los días.

De acuerdo a Mir, Corominas y Gómez (1997) entre las características más resaltantes del juego tenemos:

Que es una actividad placentera para el niño. Al ser una vivencia desarrollada mayormente en la infancia, prepara a los niños para actividades futuras. Mientras juega, el niño se libera de las tensiones provocadas por las limitaciones impuestas por el entorno. En los juegos temáticos hay una especie de descarga de relaciones hostiles entre hermanos mayores y menores, entre adultos y niño, estos juegos contienen reglas que permiten el intercambio de roles y pueden ser dirigidos, libres y reglamentarios.

En el juego, el niño se deshace de los miedos y puede llegar a ser el medio de educación eficaz para el comportamiento de los niños. Logra fomentar el compañerismo, la responsabilidad y una labor en conjunto con todos los involucrados en el juego. Los niños satisfacen sus necesidades y deseos, que de otro modo no podrían satisfacer, reduciendo así su tensión de frustración, debilitando y descargando los conflictos emocionales del niño.

A través del juego, el niño llega a conocer el mundo en el que vive, aprende a comprender, aprende a ver la diferencia entre la realidad y la imaginación y la fantasía, permitiendo moldear las habilidades y destrezas del niño, como la destreza manual, la coordinación ojo-mano y otros; la capacidad de distinguir y reconocer formas, colores, tamaño de los objetos, tipo de material del que están hechos, etc. Según Timón y Hormigo (2010) el juego en el niño es una práctica que le acompaña durante toda su etapa de desarrollo, influyendo en su desarrollo intelectual, afectivo, psicológico, social y motriz” (p. 8).

Cada niño experimenta el juego de una manera única y descubre un significado personal en él, lo que les permite liberar su imaginación. Un ejemplo destacado de esto es el juego de roles,

donde los niños se sumergen en situaciones que pueden no existir en la realidad, asumiendo diferentes identidades y roles, ellos crean su propia imagen de estos personajes, les dan vida con sus ideas y construyen un mundo propio en el proceso. Al explorar, construir y combinar objetos y materiales, los niños constantemente descubren nuevas posibilidades y adquieren conocimientos, al lidiar con diferentes fenómenos y la curiosidad asociada por adquirirlos, comprenderlos y utilizarlos, los niños desarrollan patrones de pensamiento creativos y expanden su imaginación.

En la educación inicial, es fundamental incorporar de forma regular el uso de juegos didácticos, esto permitiría estimular todos los aspectos del desarrollo infantil, promoviendo el crecimiento en áreas como el lenguaje, la interacción social, las emociones, el pensamiento cognitivo, la moral, las habilidades motoras y la capacidad para resolver problemas. De esta manera, el niño aprende sobre el funcionamiento del mundo tanto a nivel social como físico.

El juego libre de los niños se caracteriza por no estar limitado por las reglas y expectativas impuestas por los adultos, esto les permite experimentar el control y la iniciativa personal, siguiendo sus propios impulsos e ideas sin estar controlados o guiados por las decisiones de los adultos, este aspecto es importante para que los niños desarrollen su propia experiencia y autoconcepto. Durante la etapa preescolar, los niños alcanzan un nivel significativo de habilidades físicas y mentales, el contacto constante con adultos y compañeros tanto en el entorno familiar como en el jardín de infancia se vuelve más complejo, y las responsabilidades que asumen en ambos entornos son cada vez más desafiantes. Estos factores desempeñan un papel crucial en el desarrollo del niño y les brindan experiencias valiosas, en este contexto, las actividades realizadas en el jardín de infancia desempeñan un papel especial, ya que están diseñadas y organizadas con la intención de proporcionar un desarrollo integral para el niño. Podemos afirmar entonces que el juego desempeña un papel predominante en la vida de un niño, ya que incluye actividades que se convertirán más adelante en aprendizaje.

El juego adquiere relevancia porque a través de él, los niños logran interactuar de manera activa y profunda consigo mismos y su entorno. Esto crea las condiciones ideales para alcanzar procesos de aprendizaje exitosos, “el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre

y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores” (Minerva, 2002, p. 291).

Jugar significa mucho más que simplemente divertirse para un niño, a través del juego, el niño se descubre y se desarrolla, explorando y familiarizándose con el mundo que lo rodea, el juego se convierte en el lenguaje del niño, permitiéndole comunicarse con los demás. Incluso si aún no ha desarrollado plenamente sus habilidades cognitivas para expresar sus sentimientos verbalmente, el juego se convierte en una forma de expresar emociones y aprender a manejarlas, este le brinda al niño la oportunidad de experimentar, organizar su vida cotidiana y aprender de diversas situaciones, su influencia abarca múltiples áreas del desarrollo infantil, ayudándole a desarrollar confianza, felicidad, amor y seguridad. A través del juego, el niño aprende a encontrar la verdad mediante ensayo y error, a finalizar tareas y a esforzarse por alcanzar sus metas. Según Durán (2019) “El juego implica movimientos, pues cuando el niño juega sus movimientos son más decididos, osados, audaces, arriesgados, y con una fuerte carga comunicativa” (p. 118).

A medida que los niños participan activamente en juegos, van adquiriendo un conocimiento más profundo del mundo que les rodea y amplían su comprensión sobre él. Cuando se trata de juegos de roles, los niños tienden a involucrarse en temas relacionados con sus experiencias cotidianas, como ir de compras, relaciones familiares o visitas al médico, a través del juego, los niños desarrollan una variedad de habilidades esenciales que pueden aplicar durante sus años de educación, como la concentración, la creatividad y la independencia.

El juego, en primer lugar, es algo que los niños encuentran divertido y alegre, algo que desean hacer por su propia voluntad, ya sea que lo inicien ellos mismos o que sean invitados por otros, el papel del juego como medio de enseñanza no puede ser subestimado puesto que el aprendizaje a través de juegos resulta más interesante y productivo, y los niños muestran una mayor disposición para participar en las actividades. Podemos afirmar entonces que, durante la infancia, el juego ocupa un lugar fundamental en la vida de los niños, la atracción y las emociones positivas que evoca el juego crean condiciones propicias para desarrollar las habilidades motoras del niño, y esto depende en gran medida de la enseñanza impartida por el docente.

Entre las principales cualidades fomentadas por el juego se encuentran la iniciativa, que se refiere a la forma en que los niños demuestran sus habilidades, su participación y su deseo de ganar; la independencia, que se refiere a la capacidad del niño para actuar por sí mismo y no depender de otros para llevar a cabo las actividades; y la creatividad, la confianza en sí mismos y en sus compañeros, entre otros aspectos.

El propósito del juego no es simplemente fomentar la participación del niño, sino también enseñarle a lidiar con el fracaso y buscar soluciones racionales a las situaciones que se presentan, mediante el juego los niños aprenden a controlar sus acciones, desarrollar la fuerza de voluntad y concentrar sus esfuerzos. Los niños en edad preescolar tienden a disfrutar de juegos simples y sin complicaciones, donde pueden crear, imitar e interpretar. Es importante tener en cuenta que algunos niños pueden cometer errores al jugar, pero aun así es necesario animarlos a seguir las reglas del juego, esto les ayuda a comprender que sin reglas el juego no sería posible, después de todo, nuestras vidas están basadas en reglas, por lo tanto, no solo se debe permitir que los niños jueguen, sino que los maestros también deben estar atentos y asegurarse de que el juego sea beneficioso para el niño

Por otro lado, la didáctica abarca los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos, tanto dentro como fuera de las instituciones educativas, de manera continua y constante: “Es la parte de las ciencias de la educación que se ocupa de los sistemas y procedimientos de enseñanza-aprendizaje a partir de la teoría y los métodos educativos” (De Jesús et al, 2007, p. 17).

La didáctica se puede emplear como una herramienta que combina diferentes métodos de enseñanza de manera simultánea, lo que asegura un rendimiento óptimo en el proceso de aprendizaje. Torres y Girón afirman que la didáctica “está destinada al estudio de todos los principios y técnicas válidas para la enseñanza de cualquier materia o disciplina” (p.11). En este contexto, nos referimos a la didáctica como una técnica de enseñanza que busca mejorar el aprendizaje de los niños en una institución educativa, los docentes pueden utilizarla de manera eficaz para romper con los enfoques tradicionales de educación.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo

Esta investigación por su naturaleza es básica y cuenta con un enfoque cuantitativo porque la información que se obtuvo de los estudiantes se logró dar por medio de encuestas lo que permitió analizar, cuantificar los datos mediante herramientas estadísticas y conocer el uso de los juegos didácticos por parte de los niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza.

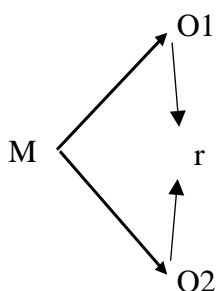
De acuerdo a Neill y Cortez (2017) la investigación cuantitativa permite “realizar análisis estadísticos de los resultados, llegando a una respuesta abstractiva del cual se desarrollan discusiones y publicaciones legítimas” (p. 71).

2.2 Diseño de investigación

Transversal - Correlacional

Este tipo de diseño es transversal correlacional dado que se realizó sin manipular la variable deliberadamente observando los fenómenos en el ambiente natural en el que se desarrollan para posteriormente poder analizarlos. Al ser correlacional su objetivo principal fue determinar si existe una relación estadística entre las variables y describir la naturaleza de dicha relación. Según Hernández la investigación transeccional o transversal correlacional “describe relaciones entre dos o más categorías, conceptos o variables en un momento determinado” (Hernández, 2014, p. 158).

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:



Donde:

M = Muestra

O1 = Juegos didácticos

r = Relación entre las variables observadas.

O2 = Motricidad gruesa

2.3 Población, muestra y muestreo

a) La población del estudio consistió en 56 niños en total, mientras que la muestra estuvo compuesta por 21 niños de 4 años pertenecientes al nivel inicial de la Institución Educativa N° 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza.

Tabla 1

Población de estudio, según edad y secciones de la I.E.

Nivel	Grado/Sección	Hombres	Mujeres	Total
Inicial	Aula rojo de 3 años	8	9	17
Inicial	Aula azul de 4 años	9	12	21
Inicial	Aula verde de 5 años	7	11	18
TOTAL	3 Aulas	24	32	56

Fuente: Nóminas de matrículas de la I.E.

b) La muestra de esta investigación está conformada 21 niños de 4 años de la I.E. 80632 “Cesar Abraham Vallejo Mendoza”.

Tabla 2

Muestra de estudio de la I.E.

Nivel	Grado/sección	Hombres	Mujeres	Total
Inicial	Aula Azul de 4 años	9	12	21

Fuente: Nóminas de matrículas de la I.E.

2.4 Técnicas e Instrumentos de recojo de datos.

De acuerdo a Díaz (2011) la observación dentro de un proceso de investigación llega a ser un elemento fundamental, en ella se puede apoyar el investigador para poder obtener mayor cantidad de datos.

La observación le da al investigador un enfoque inductivo para involucrarse con el sujeto de investigación de una manera no controladora, de la manera más imparcial posible y sin supuestos teóricos. Además, esta técnica es ventajosa cuando los investigadores desean recopilar las primeras impresiones e información en una nueva área de estudio.

Es importante recopilar información sobre las diferentes funciones desde una perspectiva lo más amplia posible. En el caso de los niños más pequeños, las observaciones son un instrumento importante, como el niño no puede describir sus propias fortalezas y dificultades, es necesario obtener información de otra manera sobre cómo el niño puede manejar diferentes situaciones en su vida diaria.

Utilizar esta técnica por parte del investigador le permite evaluar a los niños, aprender a observar detalladamente lo que el niño está haciendo e ir registrando de una manera objetiva y veraz. Esto permite obtener una información valiosa la cual puede ser utilizada de manera prudente por parte del investigador.

Finalmente podemos denominar a la observación como el método de investigación durante el cual se observa un proceso, evento, actividad, etc. El investigador recopila la información de interés completando el formulario de observación.

La lista de cotejo dentro de una investigación es de gran ayuda porque sirve para hacer un seguimiento como parte de una continua evaluación, esto basado en las necesidades que se toman por los docentes y estudiantes (Pérez, 2018).

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

El procesamiento de los datos de la investigación inicio con la aplicación de una lista de cotejo a los niños y niñas de 4 años de nivel inicial de la I.E. N° 80632 Cesar Abraham

Vallejo Mendoza. Posteriormente con la información obtenida se logró cuantificar los datos obtenidos mediante herramientas estadísticas.

2.6 Aspectos éticos en investigación

- Se garantiza el respeto hacia la identidad, dignidad, diversidad y privacidad de todas las personas involucradas en esta investigación. Los investigadores asumimos el compromiso desde el inicio de proteger los datos de la muestra de estudio en la cual se centra nuestro proyecto.

- Se obtuvo el consentimiento informado, voluntario, claro, libre y específico de todas las personas que proporcionaron datos para llevar a cabo esta investigación.

- Durante todo el proceso de investigación, los investigadores han actuado con responsabilidad y veracidad, evitando cualquier conflicto de interés personal. Se ha llevado a cabo una investigación transparente, demostrando responsabilidad en la gestión de los resultados obtenidos.

- Los resultados de la investigación se divulgarán de manera responsable, asegurando la correcta interpretación y comunicación de los hallazgos.

III. RESULTADOS

Tabla 3

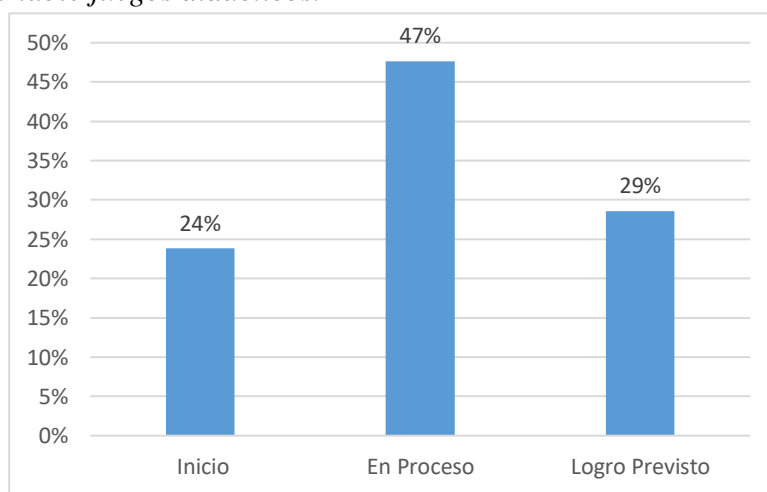
Nivel de logro de los juegos didácticos en los niños de 4 años de la I.E. N° 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza.

Escala de calificación	fi	%
Inicio	5	24%
En proceso	10	47%
Logro previsto	6	29%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños 2023.

Figura 1

Porcentaje según el nivel de logro en los niños de 4 años de nivel inicial respecto a la variable juegos didácticos.



Fuente: Tabla 3

Interpretación:

En la tabla 3 y figura 1, correspondiente a la variable juegos didácticos se observa que 24% de los niños de 4 años se encuentra en un nivel de logro de inicio (C), el 47% de los niños se encuentra en un nivel de logro en proceso (B) y el 29% se encuentra en un nivel de logro previsto (A).

Tabla 4

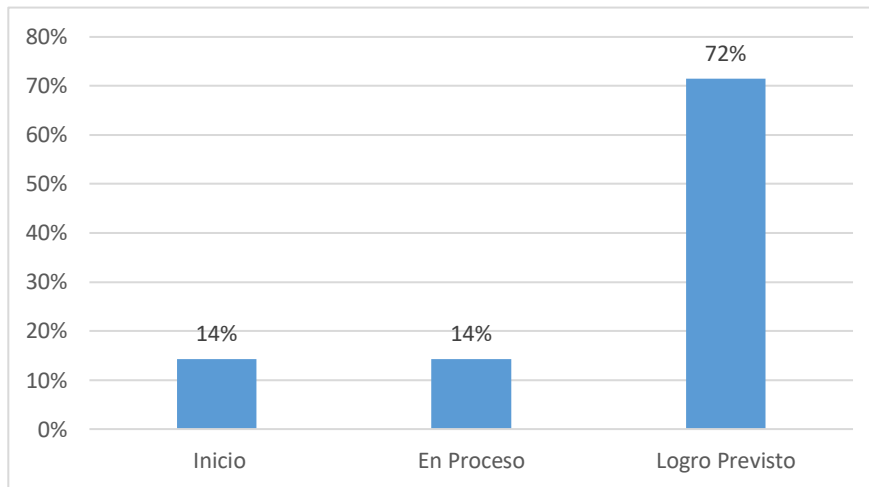
Nivel de logro de la variable motricidad gruesa de los niños de 4 años de nivel inicial de la I.E. Cesar Abraham Vallejo Mendoza.

Escala de calificación	fi	%
Inicio	3	14%
En proceso	3	14%
Logro previsto	15	72%
Total	21	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños 2023.

Figura 2

Porcentaje según el nivel de logro en los niños de 4 años de nivel inicial respecto a la variable motricidad gruesa.



Fuente: Tabla 4

Interpretación:

En la tabla 4 y figura 2, correspondiente a la variable juegos didácticos se observa que 14% de los niños de 4 años se encuentra en un nivel de logro de inicio (C), el 14% de los niños se encuentra en un nivel de logro en proceso (B) y el 72% se encuentra en un nivel de logro previsto (A).

Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza, Centro Poblado Collambay.

Tabla 5

Correlación entre juegos didácticos y motricidad gruesa

		VAR00001	VAR00003
VAR00001	Correlación de Pearson	1	,807**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	21	21
VAR00003	Correlación de Pearson	,807**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	21	21

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

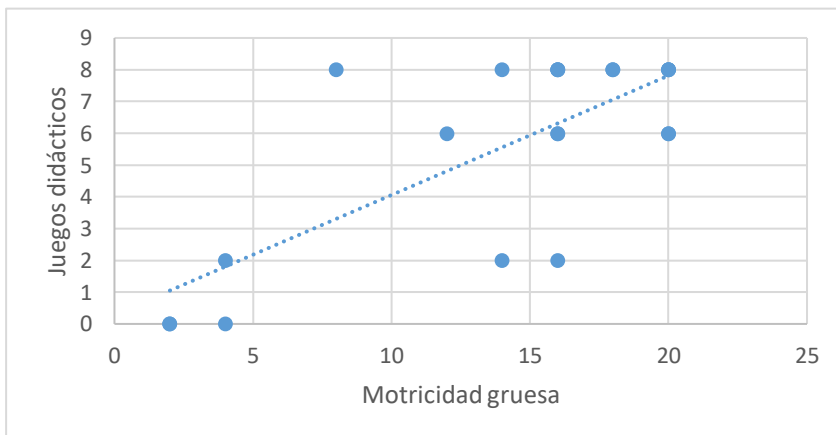
Fuente: Datos procesados en el software SPSS V26.

Interpretación:

En la tabla 5 se puede apreciar que en la determinación del coeficiente de correlación entre las variables se obtiene un $r=0,807$ que indica una correlación positiva alta y significativa, con un valor de significancia de 0,000 que es menor $\alpha = 0,05$ por lo que se acepta la hipótesis general y se rechaza la hipótesis nula.

Figura 3

Resultado de la correlación de Pearson entre juegos didácticos y motricidad gruesa.



Fuente: Tabla 5

Objetivo específico 1

Establecer la relación de los juegos didácticos y dominio corporal dinámico en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza Centro Poblado Collambay, 2023.

Tabla 6

Relación entre juegos didácticos y dominio corporal dinámico

		Correlación	
		VAR00001	VAR00003
VAR00001	Correlación de Pearson	1	,716**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	21	21
VAR00003	Correlación de Pearson	,716**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	21	21

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

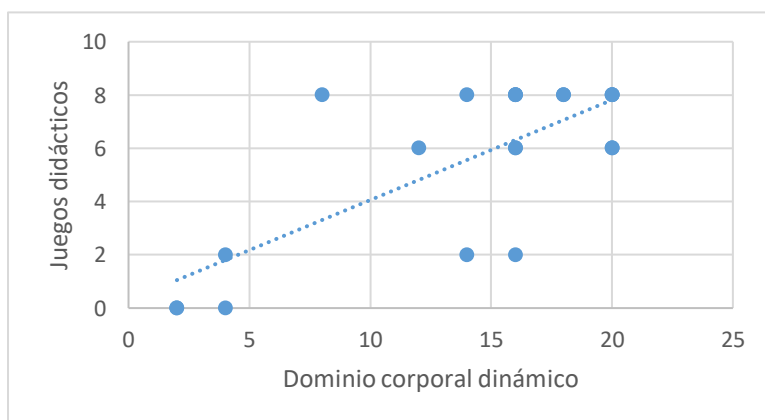
Fuente: Datos procesados en el software SPSS V26

Interpretación:

Como se observa en la tabla 6, se puede apreciar que al establecer relación entre juegos didácticos y dominio corporal dinámico se halló un coeficiente de relación de Pearson $r=0,716$ que indica una correlación positiva alta, la Sig. bilateral es igual a ,000.

Figura 4

Resultado de la correlación de Pearson entre juegos didácticos y dominio corporal dinámico.



Fuente: Tabla 6

Objetivo específico 2

Establecer la relación de los juegos didácticos y dominio corporal estático en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza Centro Poblado Collambay, 2023.

Tabla 7

Correlación entre juegos didácticos y dominio corporal estático

		VAR00001	VAR00003
VAR00001	Correlación de Pearson	1	,751**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	21	21
VAR00003	Correlación de Pearson	,751**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	21	21

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

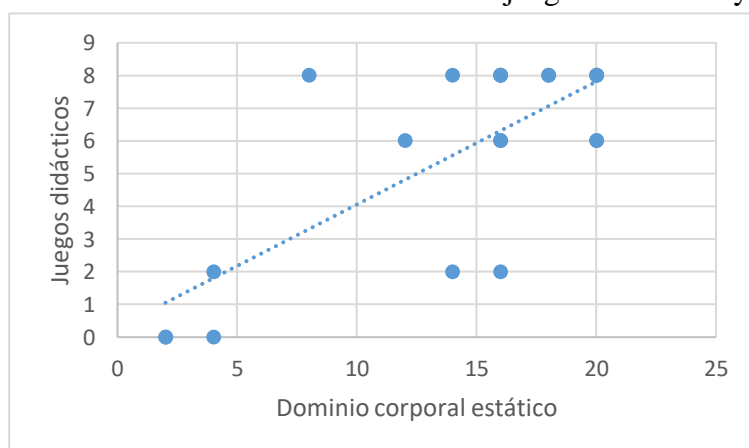
Fuente: Datos procesados en el software SPSS V26.

Interpretación:

Como se observa en la tabla 7, se puede apreciar que al establecer relación entre juegos didácticos y dominio corporal estático se halló un coeficiente de relación de Pearson $r=0,751$ que indica una correlación positiva alta, la Sig. bilateral es igual a ,000.

Figura 5

Resultado de la correlación de Pearson entre juegos didácticos y dominio corporal estático.



Fuente: Tabla 7

IV. DISCUSIÓN

Respecto al objetivo general, determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza Centro Poblado Collambay, 2023. Se encontró mediante el coeficiente de correlación de Pearson $r=0,807$ que indica una correlación positiva alta y significativa, con un valor de significancia de 0,000 que es menor $\alpha = 0,05$, lo cual indicó que los juegos didácticos se relacionan de manera muy alta y significativa con la motricidad gruesa. Por ende, se acepta la hipótesis general: Existe relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Y se rechaza la hipótesis nula: No existe relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años de nivel inicial.

Estos resultados obtenidos coinciden con el autor López (2018) en su investigación titulada Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, investigación que se desarrolló en la ciudad de Ambato, país de Ecuador. El objetivo de este estudio consistió en determinar el impacto de los Juegos Tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Se utilizó una metodología descriptiva y se trabajó con una muestra de 20 niños. Los resultados revelaron que el uso de actividades que fomentan el desarrollo motor, como el juego del gato y el ratón, la rayuela, la culebrita y las congeladas, contribuyen al aprendizaje integral de los niños. Por lo tanto, se concluyó que es necesario implementar este tipo de juegos para facilitar el desarrollo motor en los niños. Así mismo coincidimos con el aporte científico, pues según Sáez (2018) mediante el juego didáctico el “niño recibe la estimulación necesaria para la evolución y desarrollo de sus capacidades, lo que favorecerá posteriormente su autoconfianza en el juego” (p. 16).

Según los hallazgos de este estudio y en comparación con la investigación realizada por López en 2018, se puede concluir que es esencial programar, planificar y estructurar las clases antes de aplicar los juegos didácticos como estrategia en el desarrollo de las mismas con los niños.

Respecto al primer objetivo específico establecer la relación de los juegos didácticos y dominio corporal dinámico en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza Centro Poblado Collambay, 2023.

Se encontró que al establecer relación entre juegos didácticos y dominio corporal dinámico se halló un coeficiente de relación de Pearson $r= 0,716$ que indica una correlación positiva alta, la Sig. bilateral es igual a ,000. Lo cual indica que los juegos didácticos se relacionan de manera directa con el dominio corporal dinámico de los niños de 4 años.

Coincidió con los autores Asto y Azabache (2020) en su investigación titulada importancia de la coordinación motora gruesa en el desarrollo de la espacialidad de niños. El objetivo general de esta investigación fue analizar la relevancia de la coordinación motora gruesa en el desarrollo de la percepción espacial en niños en etapa de educación inicial. Se empleó una metodología básica con un diseño descriptivo simple que permitió destacar la importancia del desarrollo en niños y niñas en edad temprana. Como conclusión, se encontró que el desarrollo motor en los niños desempeña un papel fundamental en la adquisición de la conciencia espacial, brindándoles la capacidad de comprender la ubicación de su cuerpo en el espacio. Esta basado en soporte científico, pues según Díaz (2007) “el juego didáctico contribuye y mejora el equilibrio, la flexibilidad, el dominio y armonía de los movimientos y la adquisición de los automatismos, estos últimos facilitarán a su vez la coordinación acorde y exacta de los movimientos” (p. 4).

Según los hallazgos de este estudio en comparación con la investigación llevada a cabo por Asto y Azabache en 2020, se puede afirmar que el uso de juegos didácticos como una estrategia pedagógica ofrece diversas oportunidades para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños.

Respecto al segundo objetivo específico establecer la relación de los juegos didácticos y dominio corporal estático en los niños de 4 años. Se encontró que al establecer relación entre juegos didácticos y dominio corporal estático se halló un coeficiente de relación de Pearson $r= 0,751$ que indica una correlación positiva alta, la Sig. bilateral es igual a ,000. Lo cual indica que el juego didáctico se relaciona de manera directa con el dominio corporal estático de los niños de 4 años de nivel inicial.

Coincidió con el autor Fuentes (2021) en su investigación titulada Juegos al aire libre para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años en la institución educativa inicial N° 075 de Chuquis, el objetivo principal de este estudio fue analizar la relevancia de los juegos al aire libre en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años. La metodología utilizada en esta investigación fue cuantitativa y de enfoque descriptivo. La muestra consistió en ocho niños. Como resultado, se pudo concluir que durante la ejecución

de diversas actividades de juego, la mayoría de los estudiantes lograron llevar a cabo todas las rutinas en el orden establecido, aunque un pequeño porcentaje de estudiantes mostró dificultades en el respeto hacia sus compañeros y en la participación en las actividades.

El soporte científico está basado en Leyva (2011) quien señala que “el juego tiene un efecto estimulante y a la vez relajante, ningún niño se cansa de jugar, responde a la necesidad de motricidad, de estar o ser activo, moverse, explorar, imitar; la necesidad de enriquecimiento por medio del movimiento” (p. 49).

Según los resultados obtenidos en esta investigación, en comparación con el estudio realizado por Fuentes en 2021, se puede afirmar que la enseñanza proporcionada por los docentes en el nivel inicial en la región de Huánuco no cumple con brindar a los niños los estímulos adecuados para el desarrollo de habilidades comunicativas y, aún menos, de motricidad gruesa. Esto se debe a la falta de apoyo por parte del gobierno regional, lo cual limita la calidad de la educación infantil en los centros educativos. Sin embargo, al finalizar su investigación, se logró demostrar que los juegos al aire libre tienen un impacto positivo en el desarrollo físico, social y cognitivo de los estudiantes.

Finalmente, se puede afirmar que hay una relación positiva alta, y significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad gruesa.

V. CONCLUSIONES

Se determinó que existe una relación entre el juego didáctico y la motricidad gruesa en los niños de 4 años, los resultados del análisis de correlación revelaron un coeficiente de correlación de $r=0,807$, lo que indica una correlación alta y significativa. Además, el valor de significancia obtenido fue de 0,000, que es inferior al nivel de significancia $\alpha = 0,05$. Por lo tanto, se puede aceptar la hipótesis general y rechazar la hipótesis nula.

Se estableció la relación entre el juego didáctico y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años, se encontró un coeficiente de correlación de Pearson de $r=0,716$, lo que indica una correlación positiva alta. Además, el valor de significancia bilateral fue de 0,000.

Finalmente se estableció la relación entre el juego didáctico y el dominio corporal estático en los niños de 4 años, se obtuvo un coeficiente de correlación de Pearson de $r=0,751$, lo que señala una correlación positiva alta. También se registró un valor de significancia bilateral de 0,000.

VI. RECOMENDACIONES

Según los resultados obtenidos en esta investigación, se plantean las siguientes sugerencias o recomendaciones:

Se recomienda que los maestros del nivel inicial de la institución educativa utilicen los juegos didácticos como una estrategia de enseñanza, ya que los resultados de este estudio demuestran que esto contribuye a mejorar la motricidad gruesa en los niños.

Que los juegos relacionados al dominio corporal dinámico sean desarrollados en un ambiente adecuado pues requiere desplazamientos por parte de los niños.

Se recomienda poner en práctica las actividades consideradas dentro del dominio corporal estático como la relajación y respiración pues estas ayudan en la concentración de los niños antes de llevar a cabo un juego didáctico.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, M (2015). *Conocer y alimentar el cerebro de nuestros hijos: Claves para un óptimo aprendizaje y comportamiento.*
- Asto y Azabache, L (2020). Importancia de la coordinación motora gruesa en el desarrollo de la espacialidad en los niños.
- Arzola, S (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Recuperado de:
- Calderón, Rodríguez y Vera (2019). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala.
- Calle, D (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao, 2014.
- Cotrina, M (2019). El juego didáctico en niños de 3 y 4 años de la I.E. N° 1381 Del A.H. Néstor Martos Garrido – Piura, 2019.
- Cahuana, N (2020). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa nuestra señora del Carmen Trujillo 2020.
- De Jesús, Méndez y Raiza (2007). Didáctica: docencia y método. Una visión comparada entre la universidad tradicional y la multiversidad compleja.
- Díaz, D (2007). Importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil.
- Díaz, L (2011). La observación.
- Díaz, M (2018). Importancia de los juegos didácticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1649 INICIOS BRILLANTES – CALIFORNIA - VIRU 2017.
- Durán, S (2019). Los rostros y las huellas del juego: Creencias sobre el juego en la práctica del profesorado.
- Echeverría y Larios (2019). Asociación entre el desarrollo motor y el aprendizaje en los niños de 2 a 5 años, de Centros de Desarrollo Infantil de Bucaramanga. 2018- 2019.
- Fuentes, C (2021). Juegos “al aire libre” para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa inicial N° 075 de Chuquis -Dos de mayo- Huánuco- 2019.
- Gonzaga, S (2018). La motricidad gruesa para el desarrollo físico de los niños de 2 a 3 años de edad en el programa creciendo con nuestros hijos (cnh) “San José” de la ciudad de Loja. periodo lectivo 2017-2018.

- Guzmán, G (2019). Aplicación de un programa basado en juegos didácticos para la construcción de aprendizaje en el área de matemática en niños de 4to grado de primaria de la I.E N° 80282 de Trigopampa.
- Jaimés, J (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes.
- Leyva, A (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.
- López, E (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.
- Mir, Corominas y Gómez (1997). Juegos de fantasía en los parques infantiles: Para los niños y niñas a partir de 2 años.
- Minerva (2002). El juego: una estrategia importante:
- Muñoz, Loor, León y Zambrano, J (2019). Los juegos didácticos para el desarrollo de la expresión oral en el aprendizaje.
- Navarro y Pabón, Y (2020). El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma.
- Neil y Cortez (2017). Procesos y fundamentos de la investigación científica.
- Ortíz, A (2009). Temas pedagógicos, didácticos y metodológicos.
- Ortíz, A (2014). Educación infantil ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y afectivo de los niños y niñas desde el aula de clases?
- Pacheco, G (2015). Psicomotricidad en educación inicial.
- Pérez, C (2018). Uso de listas de cotejo.
- Poma y Reyes (2019). Aplicación de la estrategia de juegos y pensamiento lógico matemático en los estudiantes de 4 años.
- Quito, M (2018). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la institución educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.
- Hernández, R (2014). Metodología de la investigación.
- Sáez, C (2018). El juego motor en la etapa de educación infantil.
- Sarlé, P (2012). Juego y educación infantil.
- Timón y Hormigo, F (2010). El juego en educación física.
- Torres y Girón, D (2009). Didáctica general.
- Venegas Rubiales, A. M. María del Pilar García Ortega y Venegas Rubiales, F. M. (2018). El juego infantil y su metodología. SSC322_3 (2a. ed.). IC Editorial.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO JUEGOS DIDÁCTICOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA I. E. 80632 CESAR ABRAHAM VALLEJO MENDOZA CENTRO POBLADO COLLAMBAY, 2023.

Nombre y apellidos del estudiante:.....

Fecha:Aula:..... Edad:.....

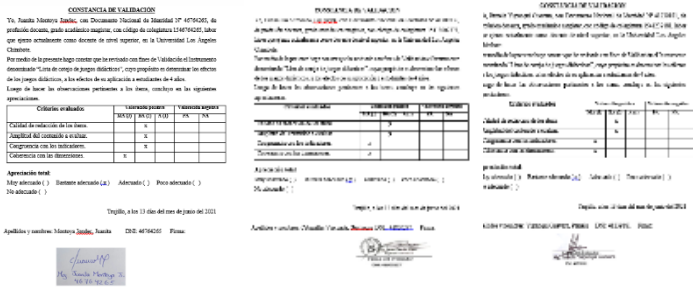
Nombres y apellidos del aplicador:.....

Instrucciones: para evaluar la presente lista de cotejo tenemos que marcar con un (x) en la escala de evaluación según observación.

JUEGOS DIDÁCTICOS			
DIMENSIONES	INDICADORES A EVALUAR	COHERENCIA	
Juegos de imitación	Items	SI	NO
1. Copia sonidos	Representa sonidos de animales de la granja		
2. Imita gestos	Imita gestos de estados de animo		
3. reconoce sentimientos	Describe sentimientos de los demás		
Juego Simbólico			
4. controla sus emociones	Interpreta a un personaje en un juego de roles controlando sus emociones		
Juegos Motores			
5. orientación espacial	Se ubica según indicaciones, lejos, cerca.		
6. percepción de la velocidad	Comprende indicaciones según su velocidad lento, rápido		
Juegos de Razonamiento lógico.			
7. Relaciona objetos	Identifica las figuras geométricas según su entorno.		
8. Identifica características	Reconoce objetos mediante imágenes		
9. Clasifica objetos	Relaciona objetos según su tamaño		
	Relaciona objetos según su tamaño		
	Agrupa objetos según su peso		
MOTRICIDAD GRUESA			

Dominio corporal dinámico	Items		
1. Coordinación general	Realiza movimientos en actividades dirigida como saltar, trepar, mantener el equilibrio.		
2. Equilibrio	Demuestra coordinación en sus brazos y piernas al realizar desplazamientos.		
	Realiza movimientos en un pie manteniendo el equilibrio		
	Mantiene el equilibrio al caminar líneas curvas y rectas.		
3. Ritmo	Realiza desplazamientos al ritmo de la música.		
4. Coordinación viso motriz	Copia diferentes imágenes, formas y trazos.		
Dominio corporal estático			
5. Tonicidad	Realiza movimientos que implique atrapar y lanzar objetos.		
6. Autocontrol	Realiza las actividades en horarios y rutinas establecidas		
7. Respiración	Pone en práctica las fases de la respiración: inspiración y espiración.		
8. Relajación	Manipula objetos diferentes con diversos grados de tensión		

FICHA TÉCNICA

Nombre Original del instrumento:	Lista de cotejo juegos didácticos y motricidad gruesa						
Autor y año:	Original: Lista de cotejo Adaptación: Rosbit Castillo Flores						
Objetivo del instrumento:	Determinar la relación de los juegos didácticos y la motricidad gruesa						
Usuarios:	Niños de 4 años en la I. E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza.						
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual.						
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)							
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	<table style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: none; padding: 5px;">Alfa de</td> <td style="border: none; padding: 5px;">N de elementos</td> </tr> <tr> <td style="border: none; padding: 5px;">Cronbach</td> <td style="border: none; padding: 5px;">10</td> </tr> <tr> <td style="border: none; padding: 5px; text-align: center;">0,77</td> <td style="border: none; padding: 5px; text-align: center;">10</td> </tr> </table>	Alfa de	N de elementos	Cronbach	10	0,77	10
Alfa de	N de elementos						
Cronbach	10						
0,77	10						



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Mg. Juanita Montoya Jondec

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo de juegos didáctico, diseñado por Castillo Flores, Rosbit cuyo propósito determinar el nivel de desarrollo de los juegos didácticos, en sus dimensiones como son juegos de imitación, juegos motores, juego simbólicos y juegos de razonamiento lógico matemático el cual será aplicado a estudiantes de cuatro años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.

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

Para efectuar la validación del instrumento, 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 responda 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

Castillo Flores, Rosbit

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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos didácticos	Juegos de imitación	<ul style="list-style-type: none"> - Copia Sonidos - Imita Gestos - Reconoce sentimientos 	1 – 3		
	juegos motores	<ul style="list-style-type: none"> - orientación espacial - percepción dela velocidad 	4-6		
	juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - controla sus emociones 	7		
	Juegos de Razonamiento lógico.	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona objetos - Identifica características - Clasifica objetos 	8-10		

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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	<ul style="list-style-type: none">- Coordinación general- Equilibrio- Ritmo- Coordinación viso motriz	1 – 6		
	Dominio corporal estático	<ul style="list-style-type: none">- Tonicidad- Autocontrol- Respiración- Relajación	7 - 10		

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
JUEGOS DIDÁCTICOS							
Nº	Ítems	M A	B A	A	P A	NA	
1	Representan sonidos de animales de la granja	X					
2	Realizan imitaciones de gestos de estados de ánimo	X					
3	Describe sentimientos de los demás	X					
4	Interpreta a un personaje en un juego de roles, Controlando sus emociones.	X					
5	Se ubica según indicaciones, lejos, cerca.	X					
6	Comprende indicaciones según su velocidad lento, rápido.	X					
7	Identifica las figuras geométricas según su entorno	X					
8	Reconoce objetos mediante imágenes	X					
9	Relaciona objetos según su tamaño	X					
10	Agrupar objetos según su peso	X					
Total:							

Evaluado por: Montoya Jondec, Juanita

D.N.I.: 46764265

Fecha: 12/06/21

Firma:


Mg. Juanita Montoya S.
46764265

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
MOTRICIDAD GRUESA							
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza movimientos en actividades dirigida como saltar, trepar, mantener el equilibrio.	X					
2	Demuestra coordinación en sus brazos y piernas al realizar desplazamientos.	X					
3	Realiza movimientos en un pie manteniendo el equilibrio	X					
4	Mantiene el equilibrio al caminar líneas curvas y rectas.	X					
5	Realiza desplazamientos al ritmo de la música.	X					
6	Copia diferentes imágenes, formas y trazos.	X					
7	Realiza movimientos que implique atrapar y lanzar objetos.	X					
8	Realiza las actividades en horarios y rutinas establecidas	X					
9	Pone en práctica las fases de la respiración: inspiración y espiración.	X					
10	Manipula objetos diferentes con diversos grados de tensión	X					
Total:							

Evaluado por: Montoya Jondec, Juanita

D.N.I.: 46764265

Fecha: 12/06/21

Firma:


Mg. Juanita Montoya S.
46764265

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Juanita Montoya Jondec, con Documento Nacional de Identidad N° 46764265, de profesión docente, grado académico magister, con código de colegiatura 1546764265, labor que ejerzo actualmente como docente de nivel superior.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado “Lista de cotejo de juegos didácticos”, cuyo propósito es determinar los efectos de los juegos didácticos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4 años.

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

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 () Bastante adecuado (x) Adecuado () Poco adecuado ()

No adecuado ()

Trujillo, 13 de junio del 2023

Apellidos y nombres: Montoya Jondec, Juanita

DNI: 46764265

Firma:


Mg. Juanita Montoya S.
46764265

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Dra. Giulianna Cabanillas Vizconde

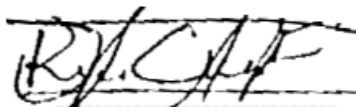
Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo de juegos didáctico, diseñado por Rosbit Castillo Flores cuyo propósito determinar el nivel de desarrollo de los juegos didácticos, en sus dimensiones como son: juegos de imitación, juegos motores, juego simbólicos y juegos de razonamiento lógico matemático el cual será aplicado a estudiantes de cuatro años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.

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

Para efectuar la validación del instrumento, 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 responda 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



Rosbit Castillo Flores

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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos didácticos	Juegos de imitación	<ul style="list-style-type: none"> - Copia Sonidos - Imita Gestos - Reconoce sentimientos 	1 – 3		
	juegos motores	<ul style="list-style-type: none"> - orientación espacial - percepción dela velocidad 	4-6		
	juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - controla sus emociones 	7		
	Juegos de Razonamiento lógico.	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona objetos - Identifica características - Clasifica objetos 	8-10		

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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	<ul style="list-style-type: none">- Coordinación general- Equilibrio- Ritmo- Coordinación viso motriz	1 – 6		
	Dominio corporal estático	<ul style="list-style-type: none">- Tonicidad- Autocontrol- Respiración- Relajación	7 - 10		

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
JUEGOS DIDÁCTICOS							
Nº	Ítems	M A	B A	A	P A	NA	
1	Representan sonidos de animales de la granja	X					
2	Realizan imitaciones de gestos de estados de animo	X					
3	Describe sentimientos de los demás	X					
4	Interpreta a un personaje en un juego de roles, Controlando sus emociones.	X					
5	Se ubica según indicaciones, lejos, cerca.	X					
6	Comprende indicaciones según su velocidad lento, rápido.	X					
7	Identifica las figuras geométricas según su entorno	X					
8	Reconoce objetos mediante imágenes	X					
9	Relaciona objetos según su tamaño	X					
10	Agrupar objetos según su peso	X					
Total:							

Evaluado por: Cabanillas Vizconde, Giulianna

D.N.I.: 41800237

Fecha: 13/06/21

Firma:


 Dra. Giulianna Cabanillas Vizconde
 Registro N° 154100237
 Firma del evaluador
DNI: 41800237

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
MOTRICIDAD GRUESA							
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza movimientos en actividades dirigida como saltar, trepar, mantener el equilibrio.	X					
2	Demuestra coordinación en sus brazos y piernas al realizar desplazamientos.	X					
3	Realiza movimientos en un pie manteniendo el equilibrio	X					
4	Mantiene el equilibrio al caminar líneas curvas y rectas.	X					
5	Realiza desplazamientos al ritmo de la música.	X					
6	Copia diferentes imágenes, formas y trazos.	X					
7	Realiza movimientos que implique atrapar y lanzar objetos.	X					
8	Realiza las actividades en horarios y rutinas establecidas	X					
9	Pone en práctica las fases de la respiración: inspiración y espiración.	X					
10	Manipula objetos diferentes con diversos grados de tensión	X					
Total:							

Evaluado por: Cabanillas Vizconde, Giulianna

D.N.I.: 41800237

Fecha: 13/06/21

Firma:


 Dra. Giulianna Cabanillas Vizconde
 Registro N° 154106237
 Firma del evaluador
DNI: 41800237

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Cabanillas Vizconde, Giulianna, con Documento Nacional de Identidad N° 41800237, de profesión docente, grado académico magister, con código de colegiatura 15418002371.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado “Lista de cotejo de juegos didácticos”, cuyo propósito es determinar los efectos de los juegos didácticos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4 años.

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

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 () Bastante adecuado (x) Adecuado () Poco adecuado ()

No adecuado ()

Trujillo, 13 de junio del 2023

Apellidos y nombres: Cabanillas Vizconde, Giulianna DNI: 41800237 Firma:


Firma del evaluador
DNI: 41800237

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador, Mg. Pamela Yupanqui Guevara

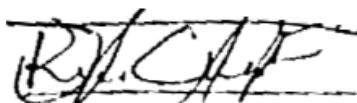
Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo de juegos didáctico, diseñado por Castillo Flores, Rosbit cuyo propósito determinar el nivel de desarrollo de los juegos didácticos, en sus dimensiones como son juegos de imitación, juegos motores, juego simbólicos y juegos de razonamiento lógico matemático el cual será aplicado a estudiantes de cuatro años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.

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

Para efectuar la validación del instrumento, 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 responda 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



Castillo Flores, Rosbit

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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos didácticos	Juegos de imitación	<ul style="list-style-type: none"> - Copia Sonidos - Imita Gestos - Reconoce sentimientos 	1 – 3		
	juegos motores	<ul style="list-style-type: none"> - orientación espacial - percepción de la velocidad 	4-6		
	juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> - controla sus emociones 	7		
	Juegos de Razonamiento lógico.	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciona objetos - Identifica características - Clasifica objetos 	8-10		

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	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	<ul style="list-style-type: none">- Coordinación general- Equilibrio- Ritmo- Coordinación viso motriz	1 – 6		
	Dominio corporal estático	<ul style="list-style-type: none">- Tonicidad- Autocontrol- Respiración- Relajación	7 - 10		

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
JUEGOS DIDÁCTICOS							
Nº	Ítems	M A	B A	A	P A	NA	
1	Representan sonidos de animales de la granja	X					
2	Realizan imitaciones de gestos de estados de animo	X					
3	Describe sentimientos de los demás	X					
4	Interpreta a un personaje en un juego de roles, Controlando sus emociones.	X					
5	Se ubica según indicaciones, lejos, cerca.	X					
6	Comprende indicaciones según su velocidad lento, rápido.	X					
7	Identifica las figuras geométricas según su entorno	X					
8	Reconoce objetos mediante imágenes	X					
9	Relaciona objetos según su tamaño	X					
10	Agrupar objetos según su peso	X					
Total:							

Evaluado por: Yupanqui Guevara, Pamela

D.N.I.: 41239181

Fecha: 13/06/21

Firma:


 Firma del evaluador
Mg. Pamela Yupanqui Guevara
 DNI: 41239181

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
MOTRICIDAD GRUESA							
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza movimientos en actividades dirigida como saltar, trepar, mantener el equilibrio.	X					
2	Demuestra coordinación en sus brazos y piernas al realizar desplazamientos.	X					
3	Realiza movimientos en un pie manteniendo el equilibrio	X					
4	Mantiene el equilibrio al caminar líneas curvas y rectas.	X					
5	Realiza desplazamientos al ritmo de la música.	X					
6	Copia diferentes imágenes, formas y trazos.	X					
7	Realiza movimientos que implique atrapar y lanzar objetos.	X					
8	Realiza las actividades en horarios y rutinas establecidas	X					
9	Pone en práctica las fases de la respiración: inspiración y espiración.	X					
10	Manipula objetos diferentes con diversos grados de tensión	X					
Total:							

Evaluado por: Yupanqui Guevara, Pamela

D.N.I.: 41239181

Fecha: 13/06/21

Firma:


 Firma del evaluador
Mg. Pamela Yupanqui Guevara
 DNI: 41239181

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Pamela Yupanqui Guevara, con Documento Nacional de Identidad N° 41239181, de profesión docente, grado académico magister, con código de colegiatura 1541239181.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado “Lista de cotejo de juegos didácticos”, cuyo propósito es determinar los efectos de los juegos didácticos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 4 años.

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

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 () Bastante adecuado (x) Adecuado () Poco adecuado ()

No adecuado ()

Trujillo, a los 13 días del mes de junio del 2023

Apellidos y nombres: Yupanqui Guevara, Pamela DNI: 41239181 Firma:


Firma del evaluador
Mg. Pamela Yupanqui Guevara
DNI: 41239181

Confiabilidad del instrumento

Variables				Fórmula del Alfa de Cronbach				
$K \sum v_i$	10			$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$				
	2.4							
V_t	7.8							
Sección 1	1.111			$\sum v_i$	k	Número de ítems		
Sección 2	0.690					Sumatoria de varianzas individuales		
Absoluto S2	0.690				V_t	Varianza total		
Prueba	Valor	Decisión						
Alfa de Cronbach	0.77	Excelente confiabilidad						

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala	
Juegos didácticos	De acuerdo a la opinión de Venegas et al. (2018) nos dice “Involucra al niño al completo: su cuerpo, su inteligencia, sus emociones, permite entrenar las habilidades individuales y sociales, favorece la igualdad de posibilidades” (p.22).	<p>Los juegos didácticos se clasifican en las siguientes dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de imitación - Los juegos motores - El juego simbólicos <ul style="list-style-type: none"> - Juegos de razonamiento matemático. <p>El instrumento utilizado fue la lista de cotejo con 10 ítems.</p>	Juegos de imitación	Copia sonidos	3	lista de cotejo	ordinal	
				Imita gestos				
				reconoce sentimientos				
			Los juegos motores	orientación espacial	2			
				percepción dela velocidad				
			El juego simbólico.	controla sus emociones	1			

			Juegos de Razonamiento lógico.	Relaciona objetos	4			
				Identifica características				
				Clasifica objetos				
Motricidad Gruesa	De acuerdo a Pacheco (2015) “la motricidad gruesa es la capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc” (p. 17).	<p>La motricidad gruesa cuenta con las siguientes dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dominio corporal dinámico - Dominio corporal estático <p>El instrumento utilizado fue la lista de cotejo con 10 ítems.</p>	Dominio Corporal Dinámico	Coordinación general	2	Lista de cotejos	Ordinal	
				Equilibrio	2			
				Ritmo	1			
				Coordinación viso motriz	1			
			Dominio Corporal Estático	Tonicidad	1			
				Autocontrol	1			
				Respiración	1			
				Relajación	1			

Anexo 4: Matriz de consistencia

JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS							
Problema	Objetivos	Variab	Dimensiones	Indicadores	Marco teórico	Metodología	
<p>Problema general: ¿Cuál es la relación entre juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años Collambay, 2023?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cual la relación de los juegos didácticos y dominio corporal dinámico en los niños de 4 años Collambay, 2023?</p> <p>¿Cual la relación de los juegos didácticos y dominio corporal estático en los niños de 4 años en Collambay, 2023?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre los juegos didácticos y la motricidad gruesa en los niños de 4 años Collambay, 2023.</p> <p>Objetivos específicos -Establecer la relación de los juegos didácticos y el dominio corporal dinámico en los niños de 4 años Collambay, 2023.</p>	Juegos didácticos	Juegos de imitación	Copia sonidos Imita gestos	<p>Se emplearon teorías de diversos autores los cuales serán mencionados a continuación: -Ortíz (2009) -Muñoz et al. (2019) -Venegas (2018)</p>	<p>ENFOQUE cuantitativo</p> <p>TIPO: básico</p> <p>NIVEL: Descriptivo</p> <p>DISEÑO: no experiment al transversal</p>	
			El juego simbólico	Controla sus emociones			
			Los juegos motores	Orientación espacial percepción de la velocidad			
			Juegos de Razonamiento lógico.	Relaciona objetos Identifica características Clasifica objetos			
	Motricidad gruesa	<p>-Establecer la relación de los juegos didácticos y el dominio corporal estático en los niños de 4 años en la I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza, Centro Poblado Collambay, 2023.</p>		Dominio corporal dinámico	Coordinación general		<p>Se emplearon teorías de: - Pacheco (2015) -Gonzaga (2018) -Aguirre (2015)</p>
					Equilibrio		
					Ritmo		
				Dominio corporal estático	Coordinación viso motriz		
					Tonicidad		
					Autocontrol		
Respiración							
Relajación							

Anexo 5: Carta de presentación



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 6 de abril del 2023

CARTA N° 001-2023/UCT-FH

Director(a): Rigoberto Vera Vidal

**I.E. 80632 Cesar Abraham Vallejo Mendoza Trujillo - UGEL 01 EL PORVENIR
LA LIBERTAD. -**

**Asunto: PRESENTACIÓN DE LA BACHILLER 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 la bachiller Castillo Flores Rosbit, de la Carrera de **EDUCACION INICIAL**, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS” en su institución los días martes del mes de mayo del presente año con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

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

Muy respetuosamente,

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

Anexo 6: Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 20 de abril del 2023

Rigoberto Vera Vidal

Director de la I.E 80632 “Cesar Abraham Vallejo Mendoza” - Collambay

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a la Br. Rosbit Castillo Flores, estudiante del programa de estudios de Educación inicial de la Facultad de Humanidades, quien desarrollará el proyecto de tesis titulado: JUEGOS DIDÁCTICAS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS con la asesoría de la Dra. Isela Sierralta Pinedo.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: Lista de cotejo a los niños de 4 años de la institución educativa y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

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

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

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



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

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

PADRES DE FAMILIA	DNI	FIRMA	NOMBRE DEL NIÑO
Dias Huamán Antonio	70518765		Diaz Serin Brianna
Leiva Argomedo Juana	48887434		Cruz Leiva Evans
Muñoz Serquera Lizbeth	60042391		Dominguez muñoz Briana
Valdivieso Villanueva Isabel	45723893		Gonzales Valdivieso Antonella
Campos Paz Miki Rosmery	47785146		Julca Campos Brian
Chávez Ríos Clemencia	74392964		Moreno Chávez Ariana
Martínez Alvarado Mayumi	75846038		López Martínez Rosangela
Mendoza Riveros Anita	43040301		Rafael Mendoz Amarcos Paolo
Riveros Sanchez Elsa Mily	44565098		Onofre Riveros Jenderson Oraldi
Aquino Dionicio Rocio Isabel	47728885		Rafael Aquino Nicoll
Hernandez Hurtado Jerti Janeth	42430649		Melchor Hernandez José Isaías
Murga Vasquez Sandra Edith	71949409		Diaz Murga Yordi
Reyes Gutierrez Rosmery	47230607		Lavado Reyes Frandeli
Acosta Malqui Araceli	46826745		Ponte Acosta Deyli
Infantes Aredo María	74242246		Varas Infantes Izavana
De La Cruz Arteaga Eloisa	18195885		Quiroz Rodriguez Benjamin
Fernández Castillo Angélica	41108590		Zavaleta Fernández Stephen
Torres Jara Laura Yessenia	43905931		Vasquez Torres Omaira
Lazaro Dionicio Marisol	76837572		Vilca Lazaro Macyori Danai
Pinedo Méndez Silvia	48117601		Ore Pinedo Laila
Tarazona Caso Rosana	43141576		Vicente Tarazona Edu

Anexo 7: Asentimiento informado



ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “JUEGOS DIDÁCTICOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (45 minutos). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: la bachiller Rosbit Castillo Flores, a cargo de su asesora Dra. Isela Sierralta Pinedo de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día 26, del mes de abril de 2023,

Firma 

Nombre: Jackeline Vanessa Farfán Acosta

Documento de identificación No. 41349289

Investigador : Rosbit Castillo Flores

Documento de Identidad: 72257896

Correo institucional o personal: rosbit.castillo1@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Dra. Isela Sierralta Pinedo

Correo institucional: iselasirralta@gmail.com

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”