

JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA, 2023

por LEIDY DIANA GUTIERREZ TICONA

Fecha de entrega: 06-nov-2023 09:32p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2220095793

Nombre del archivo: Informe_final_de_Vilma_Gianela.docx (4.66M)

Total de palabras: 14630

Total de caracteres: 72885

¹
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE
CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL
DE AREQUIPA, 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. Vilma Gianela Alejandro Limache

ASESOR

Mg. Fiorella Jamileth Valverde Reyes (0000-¹0002-5826-2439)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

Informe de originalidad

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Valverde Reyes Fiorella Jamielth con DNI N° 47566214, como asesora del trabajo de investigación titulado "Juegos motores y motricidad gruesa en niños de cuatro años en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023", desarrollado por la egresada: Vilma Gianela Alejandro Limache, con DNI N° 71867838, 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.

25 de octubre del 2023.



.....
Asesor

Autoridades Universitarias

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Diaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balerezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balerezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín

Secretaria General Católica

Dedicatoria

Este trabajo hecho con amor se lo dedico a mi madre Aurora Limache por haberme forjado en la persona que soy en la actualidad; este logro se lo debo a ella por ser padre y madre para mí. A mi tía Eufrasia, a mi tío Pablo y a mi padre adoptivo Leandro; a ellos por haber estado siempre apoyándome desde que nací. A mi abuelita María Asunción que desde el cielo me cuida. A mi hermano menor José y a mis hermanas menores Lesly, Roxana y Ruth.

Agradecimiento

Agradezco en primer lugar a Dios que me ha dado vida, guiado y dado sabiduría e inteligencia para alcanzar mis metas. Así mismo agradezco a la empresa Thermasol – Juliaca por haberme otorgado trabajo y poder lograr mis metas, ⁵ a la Universidad Católica de Trujillo y a los docentes que me acompañaron durante esta etapa tan bonita y doy gracias a mi asesora y jurados.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Vilma Gianela Alejandro Limache con DNI N° 71867838, Bachiller en Educación 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 trabajo de investigación titulado: Juegos motores y motricidad gruesa en niños de cuatro años de las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023, el cual consta de un total de 81 páginas.

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.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de estándar permitido por el Reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo.

El autor



.....
Vilma Gianela Alejandro Limache

DNI N° 71867838

INDICE DE CONTENIDOS

Portada	
Informe de originalidad.....	ii
Autoridades Universitarias	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de autenticidad.....	vi
INDICE DE CONTENIDOS.....	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRAC	xii
I. INTRODUCCIÓN	13
II. METODOLOGÍA.....	26
2.1 Enfoque y tipo.....	26
2.2 Diseño de investigación	26
2.3 Población, muestra y muestreo.....	26
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	30
2.6 Aspectos éticos de investigación.....	30
III. RESULTADOS.....	32
IV. DISCUSION	44
V. CONCLUSIONES	46
V. RECOMENDACIONES	47

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
ANEXOS	52
Anexo 1: Instrumento de recolección de la información	53
Anexo 2: Ficha técnica	55
Anexo 3: Operacionalización de variables	56
Anexo 4: carta de presentación	57
Anexo 5: Declaración Jurada	59
Anexo 6: Constancia de aplicación del instrumento de investigación.....	60
Anexo 7: Matriz de Consistencia	62
Anexo 8: Otros	63

Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de la población de estudio	28
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio	28
Tabla 3 Tabla de valoración de la variable juegos motores	30
Tabla 4 Tabla de valoración de la variable motricidad gruesa	30
Tabla 5 El instrumento fue sometido al criterio del juicio de tres expertos	30
Tabla 6 Tabla de valorización de confiabilidad	31
Tabla 7 Nivel de la variable 1: Juegos motores	33
Tabla 8 Nivel de la dimensión 1. Emocional de la variable 01	34
Tabla 9 Nivel de la dimensión 2. Cognitiva de la variable 01	35
Tabla 10 Nivel de la dimensión 3. Social de la variable 01	36
Tabla 11 Nivel de la variable motricidad gruesa	37
Tabla 12 Nivel de la dimensión 1. Coordinación de la variable 02	38
Tabla 13 Nivel de la dimensión 02 Ritmo de la variable 02	39
Tabla 14 Nivel de la dimensión 3. Equilibrio de la variable 02	40
Tabla 15 Prueba de normalidad	41
Tabla 16 Nivel de correlación de la variable juegos motores y la variable motricidad gruesa	41
Tabla 17 Nivel de correlación entre la variable juegos motores y la dimensión coordinación de la variable motricidad gruesa	42
Tabla 18 Nivel de correlación entre la variable juegos motores y la dimensión ritmo de la variable motricidad gruesa	43
Tabla 19 Nivel de correlación entre la variable juegos motores y la dimensión equilibrio de la variable motricidad gruesa	44

Índice de figuras

<i>Figura 1</i> Porcentaje de la variable 1: Juegos motores.....	33
<i>Figura 2</i> Porcentaje de la dimensión Emocional de la variable Juegos motores	34
<i>Figura 3</i> Porcentaje de la dimensión Cognitiva de la variable Juegos motores	35
<i>Figura 4</i> Porcentaje de la dimensión Social de la variable Juegos motores	36
<i>Figura 5</i> Porcentaje de la variable Motricidad gruesa	37
<i>Figura 6</i> Porcentaje de la dimensión Coordinación de la variable Motricidad gruesa.....	38
<i>Figura 7</i> Porcentaje de la dimensión Ritmo de la variable Motricidad gruesa	39
<i>Figura 8</i> Porcentaje de la dimensión Equilibrio de la variable ¹ Motricidad gruesa	40

RESUMEN

El presente trabajo académico busca la relación de juegos motores y motricidad gruesa. El presente estudio tuvo como objetivo general fue determinar la relación de los juegos motores y la motricidad gruesa que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. La metodología empleada fue de tipo básica, correlacional, enfoque cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. Se consideró una población muestral de 34 niños y niñas de cuatro años. Se utilizó la técnica de encuesta y como instrumento un cuestionario con una escala de valoración basada en Likert utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 26, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados permitieron obtener el coeficiente de correlación de Rho de Spearman en las variables juegos motores y la motricidad gruesa fue 0.813 siendo una correlación positiva fuerte y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa. La relación de los juegos motores y coordinación fue 0.439 siendo una correlación positiva media y con un nivel de significancia de 0.009 siendo altamente significativa. La relación de los juegos motores y ritmo fue 0.716 siendo una correlación positiva considerable y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa. La relación de los juegos motores y el equilibrio fue 0.395 siendo una correlación media considerable y con un nivel de significancia de 0.021 siendo altamente significativa. Se concluyó que existe una correlación positiva entre juegos motores y motricidad gruesa.

Palabras claves: Juegos motores, motricidad gruesa, psicomotricidad

ABSTRAC

This academic work seeks the relationship between motor games and ⁵ gross motor skills. The general objective of this study was to determine the relationship between motor games and gross motor skills that four-year-old children from the preschool educational institutions of Arequipa - 2023 have. ² The methodology used was basic, correlational, quantitative approach, descriptive level and non-experimental design. A sample population of 34 four-year-old boys and girls was considered. The survey technique was used and as an instrument a questionnaire with a Likert-based rating scale ² using Excel statistics and SPSS version 26, for tabulation and representation in tables and graphs. The results allowed us to obtain the Spearman's Rho correlation coefficient in the motor games variables and gross motor skills was 0.813, being a strong positive correlation and with a significance level of 0.000 being highly significant. The relationship between motor games and coordination was 0.439, being a medium positive correlation and with a significance level of 0.009, being highly significant. The relationship between motor games and rhythm was 0.716, being a considerable positive correlation and with a significance level of 0.000 being highly significant. The relationship between motor games and balance was 0.395, being a considerable medium correlation ¹ and with a significance level of 0.021, being highly significant. It was concluded that there is a positive correlation between motor games and gross motor skills.

Key words: Motor games, gross motor skills, psychomotor skills

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación fue muy importante para comprender ² los juegos motores y la motricidad gruesa. Variables propias de la Educación Inicial cuyo conocimiento aporta al manejo adecuado en las aulas. Variables que fueron motivo de investigación del presente.

Los niños y niñas desde los primeros meses de vida presentan muchas conductas lúdicas, como el juego hace que expresen un placer al jugar en su vida diaria para los niños y niñas jugar es divertido y placentero, interactúan entre ellos para cooperar ideas como también son capaces de compartir juguetes e ideas y, como también son más detallistas sienten curiosidad o similitudes en los objetos al explorar hacia lo desconocido sobre todo sienten mucha curiosidad a manera que van creciendo se van preguntando por todo lo que les rodea. Concretamente, un juguete más conocido por los padres generalmente, es el sonajero y chupeteo estos juguetes generan bastante placer en el niño en sus primeros meses de vida y es entretenedor de este modo los niños a medida que van creciendo desde los dos a tres años van desarrollando los juegos de tipo motor más próspero, el cual hace que los niños y niñas se revuelquen en el piso, lanzar la pelota, subir y bajar, saltar y correr, etc. Por consiguiente, una mayor coordinación en su cuerpo y una actividad física activa prospera. Definir el juego no fue fácil; siempre fue innata ya que muchos autores definen de acuerdo a su perspectiva vivencial y observación. Pero cada cual, aporta aspectos muy importantes para los niños y niñas. Entonces se menciona que el juego puede ser conceptualizado desde el lado científico y tecnológico. (Nieto, 2020, pp. 50 - 60).

Por otro lado, la motricidad gruesa es una parte de la psicomotricidad que implica realizar movimientos musculares y sobre todo agilidad con movimientos amplios y grandes del cuerpo del niño teniendo la capacidad de tener velocidad, flexibilidad y fuerza. Todos estos movimientos son gracias al sistema nervioso central, que es el comando del organismo

empezando por tálamo y núcleos crises que hacen que estos controlen el movimiento y la tonalidad de los músculos y el cerebelo cumple el papel de controlar el movimiento que sea fluido y bien coordinado. La motricidad gruesa consta de céfalo – caudal que es un principio psicofisiológico por el movimiento eje longitudinal desde la cabeza al coxis y el próximo - distal desde el eje central y a las extremidades en otras palabras el desarrollo de la motricidad gruesa es un proceso muy importante que se da el comienzo desde el nacimiento de un ser humano y se va extendiendo durante toda la vida por ejemplo el crecimiento y la maduración de las habilidades físicas mencionadas anteriormente como saltar, lanzar, caminar, correr, atrapar y agarrar. Todas las habilidades mencionadas son esenciales para los niños y niñas ya que ellos pueden explorar todo su entorno, interactuando con los demás. (Flores, Maureira, Encina, y Cáceres, 2023)

Pero, no obstante, que a nivel mundial la cultura dominante es la situación problemática. Fue pensar que el juego es una pérdida de tiempo en los niños y que es algo impostado. Según Quintas (2020), afirma que muchas veces los padres piensan que jugar es una pérdida de tiempo lo cual evitan a que salgan a jugar con sus amigos y que tienen que estar en casa sometiéndose a la vida sedentaria, jugar jamás será una pérdida de tiempo, al contrario. Jugar es un tiempo bien invertido. Ya que aportara la mejor maduración del cerebro y desarrollo de la motricidad gruesa. Así mismo la pandemia mundial de Covid – 19 que ha afectado a todos desde la primera semana de la cuarentena fue un año muy duro así aumentando la pobreza infantil que abandonaron sus estudios y muchos quedaron en orfandad. Según Cassandra Willyard (2021), en su investigación en el artículo nature titulado *COVID and schools: the evidence for reopening safely* en donde menciona que los niños y niñas que nacieron durante la pandemia se obtuvo puntajes en promedio más bajo en la prueba de motricidad gruesa, promedio bajo en motricidad fina y promedio bajo en habilidades de comunicación a comparación de los niños y niñas que nacieron antes de la pandemia. La revista interpreta que

fue por las consecuencias del estrés en la madre durante el embarazo del pequeño. La pandemia mundial ha llevado a la suspensión de todas las actividades así sea de los docentes y los niños y niñas en educación inicial. Para continuar sus estudios todo fue clases virtuales y fuimos sometidos al sedentarismo de todas maneras. Entonces al retorno a clases presenciales se tuvo muchas dificultades en el ámbito psicomotricidad ya sea para realizar sus movimientos como correr, saltar, caminar, expresar sus emociones con sus compañeros, interacción social y grupal con su entorno. Por ende, fuimos sometidos al sedentarismo. (Unesco, 2013)

Cabe señalar que actualmente ¹ el desarrollo de la motricidad gruesa es un problema muy preocupante que afecta a muchos niños y niñas mundialmente, debido a que los músculos no están en orden debido a la falta de actividad motriz. Por lo tanto, el desarrollo de la motricidad gruesa es muy difícil para niños y niñas, por ejemplo, el movimiento de partes grandes del cuerpo dificulta movimientos corporales como gatear, levantar los brazos, comer, incapacidad para coger o sostener objetos y saltar. Para solucionar la realidad problemática global, es muy importante desarrollar la motricidad gruesa para madurar los tejidos neuromusculares a edades tempranas, iniciando y estimulando desde los primeros meses de vida. (Espinoza, 2022)

Asimismo, en Ecuador se presentó el problema de la motricidad gruesa que lamentablemente afecta a muchos niños y niñas tanto como en la motricidad fina. Se dice que fue debido a muchas consecuencias y culturas de esa localidad, como escasa práctica de juegos motores en las instituciones y en el hogar causando como el déficit en el desarrollo escolar, los resulta difícil comunicarse con los demás, no saben expresar lo suficientemente los sentimientos durante los juegos grupales. Hay que tener en cuenta al utilizar los recursos apropiados especialmente para niños y niñas para su buen desarrollo. Es muy importante que realicen muchas actividades recreativas como el que es más conocido que tenemos es el famoso salto, hacer trampolines encima del colchón bajo supervisión del docente o por un adulto que tenga el conocimiento apropiado y lograr el desarrollo para que tenga el equilibrio mejorado

con el tiempo, jugar con pelotas y burbujas es muy divertido para los niños y niñas porque podrán perseguirlas. Donde los harán pensar, comunicarse, resolver problemas que encuentren, expresar sus sentimientos e interactuar con los demás niños y niñas. (Sanipatin y Delgado, 2021)

Ademas, otro estudio en dicho pais donde se observo que muchos niños y niñas tienen dificultades para subir y bajar las escaleras en los cuales se presento el problema de coordinacion como por ejemplo al momento de correr, saltar, bailar y jugar sufriendo un tropezon siempre con sus pies o con los demas. Asimismo se observo a muchos padres de familia muy sobreprotectores que por miedo a que se lastimen hace que no realizan motricidad gruesa en sus hogares por lo cual los niños y niñas pasan la mayor parte de su tiempo en aparatos tecnologicos como el celular, computadoras o tablet. (Castro, 2020, p. 4).

Por otro lado en Peru se esta viviendo una etapa muy critica y a la vez da mucho que pensar en los padres de familia que le dan el uso de juegos digitales o video juegos a los niños sin darse cuenta que los estan llevando a un riesgo en desarrollar sedentarismo acompañando de comida chatarra eso hace que pierdan el interes de jugar al aire libre en casa ya sea recreando muchos objetos en una alfombra, jugar con las almohodas que es muy divertido y entretenedor para ellos, jugando a la pesca pesca o a escondidas pero lamentablemente no juegan sino estan frente a una pantalla casi siempre que en consecuencia tienden a tener poca socializacion y bajo desarrollo motriz. En si, los niños son los mas vulnerables por falta de madurez humana por su corta edad lo cual los exponen a recibir muchas informaciones negativas de diversos indoles tanto que afecta su desarrollo en motricidad gruesa. (Buendia, 2017)

Por otro lado, una de las falencias es de las docentes de educación inicial en la formación de las habilidades de la motricidad gruesa teniendo la carencia de poner en práctica el área de psicomotricidad como desplazarse en circuitos realizando ciertos movimientos

mencionadas anteriormente, los niños y niñas están en riesgo a no desarrollar adecuadamente y llegar al punto de la inactividad física que poseen ciertas personas en diferentes edades en este caso educación inicial y por lo general se atribuye a un problema del sedentarismo. Otro problema es por falta de espacio en las instituciones y no buscan la manera de dar solución. (Rapray, Ferrer y Lopez, 2021)

La realidad de los niños y niñas a nivel regional y local no siempre reciben la atención adecuada de psicomotricidad y muchas veces por la falta de conocimiento e innovación no se tiene ni idea de su connotación por el cual los docentes y padres de familia no tienen el conocimiento de gran importancia que aporta el juego por ende ellos piensan que es una pérdida de tiempo o que simplemente los sobreprotegen de la suciedad y el desorden que generan los niños al jugar ya sea en la casa o en otro lado a falta de no saber las estrategias. Muchas veces solo quieren que adquieran conocimientos para que en futuro sean mejores dejando a un lado su desarrollo de la motricidad gruesa. Es importante que deben conocer el avance científico del desarrollo de la motricidad y por eso se aplicó el programa de juegos motores siendo un aporte de vital importancia. Los niños interactúan y se comunican a través de los juegos libremente sin la necesidad de dirección de un adulto. (Bautista y Ticona, 2019)

El planteamiento del problema del presente estudio se fundamentó en los problemas que afectan ¹ en la psicomotricidad de los niños y niñas. Ante esta realidad contextual descripto, se planteó lo siguiente: como ⁵ problema general ¿Cuál es la relación de juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cuatro años en las ¹ Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023?

Asimismo, se planteó los siguientes problemas específicas: ² ¿Cuál es la relación de los juegos motores y la coordinación que poseen los niños de cuatro años ¹ en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023?; ² ¿cuál es la relación de los juegos motores y el ritmo que poseen los niños de cuatro años en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa –

2023?; y ¿Cuál es ² la relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de cuatro años en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023?

El presente estudio partió de una gran problemática que se encuentre anteriormente mencionadas y determinadas, en el cual, se justifica en el aspecto teórico, es un aporte muy importante para ⁴ las docentes del aula de las instituciones educativas para desarrollar las habilidades de motricidad gruesa y como también ampliar más conocimientos sobre la gran importancia de los juegos motores. En el aspecto metodológico, porque se basó y fundamento en fuentes muy confiables que abordan temas ² de los juegos motores y motricidad gruesa. En el aspecto metodológico, porque el instrumento realizado en esta investigación fue validado por tres expertos y fue demostrado ser confiable y aplicable en alfa de cronbach. En el aspecto práctico, porque el presente estudio propone poner en práctica los juegos motores en las instituciones educativas y concientizar a los padres de familia para ser fortalecida y para desarrollar las habilidades motoras y adquirir competencias muy favorables de los niños y niñas.

De la misma manera, el presente estudio consideró los objetivos son los siguientes. ² Como objetivo general fue determinar la relación de los juegos motores y la motricidad gruesa que poseen los niños de cuatro años en las ¹ Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023.

Asimismo, los objetivos específicos se consideraron como ⁴ determinar la relación de los juegos motores y coordinación que poseen ¹ los niños de cuatro años en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023, determinar la relación de los juegos motores y ritmo que poseen los niños en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023; y ⁴ determinar la relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023.

Respecto a la hipótesis general que se formuló en el presente estudio se supone que: Hi.
Existe ² relación de juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cuatro años en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023.

Asimismo, la hipótesis específica se supone que Hi1. Existe relación de los juegos motores y coordinación que poseen los niños de cuatro años en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023, Existe relación de los juegos motores y ritmo que poseen los niños en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023; y existe ⁴ relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa – 2023.

Para el presente estudio es de vital importancia mencionar y redactar los antecedentes ya que gracias a ello se pudo encontrar y demostrar diferentes hallazgos teniendo en cuenta las variables. También se consideró los estudios más importantes como los objetivos y metodologías casi similares de otras investigaciones inclusive se recopiló los que han usado diversos análisis estadístico por lo tanto se recopiló los siguientes antecedentes relacionados al tema de los repositorios digitales.

A nivel internacional se investigó un artículo de revista de Ogarrío, Bautista, Barahona, Chavez y Hoyos (2021) artículo de revista titulada efectos de un programa de Educación Física con las actividades motrices para desarrollar el área motora en niños con discapacidad intelectual en México dicho autor considero como objetivo general. Donde, evalúo de cómo influye los efectos de un programa de educación física con todas las actividades motrices especialmente en niños que sufren discapacidades intelectuales. Se determinó ² de tipo cuantitativo; diseño tipo causal experimental y la muestra fue muestra por conveniencia por el autor elegio trabajar con 12 niños con discapacidades intelectuales. Los resultados mostraron un cambio significativo en coordinación corporal y en locomoción ($p=0.006$) en conclusión al aplicar programas mejoraran las habilidades de motricidad.

Por su parte, Albares y Cuoto (2020) en el artículo de revista titulada importancia percibida de la motricidad en educación infantil en los centros educativos de Vigo(España) con el objetivo de determinar la importancia de la motricidad en educación infantil. Donde determino la metodología mixta analizando ambos datos en 43 escuelas de Vigo y se calculó la muestra de 50 cuestionarios por ende son la misma cantidad de participantes. Los resultados fueron obtenidos positivamente y en conclusión se observaron y evidenciaron la gran importancia de trabajar la motricidad en educación infantil y también sé que el 58% no trabajaba la motricidad suficientemente.

Fernandez. y Soto, (2022) Cabe resaltar que en el artículo de revista titulada habilidades motoras en preescolares chilenos donde desarrollo como meta el objetivo de describir la categorización de la puntuación obtenida del test de HMF. De la misma manera el diseño fue transversal y que las muestras elegidas fueron de 145 preescolar de 4 a 6 años. Así mimos, en los resultados fueron no tan preocupantes porque fueron mayores habilidades en locomoción, control de peso y control de objetos. en conclusión, los niños y niñas chilenos presentan un buen desempeño ¹ en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Ferre, Murcia y Ríos, (2020) cabe resaltar en el artículo de revista titulada *Gross Motor Function Measure* (GMFM) en el cual se planteó el objetivo de realizar la traducción y adaptación intercultural en la población española en los niños que padecían de la enfermedad de parálisis cerebral. En la metodología de investigación se basó el análisis cualitativo de equivalencia y utilizó directa e inversa. Así mismo, a través de una prueba piloto se valoró la comprensibilidad, viabilidad y adaptabilidad. Donde se concluye que aproximadamente en 2 de cada 1.000 recién nacidos vivos de la primera causa de discapacidad en la infancia.

Por su parte, Carrera Espilco (2022) en su tesis titulada Juegos Colaborativos y Motricidad Gruesa en estudiantes de la Institución Educativa. 1213 Ate Vitarte, 2021 en el cual busco comprobar la correlacion de variables. De la misma manera determino ⁵ el objetivo

general de la siguiente manera determinar la relacion que existe entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de dicha institucion, se llevo a cabo el metodo cientifico de la insvestigacion con enfoque cuantitativo, nivel correlacional y con diseño no experimental transversal. La muestra fue constituida por 50 niños y niñas donde se aplico una lista de cotejo de 30 preguntas, tales variables fueron validados y sometidos a la pueba de alfa de cronbach para la confiabilidad. En conclusion si existe relacion significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa con el coeficiente de correlacion $Rho = ,635$ lo cual indico correlacion psitiva de nivel moderada y $p = ,000 < ,050$. En cual cumplia para rechazar la condicon de hipotesis nula.

En la investigación realizada por Amaya Saucedo (2022), se planteó el objetivo general determinar la relación que existe entre juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa. Respecto a la metodología es tipo cuantitativa, nivel descriptivo y el diseño correlacional. Con una muestra de 14 niños y niñas, en lo cual se utilizó para la recolección de datos la técnica de observación e instrumento fue una lista de cotejo. Por lo tanto, a partir en la conclusión si obtuvo que si existe relación y correlación positiva en dicho estudio.

Guilles (2020), tal como lo señala, la definición del juego es algo que cada quien habla y que todos consideran que no se logra definir, claro efectivamente hay una idea del juego y es utilizada, entonces podemos decir que el juego es una actividad innata ya que aparece de manera espontánea en la vida del ser humana ayudándole a comprender el mundo que lo rodea. A través del juego se desarrollan todas las emociones en los niños y niñas ya sea expresando sus miedos, alegrías, seguridades; socializando con los demás teniendo de manera comunicativa y compartiendo ideas; movimientos de cuerpo. Al jugar hace que adquieran más conocimientos como tener en cuenta las reglas del juego, enfrentar muchos retos y obstáculos que se le presenta.

Según la revista ABC (2020), menciona que los juegos motores se clasifican y definen en varios tipos. Estos se presentan a continuación: El juego motor abierto. Se define por mantener una cierta igualdad de participación cognitiva y motora, porque niños y niñas tienen que hacer planes diferentes para sus movimientos en un espacio simple y libre donde pueden o no tener protección. Si bien los límites son complejos, no determinan la eficiencia porque las reglas utilizadas por cada miembro son diferentes. Juego motor cerrado se precisa por una modalidad más compleja, porque la participación cognitiva y motora de cada participante se ha vuelto algo dependiente, por ejemplo, debido a las múltiples exigencias de este tipo de juego motor. Un juego generalmente se refiere o define las condiciones bajo las cuales el participante debe seguir el movimiento y las habilidades correctas para realizarlo. Así, la capacidad física y el movimiento realizado depende en gran medida del lugar donde se desarrolla el juego. Finalmente, el juego motor combinado se caracteriza por el juego intenso que resulta de la profunda multiplicidad de compromisos cognitivos y motores que los participantes eligen jugar o simplemente resistir.

Asimismo, En estos juegos se observan muchos límites espaciales porque los niños tienen que moverse en un gran espacio y ocurren situaciones que involucran movimiento, velocidad, movimientos, socialización, coordinación y equilibrio. La labor del profesor es explicar las reglas y procedimientos que se deben seguir en el juego. Cabe mencionar que el juego motor es fundamental para que esto suceda, pues si no hay movimiento no hay juego, pues gracias a él se logra la expresión emocional, cognitiva, social, coordinación y equilibrio. El juego es muy importante para expresar el placer y lo que quiere ser, es la necesidad subconsciente de las personas desde que nacen hasta la vida cotidiana de sentirse seguras ante la incertidumbre, un miedo que las detiene como si fuese realmente, pero no lo es. (Minedu,2012, p. 23)

Además, la definición de la primera dimensión emocional de la variable de juego motor según las autoras Segovia y Gonzales (2019), mencionan que todos los días las personas sienten emociones ya sea felicidad el cual es la emoción más placentero o miedo sobre todo cuando los niños y niñas asisten los primeros días de clase y conocen nuevos amigos que no conocían anteriormente. A veces las personas sienten tristezas cuando los padres o algún familiar discute o generen pleitos como también a no poder congeniar con el nuevo amigo que conoció por ya sean por diferencias culturales. As mismo, sentir asco cuando por casualidad ingiere algún alimento que no le gusta ya sea por sabor, a veces se sienten estresados en la casa por no poder encontrarse con algún amigo o simplemente no convive con alguna persona con el cual no pueda congeniar. Pero no todo está perdido sobre todo en las personas de la primera infancia donde se puede animar a jugar al aire libre para liberar el estrés en los niños. Sin importar todos los seres humanos sienten miedo ya sean niños o adultos. A veces al momento en que no se logra identificar todas esas emociones entonces se puede realizar a través de los juegos lúdicos. (p. 21).

La segunda dimensión cognitiva de acuerdo a las teorías de Piaget y Vygotsky (como se citó en Calambas, Gutiérrez y Narváez, 2019). Los niños y niñas son aprendices activos de todo lo que le rodea en su entorno en el cual cada quien construye es decir son como unas esponjitas que absorben todo, alimenta conocimientos a través de preguntas y respuestas en el lenguaje es decir receptiva y expresiva, el lenguaje es de vital importante debido a que intercambia conocimientos con los demás niños y niñas. Cabe resaltar los siguientes aspectos de reflejos por ejemplo el reflejo de la búsqueda para alimentarse, sensorio motriz, operacional concreta para llegar a una conclusión gracias a su lógica, operaciones formales, costumbres motrices y abstractas. Por otro lado, se da de forma social y andamiaje. (p. 46).

Finalmente, dimensión social según Parra (2020), explica que sin darse cuenta las personas o niños se la pasan jugando en su vida cotidiana y de esta manera con las palabras va

socializando con los demás en los cuales el niño se comunica con sus compañeros de aula en el jardín donde comparte experiencias y sucesos. Por otro lado, la presencia de un adulto les genera seguridad y bienestar para expresar y convertirse en expertos con las palabras, la comunicación y adaptarse en el ámbito social. (p.77).

Así mismo definimos la variable motricidad gruesa desde el punto de vista de Villaces (2023), considera que es el primer elemento en aparecer ¹ en el desarrollo de los niños y niñas desde el momento en que empieza a sostener la cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir las escaleras, entre otros. La motricidad gruesa se va adquiriendo y aprendiendo con el pasar de los años siempre en cuando sea estimulada y puesto en práctica habitualmente. (p. 38)

Según el currículo nacional de educación inicial (2016), define que desde los primeros meses de vida de las personas donde van adquiriendo en el cuerpo los movimientos principales que son medios para expresar las emociones, los deseos y sensaciones. Así también desde que nace el ser humano interactúa y se relaciona con el entorno a través de su cuerpo y va adquiriendo continuamente va controlando y dominando su cuerpo en el cual va acomodándose de acuerdo a sus necesidades. Los niños de cuatro pueden realizar juegos de manera autónomas como saltar, correr, trepas, hacer giros, lanzar pelotas, patear y por ende expresa sus emociones; realiza acciones y movimientos de coordinación de óculo - manual y podal, también reconoce las partes de su cuerpo y nombrarlos e identifica las necesidades del estado de su cuerpo como la respiración y sudoración después de una actividad física (pp.96 - 105).

Por otro lado, ¹ la primera dimensión de la motricidad gruesa es la coordinación de acuerdo a Kiphard (como se citó en Cordova y medina, 2023). Define la coordinación es la interacción armoniosa de los músculos, sentidos y nervios con el fin de precisar y equilibrar cinética y adaptaciones rápidas de acuerdo a las situaciones que se les presenta. De igual forma tienen la capacidad de controlar los músculos esqueléticos de manera coordinada, sincronizada y armoniosa.

Según Burgos, (2023). La dimensión ritmo ayuda todo lo que es la coordinación motora en los niños y niñas y la habilidad para seguir los patrones sincronizando con el tiempo musical y va generando movimientos al compás del ritmo o ya sea cantando, como también fomentar la creatividad y el pensamiento y sobre todo expresar sus emociones y sentimientos.

La dimensión equilibrio Villalobos (2023), define que es una habilidad motriz muy importante para realizar las actividades diarias donde se mantiene en línea de gravedad del cuerpo con el famoso apoyo de balanceo postural. Por otro lado, en el entrenamiento deportivo se suele desarrollar y es de vital importancia fortalecer desde las primeras etapas del niño lo que conduce a una actividad física y no quedarse en sedentarismo. (p.793).

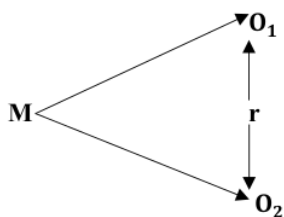
II. METODOLOGÍA

Enfoque y tipo.

El presente estudio fue básico donde sustenta Hernández y Mendoza (2018), que es aquella que pretende generar nuevos conocimientos partiendo de la revisión de muchas fuentes de información sin alterar las variables. Asimismo, el estudio es de enfoque cuantitativo y de tipo correlacional porque tiene la finalidad de conocer la relación que existe entre dos variables de una muestra en particular. Es decir, pretender responder a las preguntas del dicho estudio. El estudio correlacional primeramente mide cada una de las variables y después lo cuantifica, lo analiza y se establece la vinculación. Tiene un valor descriptivo ya que por el hecho de saber los conceptos de ambas variables se relacionan aportando cierta información. Por otro lado, Tamayo (2006), sustenta que el tipo investigación es descriptiva porque explica lo que es.

Diseño de investigación

El presente estudio no experimental realiza sin manipular las variables es decir que no se hace variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto en la otra variable. Sino que se observa situaciones ya existentes no provocadas intencionalmente porque ya sucedieron al igual que sus efectos. (p.152)



M = Muestra del estudio

O₁ = Juegos motores

r = relación

O₂ = Motricidad gruesa

Población, muestra y muestreo.

Según Castro (2003), define en dos tipos como la población finita es cuando el número de personas o en este caso elementos que forman es finito por ejemplo toda la población de niños y niñas de las instituciones educativas de inicial de Arequipa. La población infinita cuando el número de elementos es infinito o tan grande.

Por otro lado, Tamayo y Tamayo (1997), definen como la totalidad o como el conjunto de operaciones para estudiar la población partiendo desde de la observación de una fracción considerada.

La población estuvo conformada por 98 niños y niñas de las instituciones educativas de inicial de Arequipa tal como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 1

Distribución de la población de estudio

Institución educativa	Aula	Niños	Niñas	Cantidad
Mi pequeña luz	3 años	11	7	18
	4 años	6	11	17
	5 años	8	5	13
Gotitas de esperanza	3 años	10	11	21
	4 años	8	9	17
	5 años	5	7	12
Total		48	50	98

¹ *Nota:* Registro de matrícula de los estudiantes de las instituciones educativas de Arequipa, 2023.

La muestra está conformada por 34 estudiantes tal como se muestra en la siguiente.

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio

Institución educativa	Genero	Edad	Cantidad
Mi pequeña luz	Niños	4 años	17
	Niñas		
Gotitas de esperanza	Niños	4 años	17
	Niñas		
Total			34

Nota: Registro de nómina de matrícula de las aulas de 4 años (2023)

Muestreo del presente estudio fue no probabilística. Caber mencionar, Que es una técnica que consiste en ser seleccionada por el investigador por conveniencia como indica Hernández (2014), conocida también como muestras directas tomadas y guiadas por una encuesta y se utilizan en una variedad de investigaciones cuantitativas y cualitativas. Se sabe que el grupo ya está conformado por aulas o secciones en el ámbito institucional.

En criterios de inclusión se consideró como elementos muestrales netamente a los niñas y niños matriculados, a los que asisten regularmente sin falta alguna a clases y contar con el consentimiento de los padres de familia. En criterios de exclusión para el dicho estudio se excluyó a los niños y niñas 3 años y 5 años.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Según Pobeá (2015), la técnica que se manejó fue una encuesta para recoger todos los datos considerados importantes a través de un cuestionario y, por lo tanto, fue elegido a un grupo de estudiantes en este caso sería los niños y las niñas de cuatro años de las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa. Luego se procedió a realizar una serie de preguntas que fueron 24 ítems de varios temas a la muestra de toda la población en general.

El siguiente instrumento que se utilizó fue un cuestionario de escala de Likert para los juegos motores. Lo cual permitió recolectar los datos y conocer esta variable, en sus dimensiones como la dimensión emocional, dimensión cognitiva y la dimensión social. Asimismo, consta de 12 ítems con las respuestas: 1 fue nunca, 2 fue casi nunca, 3 a veces, 4 fue casi siempre y 5 siempre.

Seguidamente, fue el cuestionario de escala de Likert para motricidad gruesa esta también permitió recolectar los datos sobre las dimensiones como coordinación, la dimensión ritmo y la dimensión equilibrio. Con un total de 12 ítems con las opciones de respuestas: 1 fue nunca, 2 fue casi nunca, 3 a veces, 4 fue casi siempre y 5 siempre.

Tabla 3

Tabla de valoración de la variable juegos motores

Nivel	Valor
Nunca	1
Casi nunca	2
A veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

Nota: Elaboración con Escala Likert (Cruz, 2019)

Tabla 4

Tabla de valoración de la variable motricidad gruesa

Nivel	Valor
Nunca	1
Casi nunca	2
A veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

Nota: Elaboración con Escala Likert (Cruz, 2019)

Asimismo, los instrumentos mencionados anteriormente fueron validados por expertos en el tema. Además, se realizó la prueba de piloto para verificar la efectividad de los ítems. Según Hernández (2014), define la validez es referente a nivel en que un instrumento mide las variables.

Tabla 5

El instrumento fue sometido al criterio del juicio de tres expertos y los resultados

Validador	Título o grado	Resultado
Mg: Julianna Maritza Calderón Achata	Maestro en Psicología Educativa	Aplicable
Mg: Julissa Mercedes Mercado Sandoval	Educación Inicial	Aplicable
Mg: Margarita Isabel Rojas Palacios	Educación inicial	Aplicable

Por otro lado, de acuerdo con Hernández (2014), la confiabilidad consta de que el instrumento del dicho estudio es coherente y consistente en los resultados. La prueba de alfa de Cronbach fue la que determino el grado de fiabilidad de los instrumentos realizados por una prueba de piloto de 17 participantes en los cuales fueron 24 ítems y se utilizó para procesar los datos estadísticos y el Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados fue obtenido $\alpha = 0.966$ considero como un alto validez muy fuerte para su aplicación.

Tabla 6

Tabla de valorización de confiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
.966	.961	24

Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Después de recolectar información y selección de la muestra correspondiente y también se puntualizó el problema de investigación y las hipótesis del dicho estudio, lo cual es primordial para tener respuestas al problema que se presentó. Para analizar los datos como corresponde y rigurosamente se empleó Excel y SPSS versión 26, a través de las técnicas estadísticas que estas darán una solución a la problemática que se planteó.

Aspectos éticos de investigación.

El presente estudio se desarrolló en base de fuentes confiables ya sean primarias, secundarias y compromiso con la verdad ante todo teniendo en cuenta la integridad científica de los estudios de otros autores y se siguió las normas APA en la redacción acendradamente y se respetó la autoría de diversas teorías e informaciones. Se respetó la protección de las

personas en este caso la identidad y dignidad de los niños que participaron de cuatro años de las instituciones anteriormente mencionadas. Se logró de una manera cortés y como también gracias a la carta de presentación se obtuvo el permiso de las directoras, docentes y padres de familia de las instituciones educativas de inicial para luego iniciar la investigación sin antes fue necesario explicar y justificar el objetivo de dicho estudio.

III. RESULTADOS

Tabla 7

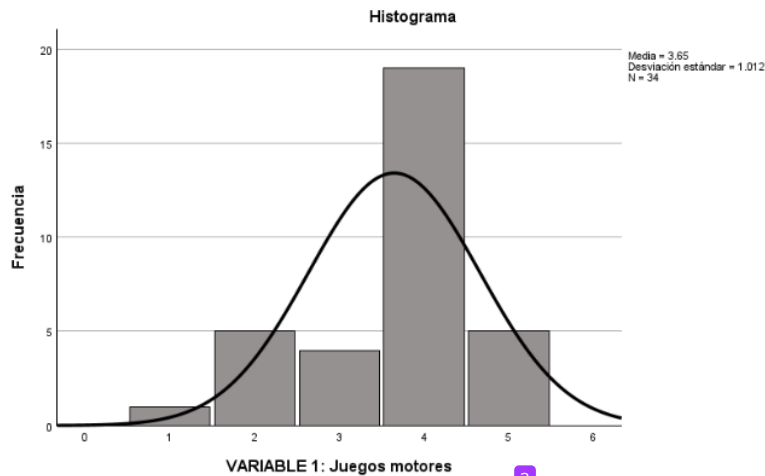
Nivel de la variable 1: Juegos motores.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2.9%	2.9%	2.9%
	Casi nunca	5	14.7%	14.7%	17.6%
	A veces	4	11.8%	11.8%	29.4%
	Casi siempre	19	55.9%	55.9%	85.3%
	Siempre	5	14.7%	14.7%	100.0%
	Total	34	100.0%	100.0%	

Nota. Esta tabla 7 muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la primera variable juegos motores se ubica en la frecuencia con 19 son las que más respondieron “Casi siempre” que representa al 55.9%

Figura 1

Porcentaje de la variable 1: Juegos motores.



Nota. El gráfico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Casi siempre” lo cual representa a un 55.9% siendo la media 3.56 y la desviación 1,012

Tabla 8

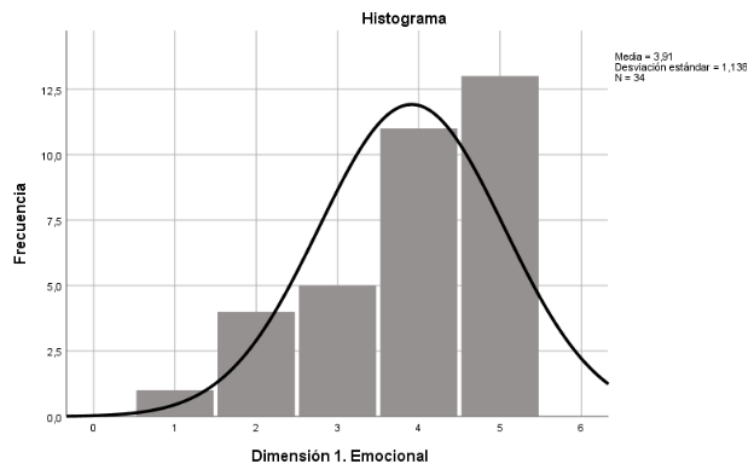
Nivel de la dimensión 1. Emocional de la variable 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2.9%	2.9%	2.9%
	Casi nunca	4	11.8%	11.8%	14.7%
	A veces	5	14.7%	14.7%	29.4%
	Casi siempre	11	32.4%	32.4%	61.8%
	Siempre	13	38.2%	38.2%	100.0%
	Total	34	100.0%	100.0%	

Nota. Esta tabla muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la primera dimensión emocional de la primera variable se ubica en la frecuencia con 13 son las que más respondieron “Siempre” que representa al 38.2%

Figura 2

Porcentaje de la dimensión Emocional de la variable Juegos motores



Nota. El grafico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Siempre” lo cual representa a un 38.2% siendo la media 3.91 y la desviación 1,138

Tabla 9

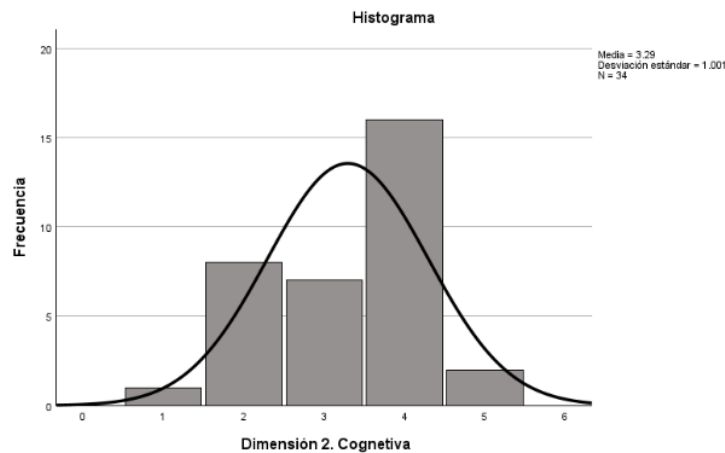
Nivel de la dimensión 2. Cognitiva de la variable 1

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	2.9%	2.9%	2.9%
	Casi Nunca	8	23.5%	23.5%	26.5%
	A Veces	7	20.6%	20.6%	47.1%
	Casi Siempre	16	47.1%	47.1%	94.1%
	Siempre	2	5.9%	5.9%	100.0%
	Total	34	100.0%	100.0%	

Nota. Esta tabla muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la primera dimensión cognitiva de la primera variable se ubica en la frecuencia con 16 son las que más respondieron “Casi siempre” que representa al 47.1%

Figura 3

Porcentaje de la dimensión Cognitiva de la variable Juegos motores



Nota. El grafico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Casi siempre” lo cual representa a un 47.1% siendo la media 3.29 y la desviación 1,001

Tabla 10

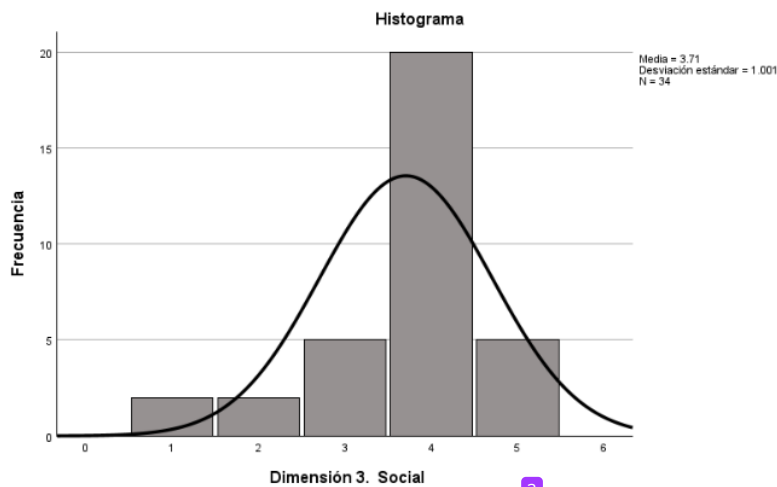
Nivel de la dimensión 3. Social de la variable 01

Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	2	5.9%	5.9%	5.9%
	Casi nunca	2	5.9%	5.9%	11.8%
	A veces	5	14.7%	14.7%	26.5%
	Casi siempre	20	58.8%	58.8%	85.3%
	Siempre	5	14.7%	14.7%	100.0%
	Total	34	100.0%	100.0%	

Nota. Esta tabla muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la dimensión social de la primera variable se ubica en la frecuencia con 20 son las que más respondieron “Casi siempre” que representa al 58.8%

Figura 4

Porcentaje de la dimensión Social de la variable Juegos motores



Nota. El grafico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Casi siempre” lo cual representa a un 58.8% siendo la media 3.71 y la desviación 1,001

Tabla 11

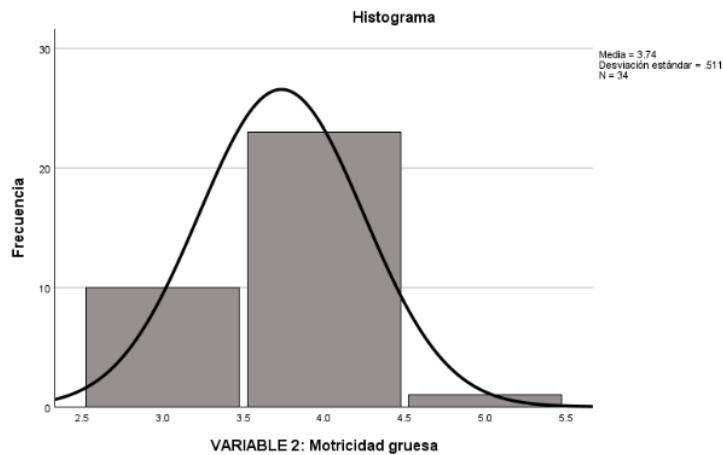
Nivel de la variable motricidad gruesa

Válido	A veces	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	A veces	10	29.4	29.4	29.4
	Casi siempre	23	67.6	67.6	97.1
	Siempre	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Nota. Esta tabla muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la segunda dimensión motricidad gruesa de la segunda variable se ubica en la frecuencia con 23 que representa al 67.6%

Figura 5

Porcentaje de la dimensión Emocional de la variable Juegos motores



Nota. El gráfico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Casi siempre” lo cual representa a un 67.6% siendo la media 3.74 y la desviación 0.511

Tabla 12

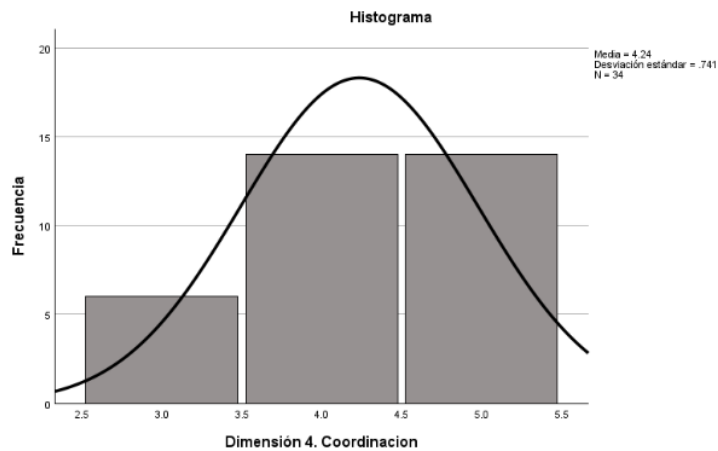
Nivel dimensión 1. Coordinación de la variable 02

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Vál	A veces	6	17.6%	17.6%	17.6%
ido	Casi siempre	14	41.2%	41.2%	58.85%
	Siempre	14	41.2%	41.2%	100.0%
	Total	34	100.0%	100.0%	

Nota. Esta tabla muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la dimensión coordinación de la segunda variable el cual se ubica en la frecuencia con 14 son las que más respondieron “Casi siempre” y “siempre” que representa al 41.2%

Figura 6

Porcentaje de la dimensión Coordinación de la variable Motricidad gruesa.



Nota. El grafico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Casi siempre” y “siempre” lo cual representa a un 55.9% siendo la media 4.24 y la desviación 0,741 de cada uno.

Tabla 13

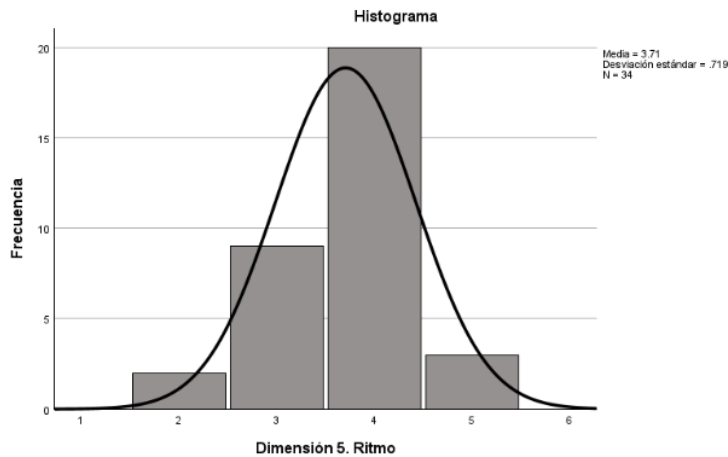
Nivel de la dimensión 02 Ritmo de la variable 02

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Casi nunca	2	5.9%	5.9%	5.9%
	A veces	9	26.5%	26.5%	32.4%
	Casi siempre	20	58.8%	58.8%	91.2%
	Siempre	3	8.8%	8.8%	100.0%
	Total	34	100.0%	100.0%	

Nota. Esta tabla muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la dimensión ritmo de la segunda variable el cual se ubica en la frecuencia con 20 son las que más respondieron “Casi siempre” que representa al 58.8%

Figura 7

Porcentaje de la dimensión Ritmo de la variable Motricidad gruesa



Nota. El gráfico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Casi siempre” lo cual representa a un 58.8% siendo la media 3.71 y la desviación 0,719

Tabla 14

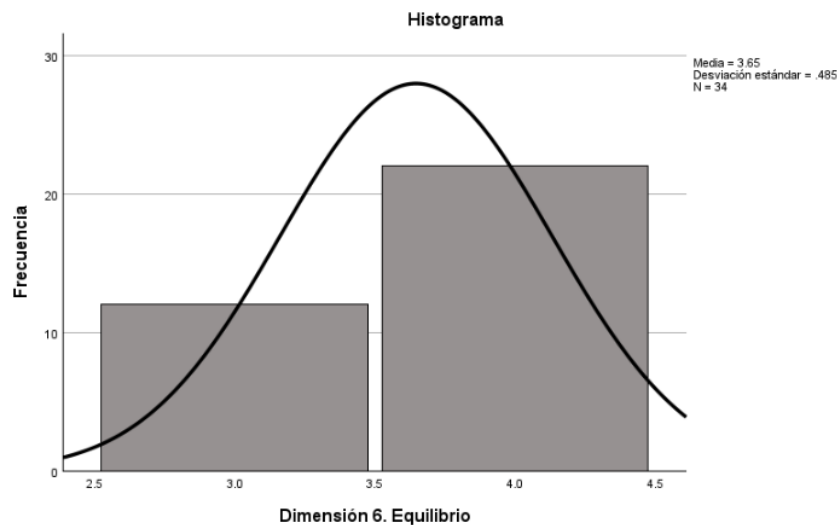
Nivel de la dimensión 3. Equilibrio de la variable 02

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	12	35.3%	35.3%	35.3%
	Casi siempre	22	64.7%	64.7%	100.0%
	Total	34	100.0%	100.0%	

Nota. Esta tabla muestra la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa con respecto a la dimensión equilibrio de la segunda variable el cual se ubica en la frecuencia con 22 que representa al 64.7%

Figura 8

Porcentaje de la dimensión Equilibrio de la variable Motricidad gruesa.



Nota. El grafico representa la mayor cantidad de niños y niñas de 4 años de las instituciones educativas de Arequipa que están en el pico más alto de la curva de normalidad se encuentra en la frecuencia “Casi siempre” lo cual representa a un 64.7% siendo la media 3.56 y la desviación 0.485

Tabla 15

Prueba de normalidad.

3
Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
VARIABLE 1: Juegos motores	,342	34	,000	,823	34	,000
VARIABLE 2: Motricidad gruesa	,404	34	,000	,675	34	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Como se observa en la tabla pruebas de normalidad con el respecto de la cantidad de la muestra que se evidencia se usara Shapiro Wilk y los datos de las variables no tiene una distribución normal, no paramétrica y por ende se usara el coeficiente de Rho de Spearman.

5
Prueba de hipótesis general.

H1: Existe relación de juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023.

5
H0: No existe relación de juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023.

Tabla 16

2
Nivel de correlación de la variable juegos motores y la variable motricidad gruesa

	Juegos motores		Juegos motores	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,813**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	34	34
	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,813**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	34	34

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

Nota. En la tabla se observa la confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman. En el cual se evidencia la variable juegos motores y la variable motricidad gruesa igual a 0.813 siendo una correlación positiva fuerte y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de 0.05 por lo tanto se rechaza la Ha y se acepta el Ho, lo que lleva a la conclusión que las variables juegos motores y motricidad gruesa, existe una relación entre sí.

Prueba de hipótesis específico 1.

Ho: Existe relación de los juegos motores y coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023

Ha: No existe relación de los juegos motores y coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023

Tabla 17

Nivel de correlación entre la variable juegos motores y la dimensión coordinación de la variable motricidad gruesa.

			Juegos motores	Dimensión 4. Coordinación
Rho de Spearman	Variable 1: Juegos motores	Coeficiente de correlación	1,000	,439**
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	34	34
	Dimensión 4. Coordinación	Coeficiente de correlación	,439**	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	34	34

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

Nota. En la tabla se observa la confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman. En el cual se evidencia la variable juegos motores y la dimensión coordinación igual a 0.439 ¹ siendo una correlación positiva media y con un nivel de significancia de 0.009 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de

0.05 por lo tanto se rechaza la H_a y se acepta el H_o , lo que lleva a la conclusión que las variables juegos motores y la dimensión coordinación, existe una relación entre sí.

Prueba de hipótesis específico 2.

H_o : Existe relación de los juegos motores y ritmo que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023.

H_a : No existe relación de los juegos motores y ritmo que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023.

Tabla 18

Nivel de correlación entre la variable juegos motores y la dimensión ritmo de la variable motricidad gruesa

			Juegos motores	Dimensión 5. Ritmo
Rho de Spearman	Juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,716**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	34	34
	Dimensión 5. Ritmo	Coefficiente de correlación	,716**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	34	34

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

Nota. En la tabla se observa la confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman. En el cual se evidencia la variable juegos motores y la dimensión ritmo igual a 0.716 siendo una correlación positiva considerable y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de 0.05 por lo tanto se rechaza la H_a y se acepta el H_o , lo que lleva a la conclusión que las variables juegos motores y la dimensión ritmo, existe una relación entre sí.

Prueba de hipótesis específico 3.

H_o : Existe ⁴relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023.

Ha: No existe ⁴ relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023.

Tabla 19

Nivel de correlación entre la variable juegos motores y la dimensión equilibrio de la variable motricidad gruesa.

			1: Juegos motores	Dimensión 6. Equilibrio
Rho de Spearman	(V1) VARIABLE 1: Juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,395*
		Sig. (bilateral)	.	,021
		N	34	34
	(D6) Dimensión 6. Equilibrio	Coefficiente de correlación	,395*	1,000
		Sig. (bilateral)	,021	.
		N	34	34

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Nota. En la tabla se observa la confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman. En el cual se evidencia la variable juegos motores y la dimensión equilibrio igual a 0.395 ¹ siendo una correlación media considerable y con un nivel de significancia de 0.021 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de 0.05 por lo tanto se rechaza la Ha y se acepta el Ho, lo que lleva a la conclusión que las variables juegos motores y la dimensión equilibrio, existe una relación entre sí.

¹ IV. DISCUSION

El objetivo general ² que se planteo en la investigacion es el siguiente. Determinar la relación de los juegos motores y motricidad gruesa que poseen los niños de cuatro años de las ¹ instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. Los resultados se confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman donde se evidencia 0.813 siendo una correlación positiva fuerte y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de 0.05 por lo tanto se rechaza la Ha y se acepta el Ho. Lo cual se compara con el trabajo de Carrera Espilco, (2022) objetivo general fue determinar la relacion entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa en estudiantes de dicha institucion, la metodologia de la insvestigacion fue enfoque cuantitativo, nivel correlacional y diseños no experimental transversal. La muestra fue constituida por 50 niños y niñas donde se aplico una lista de cotejo de 30 preguntas, tales variables fueron validados y sometidos a la pueba de alfa de cronbach para la confiabilidad. Existe relacion significativa entre los juegos colaborativos y la motricidad gruesa con el coeficiente de correlacion Rho = ,635 lo cual indico correlacion psitiva de nivel moderada. En conclusión, que las a comparación con el otro estudio si existe una relación entre sí.

Determinar ² la relación de los juegos motores y coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023 Los resultados se confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman donde se evidencia 0.439 ¹ siendo una correlación positiva media y con un nivel de significancia de 0.009 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de 0.05 por lo tanto se rechaza la Ha y se acepta el Ho. Lo cual se compara con el trabajo de Amaya Saucedo, (2022) ² Como objetivo general fue determinar la relación que existe entre juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa. Respecto a la metodología es tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional.

El resultado ² existe una correlación positiva alta entre juegos tradicionales y coordinación viso motor con $r = 0,706$. En la conclusión existe correlación positiva entre sí.

⁴ Determinar la relación de los juegos motores y ritmo que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. Los resultados se confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman donde se evidencia 0.716 siendo una correlación positiva considerable y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de 0.05 por lo tanto se rechaza la H_a y se acepta el H_0 . lo cual se compara con el trabajo de Cruz Mezones, (2023) como objetivo general fue determinar la relación entre el juego y la motricidad gruesa. Respecto a la metodología es enfoque cuantitativa - correlacional no experimental. En relación a los resultados existe ¹ correlación positiva alta con un coeficiente de 0,877 y un nivel de significancia de 0,001. En la conclusión existe correlación positiva entre sí.

⁴ Determinar la relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. Los resultados se confirmación por el coeficiente de correlación Rho de Spearman donde se evidencia 0.395 ¹ siendo una correlación media considerable y con un nivel de significancia de 0.021 siendo altamente significativa por lo que es menor del valor de 0.05 por lo tanto se rechaza la H_a y se acepta el H_0 . lo cual se compara con el trabajo Mejía y Albares, (2020) el objetivo general fue determinar si existe relación entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños con discapacidad. Los resultados de confiabilidad $r = 0,7533$ donde se identifica que el 75% presentan un nivel alto. En conclusión, existe correlación positiva entre sí.

V. CONCLUSIONES

Por medio de los resultados estadísticos que se obtuvieron en la hipótesis del objetivo general. ² Se determinó que la relación que existe entre los juegos motores y la motricidad gruesa que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. Donde, el coeficiente de correlación Rho de Spearman fue 0.813 ¹ siendo una correlación positiva fuerte y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa. Por lo tanto, se rechaza la H_a y se acepta el H_o .

Así mismo, se determinó en los resultados estadísticos que se obtuvieron en la hipótesis del objetivo específico. Se comprobó la relación que existe entre los juegos motores y coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. El coeficiente de correlación Rho de Spearman fue 0.439 ¹ siendo una correlación positiva media y con un nivel de significancia de 0.009 siendo altamente significativa. por lo tanto, se rechaza la H_a y se acepta el H_o .

Por otro lado, se determinó en los resultados estadísticos que se obtuvieron en la hipótesis del segundo objetivo específico. Existe relación entre los juegos motores y ritmo que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. El coeficiente de correlación Rho de Spearman fue 0.716 siendo una correlación positiva considerable y con un nivel de significancia de 0.000 siendo altamente significativa. por lo tanto, se rechaza la H_a y se acepta el H_o .

De igual manera, se determinó en los resultados estadísticos donde se obtuvieron en la hipótesis del tercer objetivo específico. ² Si existe relación entre los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023. El coeficiente de correlación Rho de Spearman fue 0.395 ¹ siendo una correlación media considerable y con un nivel de significancia de 0.021 siendo altamente significativa. por lo tanto, se rechaza la H_a y se acepta el H_o .

VI. RECOMENDACIONES

Primero. A los docentes del aula de la institución a promover la utilización de las estrategias de los juegos motores mediante talleres de motricidad gruesa con la finalidad de contribuir en el desarrollo integral del niño.

Segundo: A la dirección de la institución educativa fomentar la aplicación de talleres de motricidad gruesa debidamente planificados y con procedimientos de evaluación y controlar los logros.

Tercero: a las futuras (as) docentes se recomienda a que realicen un estudio experimental para que, se planifique y se implemente talleres de psicomotricidad para mejorar y compartir información actualizada a los padres de familia con la finalidad de contribuir en el desarrollo integral de niño.

Cuarto: a los padres de familia para aplicar y revalorar los juegos motores y no prueban la práctica de los juegos motores al aire libre.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaya Saucedo, Rosas Amadeo, (2022) ² *juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 15251 – Palo Blanco Distrito Huarmaca, Piura 2022*. (Tesis pregrado) Uladech recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27890/JUEGOS_TRADICIONALES_PINTADO_CASTILLO_MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alosno Álvarez, Y., & Pazos Couto, JM (2020). *Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo*. *Educação e Pesquisa*, 46, 207294. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- ABC. (2023). *Los juegos motores*. *Obtenido el 06 de enero del 2020*. Recuperado en: <https://www.abc.com.py/articulos/los-juegos-motores-756551.html>
- Brougère, Gilles. (2020). *Juego y educación*. Prometeo Libros. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/190317?page=29>
- Burgos Espinosa, J. D. (2023). *El manejo de habilidades rítmicas a través del juego lúdico en la enseñanza del sonido y el ritmo en niños de primero de básica de la UE Carlos Martínez Acosta 2022* (Bachelor's thesis). <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14257>
- Barreto Nieto, A. -. A. (2020). *Neurolúdica: el valor y la práctica del juego en la didáctica pedagógica..* Editorial Paulinas. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/133344?page=53>
- Buendía, G. (2017). *El conocimiento que tienen los niños de las TIC y su uso en un aula de cinco años* (Tesis). Lima, Perú: PUCP. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/9343/Buend%C3%ADa_Cueva_Conocimiento_ni%C3%B1os_TIC1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Bautista, C.Z.A. y Ticona, M.K.C. (2019) *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa inicial cuna - jardín UNSA del distrito de Cercado - Arequipa 2019*, (Tesis pregrado) Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado de <https://repositorio.unsa.edu.pe/bitstreams/ddd9b0bf-5627-4c30-a651-3083e2ae1239/download>
- Calambas Muelas, Y. A. Gutiérrez Cubides, S. D. & Narváez Orejuela, A. S. (2019). *Desarrollo cognitivo, psicoafectivo y del juego en niños y niñas con dificultades de aprendizaje que cursan primero, tercero y cuarto de primaria. Poiésis*, (37), 44-64.. Universidad Católica Luis Amigó. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/126278?page=4>
- Cabrejo Parra, E. (2020). *Lengua oral: destino individual y social de las niñas y los niños*. FCE - Fondo de Cultura Económica. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/130943?page=77>
- Córdova García, Y. Y., & Medina Rodríguez, O. M. (2023). *Hiperlaxitud articular y coordinación motriz en niños de la Institución Educativa n° 14616 Sabina Cueva Castillo Chulucanas, 2022*. Recuperado en <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/1918>
- Cruz mezones (2023) *El juego infantil y su relación con la motricidad gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial* <https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/3472>
- Carrera espilco, Elva Guillermina, (2022) *Juegos colaborativos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa. 1213 Ate Vitarte, 2021*. Tesis de maestría en psicología educativa) Universidad cesar vallejo. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83834>
- Castro Crespo, M. G. (2020). *Estrategias inclusivas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 2 a 3 años con problemas de coordinación corporal en el Centro de Desarrollo Infantil Lolita Andrade* (Master's thesis, Universidad Nacional de Educación). Tesis <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1623/1/Tesis%20Gabriela%20Castro%20Crespo%20completa-convertido.pdf>

- Ferre-Fernández M, Murcia-González MA, Ríos-Díaz J. *Traducción y adaptación transcultural del Gross Motor Function Measure a la población española de niños con parálisis cerebral*. *Rev Neurol* 2020;71 (05):177-185 doi: [10.33588/rn.7105.2020087](https://doi.org/10.33588/rn.7105.2020087)
- Ferro, E. F., Cid, F. M., Tapia, V. E., & Cruz, P. C. (2023). *Estado de desarrollo motor de estudiantes de primaria de un colegio público de Santiago de Chile*. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*, 14(82).
- Fernández-Valero, PB, & Soto Sánchez, J. (2022). *Habilidades motoras fundamentales en preescolares chilenos*. *PENSAR EN MOVIMIENTO: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 20 (1). <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v20i1.47902>
- Gil-Madrona, P., Pascual-Francés, L., Jordá-Espi, A., Mujica-Johnson, F., & Fernández-Revelles, AB (2020). *Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela*. *Apuntes Educación Física y Deportes*, 36 (139), 42-48. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/1\).139.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/1).139.06)
- Guevara, G. M. S., & Mendoza, H. D. (2022). *Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia*. *Revista Observatorio del deporte*, 36-49. <https://revistaobservatoriodeldeporte.cl/cargar/wp-content/uploads/2022/01/4-OFICIAL-ART-VOL-8-NUM-1-ENEROABRIL-2022REVODEP.pdf>
- Laveriano, C. C. R., Quispe, C. M. F., & Marrufo, C. A. L. (2021). *Efecto del método lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Oxapampa-Perú* (Doctoral dissertation, Tesis de maestría) Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28183> <https://revistas.kolpaeditores.edu.pe/index.php/iu/article/view/45/50>
- Lynn Smith, J. (2020). *Desarrollo de las destrezas motoras: juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años*. Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/125922>
- Minedu (2012) *favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños de 0 a 3 años. Guía de orientación*. Recuperado en: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>

- Ogarrío, C., Bautista, A., Nidia Carolina Barahona, N., María Elena Chávez, M. E., & Hoyos, G. (2021). *Efecto de un programa de Educación Física con actividades motrices para desarrollar el área motora en niños con discapacidad intelectual*. *Revista Ciencias de la Actividad Física UCM*, 22(2), julio-diciembre, 32-43. <http://doi.org/10.29035/rcaf.22.2.3>
- Pobea, M. (2015). *La Encuesta: Sala de lectura digital David Wald*, CNICN/ BMn. https://www.google.com/search?q=hernandez+fernandez+y+baptista+metodologia+de+la+investigacion&rlz=1C1UUXU_esPE937PE937&sxsr=APqWBSxYc8AFWWMKoy6cOQ9AV
- Rodríguez Peñuelas, M. A. (2010). *Métodos de investigación*. 1ra. Edición, México. Ed. Universidad Autónoma de Sinaloa.
- Segovia Nieto, L. M. (II.) & González Martínez, A. (II.). (2019). *Yo soy Bogotá, ¿y tú?: niños: cartilla de inteligencia emocional para fomentar la cultura ciudadana en la ciudad de Bogotá*. Corporación Universitaria Minuto de Dios. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/126366?page=20>
- Tatiana Carolina, Espenosa.B. (2022). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de 4 a 5 años. Guía para docentes*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/60916/1/%27BP%c3%81RV-PEP-2022P009.pdf>
- Villalobos, 2023 <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/67809/45790>
- Villacis Hidalgo, J. S. (2023). *La práctica del fútbol y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños: revisión sistemática*. *Revista científica Especializada En Ciencias De La Cultura Física Y Del Deporte*, 20(2), 39–53. Recuperado a partir de <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/919>
- Willyard C. COVID and schools: the evidence for reopening safely. *Nature*. 2021 Jul;595(7866):164-167. doi: 10.1038/d41586-021-01826-x. PMID: 34234340.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

CUESTIONARIO PARA LA MEDICIÓN DE JUEGOS MOTORES EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA – 2023

NOMBRES Y APELLIDOS:

I.E.I:

EDAD: 4 años

FECHA DE APLICACIÓN: 06 y 07 de septiembre de 2023

N°	VARIABLE 1: Juegos motores	RANGOS				
		(5) SIEMPRE	(4) CASI SIEMPRE	(3) A VECES	(2) CASI NUNCA	(1) NUNCA
Dimensión 1 Emocional						
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.					
2	Comunica sus sentimientos, miedo, inclinaciones y preferencias.					
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.					
4	Anima a sus compañeros a jugar.					
Dimensión 2 Cognitiva						
5	Identifica derecha – izquierda de su cuerpo.					
6	Identifica las partes de su cuerpo.					
7	Comunica las reglas del juego.					
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.					
Dimensión 3 Social						
9	Muestra sus sentimientos en el juego.					
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.					
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.					
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.					

**ESCALA DE LIKERT PARA LA MEDICIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL
DE AREQUIPA - 2023**

NOMBRES Y APELLIDOS:

I.E.I:

EDAD: 4 años

FECHA DE APLICACIÓN: 06 y 07 de septiembre de 2023

Nº	DIMENSIONES / items	RANGOS				
		(5) SIEMPRE	(4) CASI SIEMPRE	(3) A VECES	(2) CASI NUNCA	(1) NUNCA
VARIABLE 2: Motricidad gruesa						
Dimensión 1 Coordinación						
1	Manipula los objetos de psicomotricidad mientras juega, coordinando ojo - mano					
2	Verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego como patear, saltar o esquivar.					
3	Demuestra usar la izquierda y la derecha mientras juega.					
4	Ejecuta movimientos de coordinación mano – extremidad.					
Dimensión 2 Ritmo						
5	Canta y sigue el ritmo de la música con su propio cuerpo.					
6	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.					
7	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades manos y pies.					
8	Realiza movimientos rítmicos y ordenados en el juego.					
Dimensión 3 Equilibrio						
9	Demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.					
10	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.					
11	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.					
12	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.					

Anexo 2: Ficha técnica

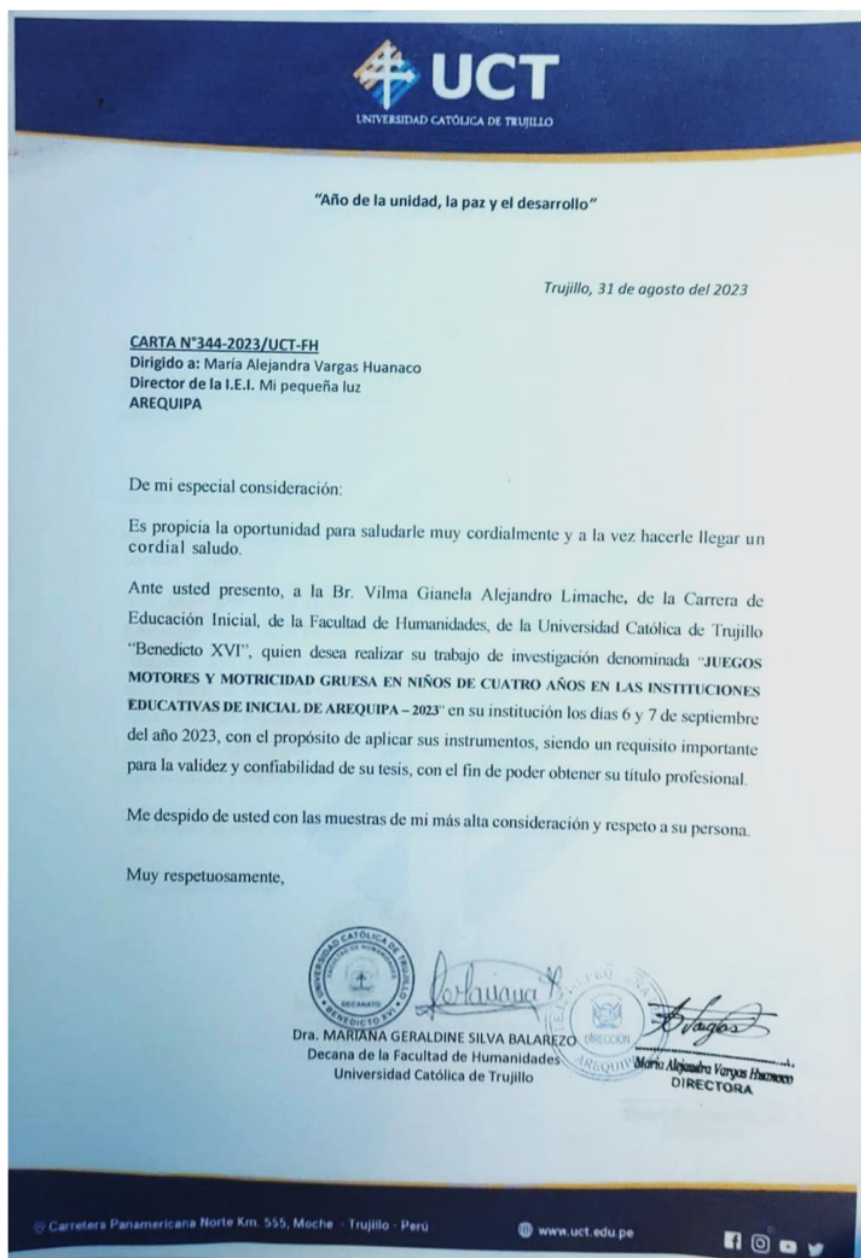
Nombre original del instrumento	Cuestionario “Juegos motores”
Autor y año:	Original: Soilita Sulema Cayatopa Davila (2021) Adaptación: Vilma Gianela Alejandro Limache (2023) ⁴
Objetivo del instrumento:	Medir la relación de juegos motores en niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023
Usuarios:	Docentes y padres de familia
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	La validación de los instrumentos fue evaluada por tres expertos, que tienen el grado de maestría que se indica a continuación.
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach = 0.960

Nombre original del instrumento	Cuestionario “Motricidad gruesa”
Autor y año:	Original: Soilita Sulema Cayatopa Davila (2021) Adaptación: Vilma Gianela Alejandro Limache (2023) ⁴
Objetivo del instrumento:	Medir la relación de juegos motores en niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa – 2023
Usuarios:	Docentes y padres de familia
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	La validación de los instrumentos fue evaluada por tres expertos, que tienen el grado de maestría que se indica a continuación.
Confiabilidad:	Alfa de Cronbach = 0.721

Anexo 3: Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos motores	Según Nieto, (2020) tal como lo señala, la definición del juego es algo que cada quien habla y que todos consideran que no se logra definir, claro efectivamente hay una idea del juego y es utilizada, entonces podemos decir que el juego es una actividad innata ya que aparece de manera espontánea en la vida del ser humana ayudándole a comprender el mundo que lo rodea. Es juego ayuda a desarrollar en aspectos cognitivos, emocionales, sociales, motrices.	Los juegos motores son actividades al aire libre donde los niños muestran sus sentimientos, conocimientos y sobre todo va socializar. Esta variable se medirá con el instrumento (1) de de Likert, de acuerdo a las dimensiones como la emocional, cognitiva y social.	Emocional Cognitiva Social	Muestra sus sentimientos cuando participa en el juego. Comparte información y ayuda a sus padres y compañeras. Se asocia con sus padres para lograr el objetivo trazado	1,2,3,4 5,6,7,8 9,10,11,12	En el presente estudio se utilizó como herramienta un cuestionario para recolectar los datos.	Ordinal Escala de Likert (5) siempre (4) casi siempre (3) a veces (2) casi nunca (1) nunca
Motricidad gruesa	Según Flores, Maureira, Encina, y Cáceres, (2023) menciona que la motricidad gruesa es una parte de la psicomotricidad que implica primordialmente realizar movimientos musculares y sobre todo agilidad con movimientos amplios y grandes del cuerpo del niño teniendo en cuenta la capacidad de tener velocidad, flexibilidad y fuerza.	La motricidad gruesa es una habilidad importante para realizar el movimiento de los músculos grandes del cuerpo. Esta variable se medirá con el instrumento (1) cuestionario y con de escala de Likert, de acuerdo a las dimensiones como la coordinación, ritmo y equilibrio.	Coordinación Ritmo Equilibrio	Movimientos coordinados. Trabajo en equipo. Realiza movimientos de forma controlada y ordenada. Mantiene su postura en diversos espacios y tiempo.	13,14,15,16 17,18,19,20 21,22,23,24		

Anexo 4: carta de presentación



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

Trujillo, 31 de agosto del 2023

CARTA N°345-2023/UCT-FH

Dirigido a: Elizabeth Shary Rivera Vizcarra
Director de la I.E.I. Gotitas de Esperanza
AREQUIPA

De mi especial consideración:

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

Ante usted presento, a la Br Vilma Gianela Alejandro Limache, de la Carrera de Educación Inicial, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA - 2023" en su institución los días 6 y 7 de septiembre del año 2023, 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



Elizabeth Shary Rivera Vizcarra
DIRECTORA

Anexo 5: Declaración Jurada

Yo, Vilma Gianela Alejandro Limache, de nacionalidad/ad peruana identificado con DNI N° 71867838, con domicilio en Jr. Cultura Ayarachi C13 – 14 C. Poblado Chilahuito. Departamento Puno, bachiller de la Carrera del Programa de Estudios de educación inicial de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, autora (es) de la tesis denominada “JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA – 2023”

Declaro bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la Institución Educativa Inicial Mi Pequeña Luz y de la Institución Educativa Inicial Gotitas de Esperanza del distrito Cerro Colorado, del Departamento Arequipa; así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.

- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada “JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA – 2023”


En la Ciudad Arequipa 22 de setiembre del 2023



.....
Firma
Apellidos y nombres
Vilma Gianela Alejandro Limache



Anexo 6: Constancia de aplicación del instrumento de investigación

 **PERÚ** Ministerio de Educación

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN


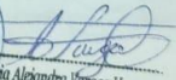
El que suscribe, director(a) de la Institución Educativa Inicial: Mi Pequeña Luz del distrito de Cerro Colorado, Arequipa.

Otorga la presente constancia de aplicación del instrumento (encuesta) del proyecto de investigación a

Br. Vilma Gianela Alejandro Limache identificada con DNI N° 71867838 alumna de la escuela de Pre Grado de la "Universidad Católica de Trujillo" con mención en Licenciada en Educación Inicial.

Quien ha realizado la aplicación del instrumento (Encuesta) del proyecto de investigación (Tesis) "JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA - 2023" en la Institución Mencionada bajo mi autorización y supervisión el día 06 del mes de septiembre del 2023

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente

 
Maria Alejandra Vargas Huamaco
DIRECTORA
Arequipa, 07 de Septiembre de 2023



PERÚ

Ministerio
de Educación

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

El que suscribe, director(a) de la Institución Educativa Inicial: Gotitas de Esperanza del distrito de Cerro Colorado, Arequipa.

Otorga la presente constancia de aplicación del instrumento (encuesta) del proyecto de investigación a

Br. Vilma Gianela Alejandro Limache identificada con DNI N° 71867838 alumna de la escuela de Pre Grado de la "Universidad Católica de Trujillo" con mención en Licenciada en Educación Inicial.

Quien ha realizado la aplicación del instrumento (Encuesta) del proyecto de investigación (Tesis) " **JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA – 2023**" en la Institución Mencionada bajo mi autorización y supervisión el día 06 del mes de septiembre del 2023

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente




Elizabeth Sharry Rivera Macarino
DIRECTORA

Arequipa, 07 de septiembre de 2023

1 Anexo 7: Matriz de Consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES METODOLÓGIA
<p>Juegos motores y motricidad gruesa en niños de cuatro años en las Instituciones Educativas de Inicial de Arequipa - 2023</p>	<p>5 Problema general ¿Cuál es la relación de juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es la relación de los juegos motores y la coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa 2023? ¿cuál es la relación de los juegos motores y el ritmo que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023? ¿Cuál es la relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023?</p>	<p>5 Hipótesis general Hi. Existe relación de juegos motores y la motricidad gruesa en niños de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023.</p> <p>Hipótesis específicas: Hi: Existe relación de los juegos motores y coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023 Hi: Existe relación de los juegos motores y ritmo que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023. Hi: Existe relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023.</p>	<p>2 Objetivo general: Determinar la relación de los juegos motores y la coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar la relación de los juegos motores y coordinación que poseen los niños de cuatro años de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023 Determinar la relación de los juegos motores y ritmo que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023. Determinar la relación de los juegos motores y el equilibrio que poseen los niños de las instituciones educativas de inicial de Arequipa - 2023.</p>	<p>Variable 1: Juegos motores</p> <p>Cognitiva</p> <p>Social</p> <p>Coordinación</p> <p>Ritmo</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Tipo: básica Cuantitativa</p> <p>Métodos: descriptivo correlacional</p> <p>Diseño: Correlacional X: Juegos motores Y: Motricidad gruesa</p> <p>Población: 98 Muestra: 34 estudiantes de cuatro años.</p> <p>Recolección de datos: Encuesta - cuestionario</p> <p>Métodos de análisis de investigación Mediante el uso de Excel y software SPSS v26</p>

Anexo 8: Otros

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mgtr. Julianna Maritza Calderón Achata

Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario, diseñado por Soilita Sulema Cayatopa Davila y adaptado por Br Vilma Gianela Alejandro Limache, cuyo propósito es medir las variables juegos motores y motricidad gruesa, 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 MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA - 2023**

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de: Licenciada en educación inicial

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

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

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

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: Juegos motores								
Dimensión 1 Emocional								
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.	X		X		X		
2	Comunica sus sentimientos, miedo, inclinaciones y preferencias.	X		X		X		
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
4	Animar a sus compañeros a jugar.	X		X		X		
Dimensión 2 Cognitiva								
5	Identifica derecha – izquierda de su cuerpo.	X		X		X		
6	Identifica las partes de su cuerpo.	X		X		X		
7	Comunica las reglas del juego.	X		X		X		
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.	X		X		X		
Dimensión 3 Social								
9	Maneja sus sentimientos en el juego.	X		X		X		
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.	X		X		X		
11	Animar a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.	X		X		X		
12	Respetar las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | X | Aplicable después de corregir | | No aplicable | |

Apellidos y nombres del experto validador. Mg: Julianna Maritza Calderón Achata

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 2: Motricidad gruesa								
Dimensión 1								
Coordinación								
1	Manipula los objetos de psicomotricidad mientras juega, coordinando ojo - mano	X		X		X		
2	Verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego como patear, saltar o esquivar.	X		X		X		
3	Demuestra usar la izquierda y la derecha mientras juega.	X		X		X		
4	Ejecuta movimientos de coordinación mano - extremidad.	X		X		X		
Dimensión 2								
Ritmo								
5	Canta y sigue el ritmo de la música con su propio cuerpo.	X		X		X		
6	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.	X		X		X		
7	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades manos y pies.	X		X		X		
8	Realiza movimientos rítmicos y ordenados en el juego.	X		X		X		
Dimensión 3								
Equilibrio								
9	Demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.	X		X		X		
10	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
11	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.	X		X		X		
12	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del experto validador. Mg: Julianna Maritza Calderón Achata

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Julianna Maritza Calderón Achata, con Documento Nacional de Identidad N° 43244802, de profesión docente del Nivel Inicial, grado académico maestro en Psicología Educativa, con código de colegiatura 2243234802, labor que ejerzo actualmente como docente, en Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central Juan Santos Atahualpa.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado cuestionario, cuyo propósito es medir las variables juegos motores y motricidad gruesa, el cual será aplicado a estudiantes de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa Mi pequeña luz y Gotitas de esperanza.

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable X]

Aplicable después de corregir]

No aplicable]

Dr/ Mg: Julianna Maritza Calderón Achata

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI 43244802

Especialidad del validador: Docente del nivel inicial

Trujillo, a los 10 días del mes de setiembre del 2023



Firma del Experto Informante

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval

Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario, diseñado por Soilita Sulema Cayatopa Davila y adaptado por Br Vilma Gianela Alejandro Limache, cuyo propósito es medir las variables juegos motores y motricidad gruesa, 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 MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA - 2023

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de: Licenciada en educación inicial

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

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: Juegos motores								
Dimensión 1 Emocional								
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.	X		X		X		
2	Comunica sus sentimientos, miedo, inclinaciones y preferencias.	X		X		X		
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
4	Anima a sus compañeros a jugar.	X		X		X		
Dimensión 2 Cognitiva								
5	Identifica derecha – izquierda de su cuerpo.	X		X		X		
6	Identifica las partes de su cuerpo.	X		X		X		
7	Comunica las reglas del juego.	X		X		X		
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.	X		X		X		
Dimensión 3 Social								
9	Muestra sus sentimientos en el juego.	X		X		X		
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.	X		X		X		
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.	X		X		X		
12	Respecta las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Dr/ Mg: Julissa Mercedes Mercado Sandoval

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 2: Motricidad gruesa								
Dimensión 1								
Coordinación								
1	Manipula los objetos de psicomotricidad mientras juega, coordinando ojo – mano	X		X		X		
2	Verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego como patear, saltar o esquivar.	X		X		X		
3	Demuestra usar la izquierda y la derecha mientras juega.	X		X		X		
4	Ejecuta movimientos de coordinación mano – extremidad.	X		X		X		
Dimensión 2								
Ritmo								
5	Canta y sigue el ritmo de la música con su propio cuerpo.	X		X		X		
6	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.	X		X		X		
7	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades manos y pies.	X		X		X		
8	Realiza movimientos rítmicos y ordenados en el juego.	X		X		X		
Dimensión 3								
Equilibrío								
9	Demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.	X		X		X		
10	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
11	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.	X		X		X		
12	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ___si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del experto validador. Dr/ Mg: Julissa Mercedes Mercado Sandoval

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Julissa Mercedes Mercado Sandoval, con Documento Nacional de Identidad N° 02878266 de profesión Docente en Educación Inicial, grado académico Magister en Educación, con código de colegiatura 0134059, labor que ejerzo actualmente como docente de nivel inicial, en I.E.I Guillermo Gulman Lapouble.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado cuestionario, cuyo propósito es medir las variables de juegos motores y motricidad gruesa, el cual será aplicado a estudiantes de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa Mi pequeña luz y Gotitas de esperanza.

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [x]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Dr/ Mg: Julissa Mercedes Mercado Sandoval

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI 02878266

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

Trujillo, a los 6 días del mes de setiembre de 2023



Handwritten signature of Julissa M. Mercado Sandoval in blue ink over a grey rectangular stamp. The stamp contains the text: Julissa M. Mercado Sandoval, MAGISTER EN EDUCACION, CPPD. N° 0134059.

Firma del Experto Informante

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador: Mg. Margarita Isabel Rojas Palacios

Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Cuestionario, diseñado por Soilita Sulema Cayatopa Davila y adaptado por Br Vilma Gianela Alejandro Limache, cuyo propósito es medir las variables juegos motores y motricidad gruesa, 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 MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA - 2023**

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de: Licenciada en educación inicial

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

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 1: Juegos motores								
Dimensión 1 Emocional								
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.	X		X		X		
2	Comunica sus sentimientos, miedo, inclinaciones y preferencias.	X		X		X		
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.	X		X		X		
4	Anima a sus compañeros a jugar.	X		X		X		
Dimensión 2 Cognitiva								
5	Identifica derecha – izquierda de su cuerpo.	X		X		X		
6	Identifica las partes de su cuerpo.	X		X		X		
7	Comunica las reglas del juego.	X		X		X		
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.	X		X		X		
Dimensión 3 Social								
9	Muestra sus sentimientos en el juego.	Si	No	Si	No	Si	No	
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.	X		X		X		
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.	X		X		X		
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] / No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Dr/ Mg; Margarita Isabel Rojas Palacios

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
VARIABLE 2: Motricidad gruesa								
Dimensión 1								
Coordinación								
1	Manipula los objetos de psicomotricidad mientras juega, coordinando ojo – mano	X		X		X		
2	Verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego como patear, saltar o esquivar.	X		X		X		
3	Demuestra usar la izquierda y la derecha mientras juega.	X		X		X		
4	Ejecuta movimientos de coordinación mano – extremidad.	X		X		X		
Dimensión 2								
Ritmo								
5	Canta y sigue el ritmo de la música con su propio cuerpo.	X		X		X		
6	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.	X		X		X		
7	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades manos y pies.	X		X		X		
8	Realiza movimientos rítmicos y ordenados en el juego.	X		X		X		
Dimensión 3								
Equilibrio								
9	Demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.	X		X		X		
10	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
11	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.	X		X		X		
12	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]**

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del experto validador. Dr/ Mg: Margarita Isabel Rojas Palacios

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Margarita Isabel Rojas Palacios con Documento Nacional de Identidad N° 02897697 de profesión Docente en Educación Inicial, grado académico Magister en Educación, con código de colegiatura 2102897697, labor que ejerzo actualmente como docente de nivel inicial, en I.E.I Sor Ana de los Ángeles

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado cuestionario, cuyo propósito es medir las variables juegos motores y motricidad gruesa, el cual será aplicado a estudiantes de cuatro años en las instituciones educativas de inicial de Arequipa Mi pequeña luz y Gotitas de esperanza.

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

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable

Aplicable después de corregir

No aplicable

Dr/ Mg: Margarita Isabel Rojas Palacios

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI:

Especialidad del validador: Licenciada en Educación Inicial

Trujillo, a los 6 días del mes de setiembre de 2023



Mag. Margarita Isabel Rojas Palacios

Firma del Experto Informante

4
**CUESTIONARIO PARA LA MEDICIÓN DE JUEGOS MOTORES EN NIÑOS DE
 CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE
 AREQUIPA - 2023**

NOMBRES Y APELLIDOS:

I.E.: Mi pequeña luz

EDAD: 4 años

FECHA DE APLICACIÓN:

N°	VARIABLE 1: Juegos motores	RANGOS DE ESCALA DE LIKERT				
	Dimensión 1 Emocional	(5) SIEMPRE	(4) CASI SIEMPRE	(3) A VECES	(2) CASI NUNCA	(1) NUNCA
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.					
2	Comunica sus sentimientos, miedo, inclinaciones y preferencias.					
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.					
4	Anima a sus compañeros a jugar.					
Dimensión 2 Cognitiva						
5	Identifica derecha – izquierda de su cuerpo.					
6	Identifica las partes de su cuerpo.					
7	Comunica las reglas del juego.					
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.					
Dimensión 3 Social						
9	Muestra sus sentimientos en el juego.					
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.					
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.					
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.					

**CUESTIONARIO PARA LA MEDICIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL
DE AREQUIPA - 2023**

NOMBRES Y APELLIDOS:

I.E.: Mi pequeña luz

EDAD: 4 años

FECHA DE APLICACIÓN: 6/09/2023

N°	DIMENSIONES / ítems	RANGOS DE ESCALA DE LIKERT				
		(5) SIEMPRE	(4) CASI SIEMPRE	(3) A VECES	(2) CASI NUNCA	(1) NUNCA
VARIABLE 2: Motricidad gruesa						
Dimensión 1 Coordinación						
1	Manipula los objetos de psicomotricidad mientras juega, coordinando ojo - mano					
2	Verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego como patear, saltar o esquivar.					
3	Demuestra usar la izquierda y la derecha mientras juega.					
4	Ejecuta movimientos de coordinación mano – extremidad.					
Dimensión 2 Ritmo						
5	Canta y sigue el ritmo de la música con su propio cuerpo.					
6	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.					
7	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades manos y pies.					
8	Realiza movimientos rítmicos y ordenados en el juego.					
Dimensión 3 Equilibrio						
9	Demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.					
10	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.					
11	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.					
12	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.					

4
**CUESTIONARIO PARA LA MEDICIÓN DE JUEGOS MOTORES EN NIÑOS DE
 CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE
 AREQUIPA - 2023**

NOMBRES Y APELLIDOS:

I.E.I: Gotitas de esperanza

EDAD: 4 años

FECHA DE APLICACIÓN:

N o	VARIABLE 1: Juegos motores	RANGOS DE ESCALA DE LIKERT				
		(5) SIEMPRE	(4) CASI SIEMPRE	(3) A VECES	(2) CASI NUNCA	(1) NUNCA
Dimensión 1 Emocional						
1	Expresa sus sentimientos mientras juega.					
2	Comunica sus sentimientos, miedo, inclinaciones y preferencias.					
3	Colabora y comparte material con sus compañeros durante el juego.					
4	Anima a sus compañeros a jugar.					
Dimensión 2 Cognitiva						
5	Identifica derecha – izquierda de su cuerpo.					
6	Identifica las partes de su cuerpo.					
7	Comunica las reglas del juego.					
8	Sugiere estrategias para lograr los objetivos marcados para el juego.					
Dimensión 3 Social						
9	Muestra sus sentimientos en el juego.					
10	Cuando empieza el juego se agrupa a sus compañeros.					
11	Anima a sus compañeros a jugar, expresando palabras alentadoras.					
12	Respeto las opiniones de los demás y expresa sus opiniones antes y después del juego.					

**CUESTIONARIO PARA LA MEDICIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL
DE AREQUIPA - 2023**

NOMBRES Y APELLIDOS:

I.E.I: Gotitas de esperanza

EDAD: 4 años

FECHA DE APLICACIÓN:

N°	DIMENSIONES / ítems	RANGOS DE ESCALA DE LIKERT				
		(5) SIEMPRE	(4) CASI SIEMPRE	(3) A VECES	(2) CASI NUNCA	(1) NUNCA
VARIABLE 2: Motricidad gruesa						
Dimensión 1 Coordinación						
1	Manipula los objetos de psicomotricidad mientras juega, coordinando ojo - mano					
2	Verifica los ajustes de los ojos y las piernas a lo largo del juego como patear, saltar o esquivar.					
3	Demuestra usar la izquierda y la derecha mientras juega.					
4	Ejecuta movimientos de coordinación mano – extremidad.					
Dimensión 2 Ritmo						
5	Canta y sigue el ritmo de la música con su propio cuerpo.					
6	Realiza varios movimientos rítmicos en el juego.					
7	Juega manteniendo el ritmo con sus extremidades manos y pies.					
8	Realiza movimientos rítmicos y ordenados en el juego.					
Dimensión 3 Equilibrio						
9	Demuestra el equilibrio de su postura en movimiento.					
10	Juega distintos juegos manteniendo el equilibrio.					
11	Retiene el equilibrio al saltar con un pie y ambos pies.					
12	Juega de manera independiente mientras mantiene el equilibrio.					



JUEGOS MOTORES Y MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE INICIAL DE AREQUIPA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo