

xvbndgen

por Hector VELASQUEZ CUEVA

Fecha de entrega: 05-nov-2023 06:27a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2217807490

Nombre del archivo: 2023_con_magistrer_quesada._1_2_1_2_1_2_1_4_2_3_1_1_1_1_1.docx (3.66M)

Total de palabras: 14896

Total de caracteres: 81875

³
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO

BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS
DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**

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

AUTOR (ES):

Camperverde Pasapera, Mayra Yuliana

ASESOR:

²
Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

<https://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

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 Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marin

Secretaria General

CONFORMIDAD DE ASESOR

² Yo, Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva, con DNI N° 70112728, asesor de la Tesis de Licenciatura titulada: “El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa”, presentada por la Bachiller Campoverde Pasapera, Mayra Yuliana con DNI N° 47012480.

² En cumplimiento de las normas establecidas en el Reglamento de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, en mi calidad de asesor, me permito conceptuar que la tesis reúne los requisitos técnicos, metodológicos y científicos de investigación exigidos por la universidad.

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación está en condiciones para su presentación y defensa ante un jurado.

Trujillo, 24 de octubre de 2023



² Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Asesor

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a las personas maravillosas que han sabido estar en todo momento a mi lado: mis padres. También dedico este informe a todos los maestros que a lo largo de mi vida me han instruido no solamente con enseñanzas académicas, sino, con valores y buenos sentimientos. Finalmente, a todas las personas que me acompañan en cada paso que doy.

AGRADECIMIENTO

Agradecer en primer lugar a Dios por darme la vida y mantenerme con salud para poder seguir adelante con mis planes. Doy gracias infinitas a mis padres por su amor y esfuerzo en cada una de las etapas de mi vida.

A la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” por la oportunidad que brinda al magisterio nacional para continuar en la senda de fortalecimiento de la identidad y profesión docente.

Al Mg. Héctor Israel Velásquez Cueva por su sabia asesoría.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Campoverde Pasapera, Mayra Yuliana con DNI N° 47012480, 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: El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa, el cual consta de un total de 80 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 respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de mi entera responsabilidad.

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

El autor



DNI 08212393

ÍNDICE

PORTADA	i
INFORME DE ORIGINALIDAD.....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
CONFORMIDAD DE ASESOR	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
II. METODOLOGÍA	31
2.1. Enfoque y tipo de investigación.....	31
2.2 Diseño de investigación	31
2.3. Población, muestra y muestreo	31
2.4 Técnicas e instrumento de recojo de datos	32
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	33
2.6. Aspectos éticos en investigación	33
III. RESULTADOS	35
IV. DISCUSIÓN.....	42
V. CONCLUSIONES	44
VI. RECOMENDACIONES	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	46
Anexos	51
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información	51
Anexo 2: Ficha técnica	54
Anexo 3: Matriz de consistencia.....	55
Anexo 4: Operacionalización de variables	56

Anexo 5: Solicitud para aplicación de tesis	60
Anexo 6: Autorización	61
Anexo 5: Sesiones de aprendizaje	61
Anexo 6: Validación de instrumento	68
Anexo 7: Base de datos.....	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	32
Tabla 2. Muestra	32
Tabla 3. Motricidad gruesa – Pre test	35
Tabla 4. Aplicación de sesiones	36
Tabla 5. Motricidad gruesa - post test	37
Tabla 6. Prueba de normalidad	38
Tabla 7. Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon	38
Tabla 8. Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon – Dimensión coordinación general.....	39
Tabla 8. Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon – equilibrio dinámico	40
Tabla 10. Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon – equilibrio dinámico	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Motricidad gruesa – Pre test.....	35
Figura 2. Motricidad gruesa - post test	37

RESUMEN

El presente trabajo académico titulado El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa, tiene como punto de partida la interrogante: En el marco de la evaluación formativa, ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa de Piura, 2020? Ante lo cual se propuso como objetivo general: Determinar de qué manera el juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020. La metodología utilizada correspondió al tipo de investigación básica, de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. En la recopilación de información fue aplicada la técnica de observación, siendo su instrumento el cuestionario. Por otro lado, la muestra estuvo conformada por 22 estudiantes de 4 años, obteniéndose como resultado que, en el pre test el 63.64% de estudiantes se ubicó en el nivel de inicio mientras que en el post test, luego de la aplicación de la estrategia didáctica el 100% alcanzó el nivel de logrado. Por lo tanto, se concluyó que el juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa.

Palabras clave: coordinación general, coordinación visuomotriz, equilibrio dinámico, juego

ABSTRACT

The present academic work entitled The game as a didactic strategy to stimulate gross motor skills in four-year students of an Educational Institution, has as its starting point the question: Within the framework of formative evaluation, in what way does the game as a strategy didactics help stimulate gross motor skills in four-year-old students of an Educational Institution in Piura, 2020? Therefore, the general objective was proposed: Determine how the game as a teaching strategy helps stimulate gross motor skills in 4-year-old students of the Complejo Jambur Educational Institution in the district of Paimas – Piura, 2020. The methodology used corresponded to the type of basic research, quantitative approach, explanatory level and pre-experimental design. In the collection of information, the observation technique was applied, its instrument being the questionnaire. On the other hand, the sample was made up of 22 4-year-old students, resulting in that, in the pre-test, 63.64% of students were at the beginning level, while in the post-test, after the application of the strategy didactics 100% reached the level of achieved. Therefore, it was concluded that the game as a teaching strategy helps to stimulate gross motor skills in four-year students of an educational institution.

Keywords: general coordination, visual-motor coordination, dynamic balance, game

I. INTRODUCCIÓN

Es importante reconocer que el tema que se aborda en el presente proyecto de investigación, resulta de gran atención no solo para docentes y alumnos, sino también para los padres, quienes están en todo momento preocupados por el desarrollo de sus niños. La motricidad no es un simple tema de estudio, sino, es vital en la formación del niño. Si bien es cierto, el presente documento se dirige a niños y niñas de cuatro (04) años de edad, donde ya en su mayoría realizan actividad frecuente con su cuerpo como: caminar, saltar, correr, etc., se torna importante apoyar su desarrollo ya que lo que necesita en esta etapa es un mejor dominio y equilibrio de su cuerpo. En una definición sencilla pero totalmente exacta es la de Schwartzmann (2006) quien dice que, se entiende por motricidad a dicha función por la cual un niño se mueve o mueve parte de su cuerpo (...) también explica que, las posibilidades de desarrollo de un niño resultan de las interacciones entre la información que se tiene de la genética recibida de los padres y factores ambientales a los que se ve expuesto el niño a lo largo de su vida, y que será lo que determine la forma como se desarrollaran las potencialidades. El lugar más propicio para el normal desarrollo del niño son las escuelas. En las escuelas se debe brindar al niño espacios de exploración, experimentación de su propio cuerpo, de juego y movimiento, permitiendo así a los niños potenciar la constitución de sí mismos (Araya, 2017).

Por otro lado, al igual que en todo el mundo, en los países de América Latina existe la preocupación por desarrollar una educación de calidad acorde con la necesidad de los estudiantes, más aun tratándose de personas en la etapa infantil. Por ejemplo se tiene como dato que, en el año 2016 se realizó en Lima un seminario cuyo tema a tratar fue la “medición del desarrollo infantil en América Latina; el objetivo para entonces fue el de convocar a un grupo de expertos en desarrollo infantil del sector académico y la gestión pública y privada, para avanzar en un marco común que proporcione resultados de evaluaciones de desarrollo infantil, que conlleve a una revisión de los instrumentos de medición disponibles, para considerar sus ventajas y desventajas (Fiszbein et al. 2016).

En el Perú, también se ha avanzado en cuanto al sector educación. En lo que se refiere al nivel inicial, se cuenta con al menos 11 mil centros educativos estatales, entre cunas y jardines, así como también con más de 18 mil programas no escolarizados (Ministerio de Educación República del Perú, 2010). Los docentes se esfuerzan día a día por impartir de

la mejor manera el aprendizaje a sus alumnos a pesar de no contar, muchas veces, con las herramientas adecuadas.

En la Institución Educativa Complejo Complejo Jambur, que pertenece al distrito de Paimas, en la provincia de Ayabaca, se forma a niños que en su mayoría son de baja condición económica, no obstante, junto a sus maestros desarrollan sus capacidades, entre las que está la actividad motriz. Sin embargo, requieren de mayor atención, y ahí es donde se hace de interés la propuesta del juego como estrategia didáctica.

En ese sentido el problema general quedó formulado con la siguiente interrogante: ³ ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica estimula la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020? Asimismo, se formularon los siguientes problemas específicos: ³ ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica estimula la coordinación general en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020? ³ ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica estimula el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020? ³ ¿De qué manera el juego como estrategia didáctica estimula la coordinación visuomotriz en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020?

La realización del presente trabajo de investigación se justifica porque responde a un aporte en la educación inicial, específicamente a los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas - Piura. En dicha aula se identificará el nivel de motricidad de los niños para intervenir con el juego como estrategia didáctica y determinar de qué manera mejora la situación actual.

En lo teórico se justificó porque la investigación se ha basado en la teoría del constructivismo, en la cual Jean Piaget menciona que el conocimiento se construye a partir de la relación que establece la persona con su entorno, como también con sus propios conocimientos.

En lo metodológico se justificó porque se ha proporcionado un conjunto de procedimientos comprendidos en el campo de la investigación científica, y se utilizarán instrumentos de evaluación como es la lista de cotejo, cuya estructura y contenido podrá ser

tomada como modelo en futuras investigaciones cuyas variables de estudio se relacionen con la motricidad gruesa.

Y tiene justificación práctica porque fueron planificadas, diseñadas, y finalmente ejecutadas de manera presencial sesiones de aprendizaje involucrando al juego como estrategia didáctica; teniendo la permanente participación de los estudiantes de cuatro años, quienes pudieron mejorar su motricidad gruesa.

Por otro lado, el presente estudio tuvo como objetivo general: Determinar de qué manera el juego como estrategia didáctica estimula la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020. Y los objetivos específicos planteados fueron: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020. Aplicar el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020. Medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020.

La hipótesis general planteada en esta investigación fue: H1: El juego como estrategia didáctica estimula la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur, del distrito de Paimas - Piura, 2020. H0: El juego como estrategia didáctica no estimula la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur, del distrito de Paimas - Piura, 2020. Y las hipótesis específicas fueron las siguientes: Los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur, del distrito de Paimas – Piura, 2020, presentan una mejora en el nivel de coordinación general. Los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur, del distrito de Paimas – Piura, 2020, han mejorado su calificación respecto al equilibrio dinámico. Los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur, del distrito de Paimas – Piura, 2020, han mejorado su nivel de coordinación visuomotriz.

Respecto a la investigación se ha encontrado trabajos cuyas variables de estudio se relacionan con el desarrollo del juego y la motricidad gruesa. En el ámbito internacional se tiene a Sanipatin y Delgado (2022) en su tesis: Estrategias didácticas innovadoras para el

desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia, se propuso como objetivo general: Diseñar estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia. Su estudio fue de enfoque mixto, con un diseño experimental en la modalidad de cuasi experimental y con un tipo de investigación explicativa. La población estuvo constituida por 24 estudiantes; además la observación fue la técnica aplicada en el propósito de recoger información. Encontrándose **los siguientes resultados: en el pre test el 46%** había desarrollado su motricidad gruesa mientras que en el post test el 96% se ubicó en el nivel de logro previsto. Concluyó que, es relevante diseñar estrategias orientadas a los juegos tradicionales que cumplirán un rol muy importante en el desarrollo motor del niño.

Godoy y Soledad (2021) en su tesis: Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca – Ecuador, se propuso como objetivo general: Implementar estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial sub nivel 2, sección matutina en el CEI “Alberto Astudillo Montesinos” Cuenca – Ecuador. Utilizó el método cualitativo, con un paradigma socio – crítico, asimismo, en la recopilación de datos se utilizaron las técnicas de encuesta y entrevista. Obteniendo como resultados: en el pre test el 60% no puede lanzar objetos, el 70% no puede atrapar objetos, y el 40% no puede coordinar los movimientos para realizar trabajos con los brazos, manos y dedos, mientras que en el post test, el 80% si pudo lanzar objetos, el 90% si pudo atrapar objetos, y el 90% si pueden realizar movimientos coordinados.

Gonzáles (2021) presentó su tesis: Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis 2018, se propuso como objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis – 2018. La metodología utilizada fue de tipo aplicada, diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por los alumnos del aula de 4 años **constituida por 9 niños y 15 niñas. En la recopilación de información se aplicó la observación** como técnica. Se obtuvo que en el pre test el 38% habían podido desarrollar su motricidad gruesa, mientras que en el post test el 96% pudo desarrollar su motricidad gruesa. Concluyendo que, los juegos tradicionales al ser aplicados en los niños de 4 años de la I.E. N° 011 influyen den la mejora de su motricidad gruesa, por lo cual los docentes deben considerar su práctica frecuente en el aula.

Rodríguez (2019) llevó a cabo su tesis: Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años, proponiéndose como objetivo general: diseñar una propuesta pedagógica de estrategias didácticas que permita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa León Cooper, en el año lectivo 2017-2018. En su metodología utilizó el enfoque mixto, de campo, de tipo interactiva; la población estuvo conformada por la Unidad Educativa “León Cooper”, seleccionándose como muestra a 20 niños y niñas de 4 a 5 años de dicha institución educativa; asimismo, en la recopilación de datos fue aplicada la observación y entrevista. Logrado como resultado que, en un 33% se evidenció que los niños tienen una característica en común y es el gusto por el juego, lo que les ayuda en el desarrollo de su motricidad gruesa, el 20.83% estuvo de acuerdo con que el uso de los espacios exteriores son un recurso para el desarrollo de la motricidad gruesa, y también en un 27.77% estuvieron de acuerdo con que el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños no se puede acelerar. Finalmente concluyó que, la implementación de estrategias didácticas contribuye a estimular la motricidad gruesa, debido a que el docente tiene una guía de actividades innovadoras de fácil manejo para poder ejecutar en su hora clase.

En el ámbito nacional se encontraron las siguientes investigaciones:

Arteaga (2021) desarrolló su tesis: Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote – 2020, en la cual se propuso como fin el de dejar establecida la relación existente entre los juegos infantiles y la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2020. Para su desarrollo utilizó el enfoque cuantitativo, descriptivo y correlacional; considerando una población muestral de 10 niñas y niños de 4 años; además en la recogida de datos aplicó la observación mediante una lista de cotejo. De los resultados encontrados se llegó a la conclusión que los juegos tienen una implicancia positiva de carácter moderado en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Berdiales (2019) en su tesis denominada: Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I. N° 658 Fe y Alegría Huacho, para optar el grado de maestro en ciencias de la gestión educativa con mención en estimulación temprana, se propuso como principal propósito el de determinar el nivel de relación del juego didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la

I.E.I. N° 658 Fé y Alegría Huacho. Desarrolló la metodología descriptiva e inferencial. La muestra estuvo conformada por 15 niños de 2 años, a quienes se les aplicó la técnica de observación. Obteniéndose los siguientes resultados: el 53.3% se encuentra en nivel moderado en los se refiere al desarrollo de juegos didácticos, el 53.3% en nivel moderado en la dimensión intelectual, el 40% en nivel moderado en el desarrollo de la psicomotricidad, el 46.7% nivel moderado para equilibrio, el 53.3% nivel moderado en lateralidad. Finalmente concluye que, es evidente la relación existente entre los juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en lo niños de 2 años de la IEI N° 658.

Acero (2019) en su tesis: Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa inicial N° 30001 – 54 de la provincia de Satipo – 2019, se propuso como objetivo general: determinar la relación que existe entre juegos y motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa inicial con el método general científico. Utilizó como metodología: diseño correlacional, de enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por 118 estudiantes de 3, 4 y 5 años, seleccionándose como muestra a 20 niños de 5 años de edad. Para la recogida de datos se aplicó la técnica de encuesta, siendo su instrumento la guía de observación. Encontrándose los siguientes resultados: el 50% se encontró en nivel de regular en la mención de enfilear cuentas, el 75% en nivel de excelente para la dimensión de equilibrio, y el 65% en nivel de excelente en la dimensión de coordinación viso motriz. Concluyó que, el juego y la motricidad gruesa se relacionan de manera positiva con una intensidad muy fuerte, pudiéndose determinar que los estudiantes que practican el juego tienen una mejor motricidad gruesa.

Borda (2019) llevó a cabo su investigación: El juego como estrategia didáctica utilizado para el desarrollo de la psicomotricidad motora gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa 071 Virgen del Carmen del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico 2019. Su principal propósito fue el de determinar la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica utilizadas por el docente del nivel inicial de 5 años en la institución educativa 071 Virgen del Carmen durante el año 2019. Por ello utilizó el método cuantitativo, nivel descriptivo y no experimental, con una muestra de 2 docentes y 33 estudiantes del nivel inicial. En la recopilación de datos se aplicó el cuestionario como instrumento. Encontrándose los siguientes resultados: el 100% utiliza dinámicas como estrategias didácticas, el 100% estuvo de acuerdo con que el juego y los juguetes sean considerados como materiales útiles para el desarrollo, y el 100% sí cree que

el niño puede desarrollar su psicomotricidad motora con el equilibrio. En ese sentido concluyó que, los niños en el aula no solo aprenden a leer y escribir, pues, también aprende a expresarse y poder conocer su cuerpo a través de los juegos.

Y en cuanto a los estudios de carácter local se encontraron los siguientes:

¹ Barrantes (2020) en su tesis: Motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 081 – Morropón, Piura 2019, se propuso como objetivo general: Identificar el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 081 del Caserío Carrasquillo. La investigación fue de enfoque cuantitativo, nivel descriptivo, de diseño no experimental y corte transversal. La muestra estuvo constituida por 13 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la observación, y como instrumento, la lista de cotejo. Encontrándose los siguientes resultados: el 76.9% se ubicó en el nivel proceso de motricidad gruesa, el 53.8% se ubicó en nivel de inicio en lo referido al control del cuerpo, y el 61.5% en nivel proceso respecto al dominio corporal estático. Concluyendo que, los estudiantes de 3 años se ubican en el nivel procesos de motricidad gruesa, así como, en la dimensión dominio corporal estático.

³ Arévalo (2020) presentó su tesis: Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle – Piura, 2016, se propuso como objetivo general: Determinar los efectos de la de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle – Piura, 2016. El método utilizado fue el cuantitativo, ya que pertenece al grupo de investigaciones experimentales. A la población la conformaron 25 estudiantes. En la recolecta de datos fue aplicada la técnica de observación, y como instrumento, la lista de cotejo. Siendo el resultado que: El 56% se encontró en nivel de inicio respecto al equilibrio, el 48% en nivel de inicio en la lateralidad, el 48% nivel de inicio en relación a la coordinación, y el 52% en nivel de inicio en la psicomotricidad gruesa. Concluyendo que, no se puede negar la significatividad de la investigación y los beneficios concretos tanto para el alumno como para el docente.

¹ Huamán (2020) presentó su tesis: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018, donde el fin fue el de dejar determinado de qué manera la aplicación

de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, esquema corporal, lateralidad, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. Utilizó la metodología de tipo cuantitativo, explicativo, aplicada, y con diseño pre experimental. La muestra estuvo constituida por 17 estudiantes. La técnica de recolección de datos fue la observación. Encontrándose los siguientes resultados: en el pre test el 70.6% se encontró en un nivel bajo respecto a la motricidad gruesa, y en el post test el 82.4% lograron resultados significativos. La conclusión a la que llegó fue que, mediante los juegos se experimentan mejoras en la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

Bello (2020) en su tesis: el juego como estrategia didáctica innovadora y su influencia en la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular “San Lucas” de Piura – 2018, tuvo como objetivo general: Determinar si existía relación entre las estrategias didácticas innovadoras de juegos y la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.P. “San Lucas” de Piura 2018. Desarrolló una investigación de tipo cuantitativa, de nivel explicativo, y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 15 estudiantes. En la recopilación de datos se aplicó la técnica de observación, y como instrumento, la guía de observación. Los resultados obtenidos fueron: en el pre test el 60% se ubicó en nivel de inicio, mientras que en el post test el 87% alcanzó el logro esperado en lo que se refiere a la motricidad gruesa. Concluyendo que, los juegos influyen considerablemente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Asimismo, la investigación se sustenta en las teorías del juego que son: Teoría del excedente energético de Herbert Spencer: La teoría mencionada tiene la idea de que a razón de las mejoras en la sociedad, el ser humano concentra considerables cargas de energía, las mismas que con anterioridad se encontraban enfocadas en lograr la supervivencia. Por otro lado, en el caso de la energía sobrante se indica que esta debe liberarse en aquella actividad que no precisamente tiene un propósito inmediato para no dar origen a tensiones en el cuerpo, siendo de esta forma el juego como las demás actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas más destacadas que tiene la persona para la determinación del equilibrio interno. También se menciona que se encuentra apoyada la teoría en el argumento de que tanto la etapa infantil como la de la niñez son las principales etapas del desarrollo donde los niños ejecutan actividades no para sobrevivir, ya que todo lo que necesitan lo cubren sus padres o algún adulto, por lo cual la energía se libera en la realización de juegos.

Teoría de la relación de Lazaru:- Aquí el autor menciona que, el juego es presentado como una actividad compensadora del esfuerzo, y de aquello que causa la realización de otras actividades consideradas como más útiles o serias. El juego es visto como aquella actividad que posibilita el descanso, con el propósito de estar relajado y recuperar energías agotadas en las que se perciben como más serias.

Teoría del pre-ejercicio de Karl Groos: a la niñez la considera como un periodo en el cual la persona es preparada para pasar a la etapa de la adultez; ello implica la práctica del juego, donde se presente el cumplimiento de roles que cuando le corresponda en la etapa adulta los asuma. Es destacada la función del juego en el desarrollo de habilidades y capacidades que harán que el niño pueda manifestarse como una persona autónoma.

Teoría de la recapitulación: El juego pasa a ser una característica de la conducta ontogenético que toma en cuenta el rol que cumple el desarrollo filogenética de la especie. Esta teoría está apoyada en la idea de que “se juega porque recordamos tareas de vida de nuestros antepasados”.

Teoría de Sigmund Freud: La idea de esta teoría es que el niño pequeño y el infante no se encuentran capaces de sobrellevar las fuerzas de la propia biología y de la sociedad con las que por lo general es poco el control que se puede ejercer. También se tiene la idea de que cada ser humano tiene considerable cantidad exacta de energía biológica, teniéndola como de la totalidad de impulsos esenciales, siendo lo relevante de su conducta, pensar y motivaciones a futuro.

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Chaparede.- Aquí se consideran los aspectos de la relevante función que desarrollan los juegos en la capacidad psicomotora, intelectual, social, y efectivo – emocional de la persona. Para el mencionado autor, al niño no se le hace posible realizar su personalidad, siguiendo la línea de su interés mayor, o a causa de su propio desarrollo, o de acuerdo a las situaciones que contradicen a la expresión de sus acciones reales.

La teoría de la dinámica infantil de Frederic.- Es establecido que el juego va a depender de la dinámica infantil, y que el niño tiene participación en el juego por lo mismo que es niño, esto quiere decir que, son características propias aquellos que impulsan a no ejecutar otra acción que jugar (Gallardo, 2018).

Para entender el tema, hay que también conocer de lo que consiste la etapa infantil. La etapa infantil tiene sus propias características que además de alguna manera van a influir en el desarrollo del niño. Estas características de acuerdo con Martín (2017) son las siguientes: Se trata de un proceso adaptativo. Es decir, el niño se adapta al medio físico y social; es un proceso continuo. Porque cada meta cumplida por el niño significa la extensión de las destrezas que ya posee y que supera; es un proceso no uniforme. Cada logro que consigue el niño en el desarrollo no se da en todos a la misma edad, dado a que cada persona posee características propias, así como necesidades, intereses, y ritmo de aprendizaje; se trata de un proceso global. Donde las diversas áreas de desarrollo evolucionan en paralelo a pesar de que existen algunas, como el crecimiento físico, que puede desarrollarse antes en una edad que otra; es un proceso dinámico. Refiere que el niño es un ser activo de su propio desarrollo, que construye en base a su relación con el medio (pag. 32).

Un elemento importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, es la escuela. Quintas (2020) indica que el término de “escuela tradicional” surgió de la mano de Comenius quien fuera el fundador de la pedagogía, entre otros autores, dejando de lado varios puntos de la escolástica medieval. La escuela tradicional propuso una educación menos estricta, desarrollada en la lengua materna, y la ampliación de la escolarización. Asimismo, explica las características principales de la concepción pedagógica, las que son: El magistocentrismo: Se considera al docente como el más importante en la educación. Enciclopedismo: Es necesario que se transmita un cuerpo de conocimientos tradicionales a través de libros. Para esto resulta importante la organización y programación de la clase. Verbalismo: Se imparten lecciones, lecturas, por parte del docente. Pasividad: El alumno es un receptor y pasivo (pag. 13).

Pinto (2017) señala que son objetivos en la educación infantil los siguientes: Emprender una autonomía de manera progresiva en lo que a la realización de actividades habituales se refiere, a través del conocimiento y dominio creciente del mismo cuerpo, de la capacidad de tomar la iniciativa y de adquirir hábitos esenciales en cuanto al cuidado del bienestar y la salud; formarse una buena imagen de la misma persona y construir su identidad mediante el conocimiento y el valor de las características personales y de los propios límites como de las propias posibilidades; establecer las relaciones afectivas y que lo satisfacen, como la expresión libre de los propios sentimientos, así como desarrollar actitudes que contribuyan en la colaboración mutua, y de respeto en relación con otras diferencias de cada

individuo; implantar relaciones sociales en contextos cada vez más extensos, atendiendo al aprendizaje articulado de manera progresiva las aportaciones, intereses y opiniones propias con los demás; conocer, valorar y respetar las diferentes maneras de conducta y elaborar de forma progresiva los criterios de actuación propios; desarrollar la capacidad de representar de manera creativa y personal diferentes aspectos de la realidad vivida o ideada en su imaginación, expresarse utilizando las posibilidades simbólicas que brindan el juego y otras maneras de representar y de expresarse habituales; hacer uso del lenguaje verbal de manera cada vez más correcta a los diversos momentos de comunicación que permita la comprensión y el entendimiento por los otros y regular la actividad grupal e individual; explorar y observar su entorno inmediato, para buscando y conociendo interpretaciones de algunos de los fenómenos y hechos más representativos; intervenir en la realidad inmediata, cada vez de forma más activa, y participar en la vida de su familia y su comunidad; participar y conocer cualquiera de las manifestaciones artísticas y culturales de su entorno, y desarrollar una actitud de aprecio e interés por la cultura y de respeto y valoración hacia la pluralidad cultural.

Para Edo et al. (2016) el juego siempre representa una fuente de placer, y respecto al placer, lo define como una característica de la autonomía del juego, es decir, establece que si no hay placer no es juego. Al juego lo entiende como libertad, ya que se trata de una actividad voluntaria, sin admitir imposiciones externas.

Por su parte Pinto (2017) dice que se trata del medio de aprendizaje del niño. Además, manifiesta que la actividad lúdica causa en el niño la alegría, distensión, diversión, relajación, socialización, aprendizaje, descubrimiento, movimiento, exploración, etc.; y es aquella actividad por excelencia en la edad infantil, es lo que motiva su creatividad, de su comunicación, de su expresión; es decir, es vital.

Asimismo, desde el punto de vista educativo Edo et al. (2016) dicen que el juego es: Instrumento que motiva las capacidades del pensamiento. El proceso es: primero estimula el pensamiento motriz, luego el pensamiento simbólico, y por último, el pensamiento reflexivo, el razonamiento; fuente de aprendizaje, creando espacios de desarrollo potencial; estímulo para la atención y la memoria, que se expanden al doble; fomenta el descentramiento cognitivo, ya que en el juego van y vienen de su papel real al rol, así también deben coordinar diferentes puntos de vista para organizar el juego; origina y

desarrolla la imaginación y la creatividad. Es una actividad creadora en todo momento, dicha actividad construye y crea, incluso cuando los niños suelen imitar la realidad; estimula la discriminación fantasía – realidad; potencia el desarrollo del lenguaje; es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. Desarrollan la capacidad de simbolizar.

Cárdenas y Gómez (2014) consideran que imaginar al mundo de la infancia sin juego es casi imposible. Explica que, el juego se va haciendo ⁶ parte vital de las relaciones con el mundo de las personas y del mundo exterior, con el espacio y objetos. De las interacciones continuas y placenteras con los objetos, los niños alcanzan a descubrir sus habilidades corporales y características de cada cosa. Además, con firmeza asegura que el juego es una actividad rectora en la infancia, también lo son: el arte, la literatura y la exploración del medio, debido a que se trata de actividades con sustento para la acción pedagógica con educación inicial y fortalecen el desarrollo integral de niñas y niños.

De acuerdo a Ruiz (2017) las características y funciones del juego quedan definidas de la siguiente manera; Actividad universal, vital en el desarrollo humano. Actividad que se hace necesaria no solo para los niños, sino también cobra importancia en la etapa adulta; se entiende al juego como una actividad lúdica, divertida, placentera y alegre. Produce placer y satisfacción para quien la realiza. Produce bienestar, y satisface los deseos de manera inmediata; es un fin en sí mismo: Realmente no se busca un fin, lo más importante tiene que ver con el proceso; surge de manera voluntaria y libre; implica actividad; es una actividad seria. Para los niños se vuelve tan importante como para los adultos puede resultar el trabajo. Además, si es utilizado correctamente, puede convertirse en una estrategia de aprendizaje; tiene una función de adaptación efectivo-emocional; favorece la socialización y la comunicación.

En cuanto a la clasificación de los juegos tenemos: Juegos sensoriales: Se encargan de desarrollar los diferentes sentidos del ser humano. Son pasivos y promueven un que predomine más de un sentido. Juegos motrices: Su objetivo es la madurez del niño. Juegos de desarrollo anatómico: Desarrollan los músculos y la articulación del niño. Juegos organizados: Fortalecen el medio social y emocional. Juegos predeportivos: Desarrollan las destrezas en los diferentes deportes. Juegos deportivos: Desarrollan fundamentos y reglas relacionadas a un deporte en específico (Meneses y Monge, 2001).

Como primera dimensión del juego es la afectiva emocional que, según Kadoora (2019) menciona que El afecto no es predecible para un desarrollo equilibrado, y así lo es durante toda la vida, sin embargo, muy significativa en los primeros años, debido a que unas carencias afectivas en la primera infancia podrían marcar a la persona para toda su vida. El niño permite que el niño experimente placer, satisfacción y motivación. Aprende a controlar la ansiedad que le causan ciertas circunstancias de la vida diaria, como ejemplo puede ser el enojo de los padres o profesores. En el juego se demuestran emociones y estima a la autoestima y la autoconfianza. Por su parte Caicedo y Jerez (2022) señala que la dimensión afectiva resulta de gran importancia en el desarrollo de la persona ya que mediante ello puede identificar la realidad de lo que afecta o sucede, convirtiéndose en el motor de la convivencia. Asimismo, Torres y Ramírez (2021) sostienen que la inteligencia se refiere a la manera como la persona maneja y expresa las relaciones intra e interpersonales que, en el caso de los niños la inteligencia emocional aumenta la autoestima, la confianza y la seguridad en sí mismos lo que les permite manejar sus emociones y sentimientos como también a autorregular su conducta.

La segunda dimensión se refiere a la social que, de acuerdo con Kadoora (2019) hace referencia a la integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego representa a un recurso que está al alcance de los niños para dar inicio a sus primeras relaciones con personas de su edad. En el proceso de relacionarse, el niño aprende a asimilar aptitudes deseables tales como: saludar, respetar, compartir; también puede manifestar conductas no deseables como pegar a sus compañeros. Villalobos (2023) indica que el juego hace posible el autonocimiento y el conocimiento del entorno como también de las personas que lo comparten con nosotros; agrega que en relación con la dimensión social, esta tiene que ver con la transmisión, adquisición y acercamiento de la cultura del grupo al que pertenece. Por su parte, Baron (2018) resalta que el correcto desarrollo de la dimensión social posibilita las buenas relaciones con las demás personas, en las que el juego se vuelve una actividad necesaria para se presente una integridad que conlleve a una sana convivencia.

En cuanto a la dimensión cultural Kadoora (2019) señala que tiene que ver con la transmisión de valores y tradiciones. El niño tiende a imitar elementos del mundo que lo rodea. Es la forma que tiene para adaptarse y de ir conociendo la vivencia de los adultos. Para Carrascal (2022) se refiere al conjunto de actividades lúdicas que son generadas en un contexto que cobra sentido y contribuye a normalizar las estructuras simbólicas del mismo;

también, afirma que el juego se considera como un mecanismo mediante el cual se transmite la cultura y el aprender y entender las vivencias conocidas en la sociedad como tradiciones. Villalobos (2023) menciona que al jugar los niños suelen utilizar conocimiento familiares y sociales que han sido adquiridos culturalmente a través del uso de instrumentos, gestos, lenguajes, valores, y reglas que promueve y respeta.

Otra de las dimensiones es la creativa, de la cual Kadoora (2019) indica que a través del juego el niño fortalece su imaginación. Ser creativo le permite agilizar el pensamiento y el desarrollo de habilidades. Consiste en ir más allá de los que los otros pueden ver, realizando cambios en su entorno de una manera perceptible para los demás. Según Vera (2017) actualmente el término creatividad ha sido transformado debido a cambios sociales importantes producidos en el transcurrir de los años, influenciado por el avance de la tecnología, la investigación, la información, etc, sin embargo, señala que no deja de ser un proceso de perseverancia en el cual tiene que ver el sujeto la sociedad que lo rodea. En relación a la creatividad De La Cruz (2021) la define como la capacidad que tienen las personas para buscar o generar nuevos productos, y es una habilidad que puede hacerse presente en cualquier actividad de la persona, por más que pudiera parecer cotidiana.

En la dimensión cognitiva se dice que se trata de agilizar el cerebro. Le permiten al niño desarrollar el pensamiento y a través del juego se fortalece la empatía. (Kadoora, 2019) También se dice que mediante el juego se sientan las bases para desarrollar los conocimientos y competencias sociales y emocionales esenciales, asimismo, es a través del juego que el niño es capaz de comunicar sus ideas y comprender las de los demás; es con el juego que se puede aprender a seguir un plan, aprender a través de ensayo error, razonar de manera lógica y analítica, establecer una comunicación con los demás, etc. (UNICEF, 2022) Por su parte Bregen (2018) manifiesta que el juego en la etapa preescolar es valiosísimo para fortalecer diversas áreas de su desarrollo, no solamente aquellas vinculadas con las habilidades académicas específicas.

También está la dimensión sensorial de la cual Kadoora (2019) sostiene que el niño mediante el juego experimenta una serie de sensaciones que no podría vivir de otra manera. Le permite la exploración de las mismas posibilidades sensoriales y motoras. De acuerdo con View (2021) el juego sensorial es importante para que el niño aprenda cómo es que funciona su cuerpo y como procesa e interpreta al mundo que lo rodea; además, sobre el

juego sensorial, este estimula los sentidos. Entre los beneficios que se adquieren relacionados con la dimensión sensorial es que se desarrollan las habilidades sociales, las lingüísticas, también se mejora la seguridad y autoestima, y la motricidad. (Plasencia, 2018)

Finalmente está la dimensión motora, sobre la cual Kadoora indica que es una de las dimensiones muy evidente en el juego. Con el juego se adquiere la figura corporal además de ayudar en el aprendizaje de las relaciones causa – efecto. Según Plasencia (2018) la presencia del juego motriz en el aula beneficia de manera positiva la del estudiante en lo relacionado al crecimiento del niño, por lo cual se trata de una herramienta muy saludable porque sus principios giran en relación al control postural y a la actividad física.

Los niños para desarrollar su motricidad, sea gruesa o fina siguen un proceso, el cual se da de la siguiente manera:

Sobre la conciencia del propio cuerpo Kadoora (2019) la define como aquella capacidad que manifiesta el niño para la comprensión de su cuerpo. Ciertas actividades que se dan en esta primera etapa es por ejemplo la de destapar botellas sin observar sus manos, suponiendo cuanto es que **debe de inclinar la cabeza para colocarse debajo de la mesa, o proceder a sentarse sin estar observando sostenidamente la silla. Para el estímulo de la conciencia** del cuerpo es recomendable que el niño se traslade con una pila de libros, o saltar como rana, flexionar, levantarse,

Respecto a la planificación motora Kadoora (2019) sostiene que es la capacidad que poseen los niños para visualizar cómo ha de ser su nueva acción relacionada con la actividad motriz. Ciertas acciones rutinarias también se encuentran dentro de la actividad motriz como son: dirigir la cuchara hacia la boca para ingerir alimentos. Antes de todo tipo de movimiento corporal, el cerebro ha de ser el que organice **toda la información, de tal manera que el cuerpo ejecute movimientos en la dirección** que corresponda, con una precisa velocidad, con la fuerza que se requiera y en el momento **correcto**. Ciertas actividades que pueden desarrollarse en esta fase son: **la división de tareas en pasos menores, actividades de rodar, saltar y sobre todo guiarse. un niño o niña de imaginarse cómo ha de realizar una nueva actividad motora. Algunas de las acciones de rutina representan actividades motoras como por ejemplo: llevarse la cuchara a la boca para comer. Previo a cualquier movimiento del cuerpo, el cerebro tiene que organizar toda la información, de tal forma que el cuerpo se mueva en la dirección necesaria, a la velocidad precisa, con la fuerza necesaria y en el**

momento adecuado. Algunas de las actividades que se pueden desarrollar en esta etapa son: dividir las tareas en pasos menores, actividades de rodar, saltar y con la pelota, guiarlos con durante la acción motora.

Como primera dimensión de la motricidad gruesa es la coordinación general. Al respecto Franco (2009) menciona que esta consiste en que el niño asocia patrones motores que en un principio han sido independientes para la formación de movimientos compuestos. Esta dimensión posibilita que desencadenen una serie de conductas automatizadas frente a un determinado tipo de estímulo. Son propia de la coordinación actividades como: marchar, saltar, correr, y trepar. Según Romero (2022) la coordinación general tiene que ver con el funcionamiento del sistema nervioso central y la musculatura esquelética cuando el cuerpo se encuentra en movimiento, y también participa el sistema muscular, además puede ser intermuscular cuando es externa, e intramuscular cuando es interna, es decir, referente a la capacidad del propio músculo para contraerse con eficacia. En esa misma línea Cascón (2021) señala que se refiere a una capacidad o cualidad física que posibilita la ejecución de un conjunto de movimientos de forma organizada y dirigida, mediante lo cual se obtiene un gesto técnico; y agrega que en la coordinación general intervienen varios músculos y unidades neuromotoras.

La segunda dimensión es la referida al equilibrio dinámico sobre la cual Franco (2009) señala que, es la capacidad de mantener diferentes posiciones. Hay dos tipos de equilibrio: el estático que se da sin que la persona esté en movimiento y el equilibrio dinámico que surge mientras el cuerpo está en movimiento. Por su parte Poblete y Pasmíño (2013) señalan que el equilibrio dinámico es la habilidad que tienen las personas para mantener la posición adecuada en cada situación que requiera la actividad que se está ejecutando, por ejemplo, al caminar, correr, gatear, y saltar se requiere del equilibrio dinámico ya que este ayuda a mantener la buena interacción con el resto de las personas. Por su parte, Campo et al (2022) el equilibrio dinámico necesita información vestibular, propioceptiva y visual para brindar ajustes neuromusculares y mantener el centro de masa en la base de soporte; agrega que dicho estado de equilibrio no solo se encuentra influenciado por la información recibida y las respuestas neuromusculares realizadas, sino también por diferentes variables como las características antropométricas, trastornos musculoesqueléticos, la fuerza, el rango de movimiento, y la condición física.

Finalmente está la dimensión coordinación visuomotriz que según Franco (2009) implica ejercitar los movimientos controlados y deliberados que necesitan ser precisos. Para Ramírez et al. (2020) en la coordinación visuomotriz se necesita de mucha precisión, donde se hace uso de los procesos de las manos y los ojos en simultáneo (mano, ojo, dedos) por ejemplo para realizar acciones como cortar, rasgar, pintar, pegar, etc., asimismo menciona que los niños que presentan problemas de coordinación visuomotriz tienen dificultades para desarrollar su escritura ya que no pueden hacer movimientos gráficos. Reyes (2020) también indica que la coordinación visuomotriz es la capacidad de coordinarla visión con los movimientos del cuerpo, asimismo, señala que el tipo de coordinación que se presenta en un movimiento manual o corporal, es en respuesta a un estímulo visual, lo que quiere decir a la acción de alguna parte del cuerpo en coordinación con los ojos.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo de investigación

El objetivo del estudio fue demostrar que mediante el juego como estrategia didáctica se puede promover la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa, para lo cual se utilizó el tipo de investigación aplicada. Respecto a este tipo de investigación Cazau (2006) dice que busca perfeccionar recursos de aplicación del conocimiento que se ha obtenido a través de la investigación pura, por lo tanto, no busca la verdad, sino la utilidad.

La presente investigación fue de nivel explicativa, sobre ello, Cazau (2006) dice que este tipo de investigación va más allá de la simple descripción de la relación entre variables, sino que, investiga las causas del problema que se ha planteado.

2.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación fue pre experimental, ya que se intervino con el juego como estrategia didáctica para comprobar si existe mejora en relación de la motricidad gruesa. Sobre este tipo de investigación Zamora (2012) dice que se mantiene el criterio de comparación de grupos como elemento primordial para la inferencia de hipótesis, sin embargo, la falta de aleatorización no permite asegurar la exclusión de factores extraños de confusión.

G.E.: O1 X O2

Donde:

O1 = pre test (Expresión oral)

X = Estrategia didáctica "juego" (variable independiente)

O2 = Pos test (Expresión oral)

2.3. Población, muestra y muestreo

La población de estudio estuvo conformada por los estudiantes de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas - Piura, 2020. Zita (2018) dice que la

población es el universo, el conjunto o totalidad de elementos sobre el cual se investiga. Y la muestra, es una parte o subconjunto de dicha población.

Respecto a la muestra, en este caso se consideró a los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020. En la determinación de esta muestra se aplicó el tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Ortega (2021) el muestreo por conveniencia hace referencia a una técnica de muestreo no probabilística en la cual las muestras de la población son seleccionadas solo porque se encuentran convenientemente disponibles para la persona a cargo de la investigación.

Tabla 1

Población

Grado	Sección	Varones	Mujeres	total
3 años	A	7	4	11
4 años	A	10	12	22
5 años	A	11	13	24
Totales		28	29	57

Nota. Ficha de matrícula de la I.E. Complejo Jambur – distrito de Paimas, Piura, 2020.

Tabla 2

Muestra

Grado	Sección	Varones	Mujeres	total
4 años	A	10	12	22
Totales		10	12	22

Nota. Ficha de matrícula de la Institución Educativa Complejo Jambur – distrito de Paimas, Piura, 2020.

2.4 Técnicas e instrumento de recojo de datos

La técnica que se utilizó en la presente investigación es la observación. En la técnica de observación se utilizan todos los sentidos, lo que permite que se acumulen hechos que ayudan a la identificación de un problema como a su posterior resolución (La Barca, 2013).

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. Este es un instrumento que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación establecidos, en los que, únicamente se califica la presencia o ausencia mediante una escala dicotómica. (Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 2019).

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Los datos fueron recopilados aplicando la lista de cotejo mediante una prueba de pre test y post test, para lo cual se organizaron y ejecutaron sesiones de aprendizaje. La información recopilada fue cuidadosamente procesada en IBM Spss Statistics, asimismo, fueron comprobadas las hipótesis sometiendo los datos a la prueba de Wilcoxon.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En este estudio se enfatiza respecto a la aplicación de principios éticos como es el de confidencialidad, respeto, y sobre todo los referidos a la honra de las personas, así como aquellos principios que impactan en los derechos de la propiedad intelectual, de igual manera, se resalta que todo dato que ha sido usado en el proceso de investigación ha sido para actividades netamente académicas. Los principios éticos son de gran importancia porque hacen posible que se oriente toda acción hacia el fortalecimiento de nuestros valores.

Principio de beneficencia: En este estudio busca fortalecer los beneficios probables y reducir los riesgos que posiblemente esté enfrentando la investigación. Además será aplicado con el propósito de contribuir mediante el juego como estrategia que mejora la motricidad gruesa de los niños de cuatro años. Por otro lado, los aprendizajes obtenidos de la aplicación del principio de beneficencia, con lo cual también se fomenta en la investigadora, su habilidad para desarrollar estrategias necesarias, para una mayor práctica de su carrera profesional como maestro del nivel inicial.

Principio de justicia: Está relacionado con el derecho a obtener un trato por igual y justo. Los participantes de este proceso en el estudio deben verse beneficiados con un trato equitativo y justo, durante toda su intervención, para ello debe realizarse la selección justa y sin discriminación de ninguno de quienes participan, de modo tal que se distribuyan de forma equitativa los beneficios y riesgos; no se debe propiciar daño alguno a quienes decidan no participar o, que en el transcurso de la investigación opten por abandonar.

Acotar que el principio de justicia es de gran importancia en lo que se refiere a las actividades de planificación dentro de la investigación, debido a que las intervenciones han de llevarse a cabo con un trato justo.

Principio de la integridad: La investigadora se esfuerza por realizar todo de manera correcta, con el propósito de dar cumplimiento a sus deberes profesionales. Para ello ha de demostrar eficiencia, responsabilidad, veracidad y también el respeto hacia las relaciones de confianza establecidas en su profesión. Asimismo, el principio de integridad tiene relevancia porque busca establecer un vínculo de compromiso por parte de la estudiante.

Finalmente mencionar que el fin de este estudio ha sido logrado respetando y aplicando como corresponde los principios mencionados (Comité de investigación, 2016).

III. RESULTADOS

Tabla 3

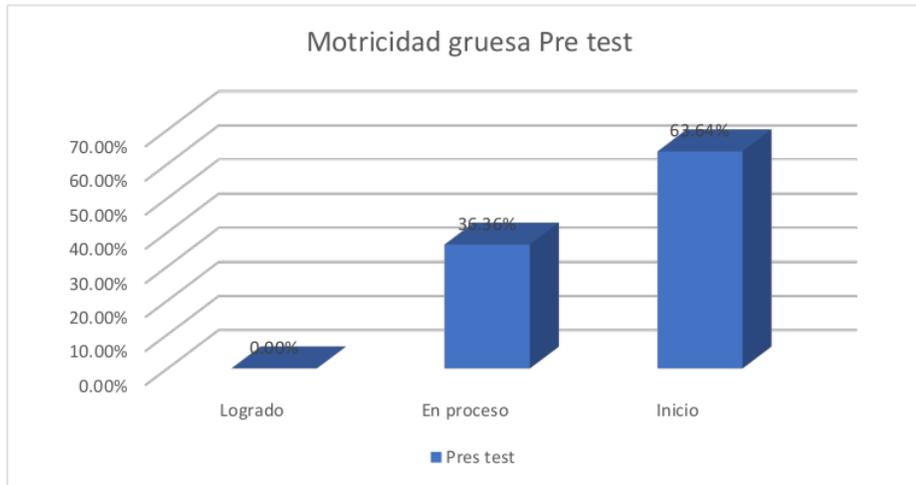
Motricidad gruesa – Pre test

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	f	%
A	Logrado	0	0.00%
B	En proceso	8	36.36%
C	Inicio	14	63.64%
Total		22	100.00%

Nota. Instrumento aplicado a estudiantes de 4 años de la I.E. Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020

Figura 1

Motricidad gruesa – Pre test



Nota: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1 se muestra que del total de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020, donde en el pre test 14 estudiantes, es decir el 63.64% se ubicó en el nivel de inicio en lo referido al nivel de motricidad gruesa, mientras que el 36.36% (8 estudiantes) se ubicó en el nivel de proceso. Por lo tanto, se infiere que los estudiantes de 4 años presentaban deficiencias en cuanto a su desarrollo de motricidad gruesa.

Tabla 4*Aplicación de sesiones*

Niveles de logro de aprendizaje	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15			
	Fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%	fi	%	Fi	%																		
A	0	0	1	5	3	14	3	14	4	18	5	23	7	32	8	36	8	36	8	36	8	36	9	41	11	50	13	59	17	77	20	91
B	6	27	7	32	6	27	8	36	7	32	7	32	5	23	6	27	7	32	8	36	9	41	7	32	6	27	4	18	2	9		
C	16	73	14	63	13	59	11	50	11	50	10	45	10	45	8	36	7	32	6	27	4	18	4	18	3	14	1	5	0	0		
Total	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100	22	100

Nota. Instrumento aplicado a estudiantes de 4 años de la I.E. Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020

En la tabla 4 se observa la aplicación de sesiones de aprendizaje relacionadas con el juego como estrategia didáctica, donde se obtuvo que en la primera sesión 16 niños, es decir el 73% de estudiantes se encontró en nivel de inicio, mientras que en la última sesión 20 niños (91%) alcanzó el nivel de logrado, lo que quiere decir que la mayoría de estudiantes mejoraron su motricidad gruesa al aplicar el juego como estrategia en el aula.

Tabla 5

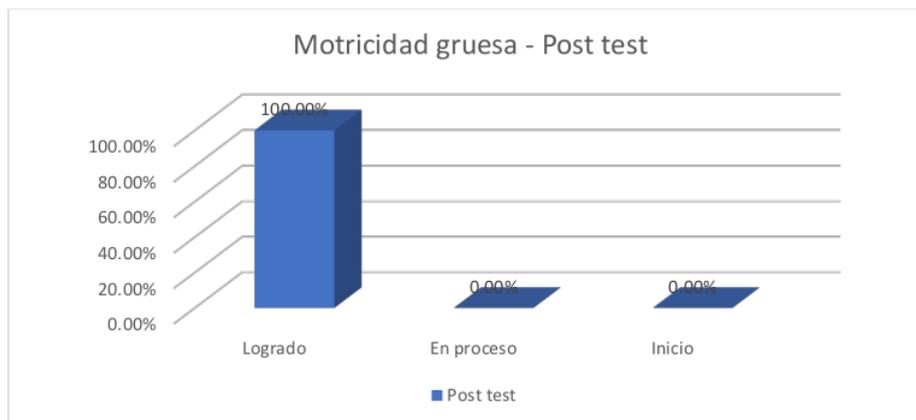
Motricidad gruesa - post test

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	f	%
A	Logrado	22	100.00%
B	En proceso	0	0.00%
C	Inicio	0	0.00%
Total		22	100.00%

Nota. Instrumento aplicado a estudiantes de 4 años de la I.E. Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020

Figura 2

Motricidad gruesa - post test



Nota. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2 se observan los resultados de la aplicación del post test donde la totalidad de estudiantes alcanzaron el nivel de logrado al realizar correctamente los juegos relacionados con la motricidad gruesa. Por lo tanto, se indica que los estudiantes mejoraron luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje.

Prueba de hipótesis

Respecto a la hipótesis general:

H1: El juego como estrategia didáctica estimula la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur, del distrito de Paimas - Piura, 2020.

H0: El juego como estrategia didáctica no estimula la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur, del distrito de Paimas - Piura, 2020.

Análisis inferencial

Respecto a la hipótesis general

Tabla 6. Prueba de normalidad

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test	.918	22	.007
Post test	.775	22	.0013

Nota: Aplicación de la prueba de normalidad de Wilcoxon

En este caso la prueba si $p > 0.05$ la normalidad va a ser una distribución normal y si es $p < 0.05$ hay una distribución normal. Por lo tanto, según la tabla 6 existe un Sig. 0.007 y 0.013 encontrando que los datos siguen una distribución normal.

Tabla 7

Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	22 ^b	11.00	110
	Empates	4 ^c		
Total		22		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Estadísticas de contraste

	POST TEST – PRE TEST
Z	-3.810 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- b. Se basa en rangos negativos

Se ha obtenido un valor $p < 0.05$, por lo cual se acepta que hay diferencias significativas entre lo obtenido en el pre test y post test luego de aplicar al juego como estrategia. ¹ Por lo encontrado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de la investigación, es decir, El juego como estrategia didáctica estimula la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la I.E Complejo Jambur, del distrito de Paimas.

³ Respecto a la hipótesis específica 1

Tabla 8

Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon – Dimensión coordinación general

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	22 ^b	10.00	115
	Empates	0 ^c		
	Total	22		

- d. POST TEST < PRE TEST
- e. POST TEST > PRE TEST
- f. POST TEST = PRE TEST

Estadísticas de contraste

	POST TEST – PRE TEST
Z	-3.775 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

- c. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- d. Se basa en rangos negativos

Se ha obtenido un valor $p < 0.05$, por lo cual se acepta que hay diferencias significativas entre lo obtenido en el pre test y post test luego de aplicar al juego como estrategia. Por lo encontrado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de la investigación, es decir, los estudiantes de 4 años de la I.E Complejo Jambur, del

1 distrito de Paimas – Piura, 2020, presentan una mejora en el nivel de coordinación general.

3
Respecto a la hipótesis específica 2

Tabla 9

Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon – equilibrio dinámico

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	22 ^b	11.00	117
	Empates	0 ^c		
1 Total		22		

g. POST TEST < PRE TEST

h. POST TEST > PRE TEST

i. POST TEST = PRE TEST

Estadísticas de contraste

	POST TEST – PRE TEST
Z	-3.805 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.001

e. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

f. Se basa en rangos negativos

Se ha obtenido un valor $p < 0.05$, por lo cual se acepta que hay diferencias significativas entre lo obtenido en el pre test y post test luego de aplicar al juego como estrategia. Por lo encontrado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de la investigación, es decir, los estudiantes de 4 años de la I.E Complejo Jambur, del distrito de Paimas – Piura, 2020, han mejorado su calificación respecto al equilibrio dinámico.

Respecto a la hipótesis específica 3

Tabla 10

Resultados de la prueba general de rangos con signos de Wilcoxon – equilibrio dinámico

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post test – Pre test	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
	Rangos positivos	22 ^b	11.00	119
	Empates	0 ^c		
Total		22		

j. POST TEST < PRE TEST

k. POST TEST > PRE TEST

l. POST TEST = PRE TEST

Estadísticas de contraste

	POST TEST – PRE TEST
Z	-3.601 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000

g. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

h. Se basa en rangos negativos

Se ha obtenido un valor $p < 0.05$, por lo cual se acepta que hay diferencias significativas entre lo obtenido en el pre test y post test luego de aplicar al juego como estrategia. Por lo encontrado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la de la investigación, es decir, Los estudiantes de 4 años de la I.E Complejo Jambur, del distrito de Paimas – Piura, 2020, han mejorado su nivel de coordinación visuomotriz.

IV. DISCUSIÓN

En la tabla 1 y figura 1 se muestra que del total de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020, el 63.64% se ubicó en el nivel de inicio en lo referido al nivel de motricidad gruesa; esto luego de que presentaran deficiencias en la evaluación de indicadores dentro de las dimensiones de coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visuomotriz. Por lo tanto, se indica que la mayoría de niños no presentaban un buen nivel de desarrollo de motricidad gruesa antes de la aplicación de estrategias didácticas. Estos datos coinciden con lo obtenido por Bello (2020) donde en el pre test el 60% de estudiantes de la I.E.P. León San Lucas se ubicó en el nivel de inicio. Asimismo, ha coincidido con Borda (2019) quien en su investigación denominada “juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle – Piura, 2016” obtuvo como resultado que en el pre test los datos relevantes se presentaron en el nivel de inicio que en general se determinó el 52% de niños se encontraba en el nivel de inicio antes de la aplicación del juego como estrategia.

En cuanto a la motricidad gruesa Carbonero (2017) la define como un conjunto de facultades que permiten el movimiento. Por su parte Kadoora (2019) señala que antes de realizar movimiento alguno con el cuerpo, se exige al cerebro que organice los datos, de tal manera que el cuerpo ejecute el movimiento en la dirección requerida, a una precisa velocidad, con la fuerza correspondiente y en el momento correcto.

Por lo encontrado podemos deducir que los niños de 4 años de las escuelas de educación inicial tienen problemas para llevar a cabo actividades en las que se implica el movimiento del cuerpo tales como correr, saltar, etc, por lo cual requieren de la aplicación de estrategias como el juego.

En la tabla 2 y figura 2 se muestran los resultados obtenidos en la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje desarrolladas, donde se ve la mejora progresiva, alcanzando en la última sesión el 91% el nivel de logrado. Coincide con lo obtenido por Flores (2020) quien en su investigación titulada “juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018” aplicó diez (10) sesiones de aprendizaje introduciendo al juego como estrategia,

obteniendo resultados favorable, tal es así que al término de la última sesión el 82,4% alcanzó el nivel de logro respecto al nivel de motricidad gruesa.

Respecto al juego, Pinto (2017) dice que se trata del medio de aprendizaje del niño. Además, manifiesta que la actividad lúdica causa en el niño la alegría, distensión, diversión, relajación, socialización, aprendizaje, descubrimiento, movimiento, exploración, etc.; y es aquella actividad por excelencia en la edad infantil, es lo que motiva su creatividad, de su comunicación, de su expresión; es decir, es vital.

De acuerdo a los hallazgos en la aplicación del juego como estrategia, ha quedado en evidencia que es una estrategia entretenida y que a su vez contribuye con el desarrollo de los niños, siendo uno de sus beneficios que les permite ejercitar el cuerpo y lograr realizar aquellos movimiento que previo a la estrategia los llevaban a cabo con dificultades.

⁴ En la tabla 3 y figura 3 se muestra que del total de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020, según el post test aplicado, el 100% de estudiantes se ubicó en el nivel de logro, es decir, realizaron correctamente los juegos en los cuales se incluyeron habilidades de motricidad gruesa. Con estos datos coincide Arévalo (2020) quien en su investigación denominada: “juego motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle” obtuvo producto del post test aplicado que, el 60% alcanzó el nivel de logro en la dimensión de equilibrio, el 56% en nivel de logro en la dimensión de lateralidad, el 68% en nivel de logro en la dimensión de coordinación, y en general, el 60% se ubicó en el nivel de logro referente a la motricidad gruesa.

Kadoora indica que la actividad motora es muy evidente en el juego. Con el juego se adquiere la figura corporal además de ayudar en el aprendizaje de las relaciones causa – efecto. Según Plasencia (2018) la presencia del juego motriz en el aula beneficia de manera positiva la del estudiante en lo relacionado al crecimiento del niño, por lo cual se trata de una herramienta muy saludable porque sus principios giran en relación al control postural y a la actividad física.

V. CONCLUSIONES

- PRIMERA:** ¹ Respecto al primer objetivo específico, se determinó que, antes de la aplicación del juego como estrategia didáctica los estudiantes de 4 años se encontraban en nivel de inicio respecto al nivel de motricidad gruesa, luego de no poder realizar correctamente actividades donde se evaluaron indicadores dentro de las dimensiones de coordinación general, equilibrio dinámico, y coordinación visuomotriz, lo cual indicaba que era necesario intervenir con alguna estrategia didáctica, ya que de no corregir el nivel de desarrollo de los estudiantes, estos podrían verse imposibilitados de realizar actividades importantes como correr, saltar, moverse en sus cuatro direcciones entre otras.
- SEGUNDA:** Respecto al segundo objetivo específico los estudiantes de 4 años de la Institución educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020 participaron de 15 sesiones de aprendizaje en las cuales se introdujo al juego como estrategia didáctica, donde se demostró una mejora progresiva respecto al desarrollo de su motricidad gruesa.
- TERCERA:** Respecto al tercer objetivo específico, se pudo demostrar que, con el uso del juego como estrategia didáctica, los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa Complejo Jambur del distrito de Paimas – Piura, 2020, mejoran su nivel de motricidad gruesa, esto luego de que la totalidad de estudiantes alcanzaran el nivel de logrado. En ese sentido se comprobó que el juego como estrategia didáctica mejora el desarrollo de la motricidad gruesa.

VI. RECOMENDACIONES

1. A la directora de la institución educativa se le recomienda capacitar y motivar al personal, para que brinden una enseñanza de calidad y se logren los aprendizajes en los niños y niñas.
2. A los docentes se les recomienda siempre innovar con sus estrategias y estimular a los estudiantes con actividades que les resulte divertidas como es el juego.
3. A los padres e familia, mantenerse atentos al desempeño de sus hijos, para ello, deben interactuar con los docentes para que se les informe y puedan también apoyar en casa con el aprendizaje de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero, E. (2019). *Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la institución educativa inicial N° 30001 - 54 de la provincia de Satipo 2019*. Satipo. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9184/MOTRICIDAD_GRUESA_POR_MEDIO_DE_LOS_JUEGOS_ACERO_URCUHUARANGA_EVELIN_DORIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Agramonte, Y. (2018). *El juego didactica como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. Piura. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/JUEGO_DIDACTICO_MOTRICIDAD_GRUESA_AGRAMONTE_HERRERA_YESSENIA_ARACELI.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Araya, E. (2017). *Expresividad motriz y juego en la escuela*. Chile: Ministerio de educación. <https://basica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/25/2018/02/Psicomotricidad-9-3.pdf>
- Arevalo, J. (2020). *Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución educativa Enrique Guzmán y Valle*. Piura. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17789/JUEGOS_MOTRICES_AREVALO%20_PACHECO_JHARITZA-KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arteaga, M. (2021). *Juegos infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote*. Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23500/GRUESA_INFANTILES_ARTEAGA_VEGA_MARILIN_MELISSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Lima. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/19526/Arzola_USS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barrantes, Y. (2020). *Motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la I.E. N° 081 - Morropón, Piura 2019*. Lambayeque.

- https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8667/Barrantes_Rivas_Abigail_Yaquiline.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bello, A. (2020). *El juego como estrategia didáctica innovadora y su influencia en la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Particular San Lucas de Piura 2018*. Piura. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24438/JUEGO_ESTRATEGIA_BELLO_JIMENEZ_ANA.pdf?sequence=1
- Berdiales, E. (2019). *Los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 2 años de la I.E.I. N° 658 y Alegría Huacho*. Huacho. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3306/Berdiales%20Pacheco%20Elizabeth%20Gavy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Borda, A. (2019). *El juego como estrategia didáctica utilizado para el desarrollo de la psicomotricidad motora gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa 071 Virgen del Carmen del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico*. Lima. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18511/EL_NINO_TRAVES_DEL_JUEGO_DESARROLLA_SU_MOTRICIDAD_MENTE_BORDA_RAMOS_NORMA_NATALY.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Campo, M. Hernández, G y López, D. (2022). Caracterización del equilibrio dinámico y la tipología de pie en futbolistas juveniles. Colombia. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistasaluduis/article/view/12135/12398>
- Cárdenas A. y Gómez, C. (2014). *El juego en la educación inicial*. Bogotá. <http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/el-juego-en-la-ed-inicial.pdf>
- Cascón, D. (2021). ¿Qué es la coordinación y qué tipos de coordinación existen? <https://studio.rebaila.com/tipos-coordinacion/>
- Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires. <http://alcazaba.unex.es/asg/400758/MATERIALES/INTRODUCCI%C3%93N%20A%20LA%20INVESTIGACI%C3%93N%20EN%20CC.SS..pdf>
- Chocce, E. y Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara*. Huancavelica. <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP-2018->

CHOCCE%20RIOS%20CERIKA%20Y%20CONDE%20CONDE%20CDELIA%20
FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Comité de investigación. (2016). *Código de ética*. Chimbote.

Edo, M., Blanch, S. y Antón, M. (2016). *El juego en la primera infancia*. España.

<https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>

Fiszbein, A., Guerrero, G. y Rojas, V. (2016). *Medición del desarrollo Infantil en América Latina: Construyendo una agenda regional*. Lima.

<http://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2016/12/Medicio%CC%81n-del-Desarrollo-Infantil-en-America-Latina-FINAL-1.pdf>

Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de material: preescolar El Arca*.

<http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MATERNAL-PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf>

Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Universidad Pablo de Olavide. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Godoy, J. &. (2021). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Alberto Astudillo Montesinos", Cuenca - Ecuador*. Ecuador.

<http://201.159.222.12:8080/bitstream/123456789/1738/1/Trabajo%20de%20Integraci%c3%b3n%20Curricular%20Jessica%20Viviana%20Godoy%20Naranjo%20%281%29.pdf>

González, D. (2021). *Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis 2018*. Huanuco.

<file:///C:/Users/User/Downloads/GONZALES%20JUSTINIANO,%20DIANA%20FLOR.pdf>

Huamán, J. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa - Piura, 2018*. Piura.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16544/JUEGO_DI

DACTICO_JUEGO_FUNCIONAL_HUAMAN_HUACCHILLO_JESUS_MARIC
ELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Kadoora. (2019). *Las dimensiones del juego*.

Meneses, M., y Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Costa Rica.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación República del Perú. (2010). *Propuesta de metas educativas e indicadores al 2021*. Lima.
https://www.peru.gob.pe/docs/PLANES/133/PLAN_133_Propuesta_de_Metas_Educativas_e_Indicadores_al_2021_2013.pdf

Ochoa, C. (2015). *Muestreo no probabilístico: muestreo por conveniencia*.
<https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreo-por-conveniencia>

Poblete, F. y Pasmíño, J. (2013). Nivel de equilibrio estático y dinámico en escolares de 1° y 4° básico pertenecientes a la escuela Las Higueras de la comuna de Talcahuano, región del Biobío, Chile. Chile. Obtenido de
<https://www.efdeportes.com/efd184/equilibrio-estatico-y-dinamico-en-escolares.htm>

Pinto, D. (2017). *Taller de rincones y juegosq*. Málaga: ICB S.L.
<https://books.google.com.pe/books?id=osJiDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+infantil+2020&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiI9cjsrq3sAhWh1VkKHf1qAokQ6AEwAnoECAIQAg#v=onepage&q=juego%20infantil%202020&f=false>

Ramírez, C. y Arteaga, M. (2020). Las habilidades de coordinación visuomotriz para el aprendizaje de la escritura.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100116#:~:text=La%20coordinaci%C3%B3n%20visomotriz%20implica%20actividades%20de%20movimientos%20controlados%2C%20es%20decir,%2C%20rasgar%2C%20pegar%2C%20etc.

Reyes, A. (2020). ¿Qué es la coordinación visomotriz? Obtenido de
<https://corporacionlaudelinaaraneda.cl/wp-content/uploads/2020/06/Coordinacion-visomotrizKINE.pdf>

Romero, N. (2022). Coordinación física: tipos y ejercicios para potenciarla.
<https://www.sport.es/labolsadelcorredor/coordinacion-fisica-tipos-y-ejercicios-para->

potenciarla/#:~:text=Coordinaci%C3%B3n%20din%C3%A1mica%20general%3A%20alude%20al,en%20cualquier%20parte%20del%20cuerpo.

- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Universidad de Zaragoza. <https://books.google.com.pe/books?id=LBnLDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=juego+infantil+2020&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiI9cjsrq3sAhWh1VkkKHf1qAokQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=juego%20infantil%202020&f=false>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil*. Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Sanipatin, G. y Delgado, H. (2021). *Estrategias didácticas innovadoras para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia*. Ecuador. <https://revistaobservatoriodeldeporte.cl/cargar/wp-content/uploads/2022/01/4-OFICIAL-ART-VOL-8-NUM-1-ENEROABRIL-2022REVODEP.pdf>
- Schwartzmann, A. (2006). *La motricidad infantil: entre la experiencia corporal y el mundo exterior*. Pensamiento Educativo. <https://pensamientoeducativo.uc.cl/files/journals/2/articles/310/public/310-723-1-PB.pdf>
- Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (2019). *Listas de cotejo*. https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf
- Vasquez, D. (2016). *El juego como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 543 Licayate del distrito de Huambos, provincia de Chota*. Chimbote. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/3695/Tesis_52682.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zamora, O. (2012). *Curso de estadística aplicada a las ciencias sociales*. https://berniecl.weebly.com/uploads/7/2/5/3/72531/diseos_de_investigacion_2012.pdf
- Zita, A. (2018). *Población y muestra*.

Anexos

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

LISTA DE COTEJO:

Nombre del niño.....

Edad.....

Aula.....

Institución Educativa.....

Variable: Juego

Nº	Dimensiones/ítems		
Dimensión 1: Afectiva emocional		Si	No
1.	Se emociona ante la idea de jugar		
2.	Expresa su emoción cuando gana		
3.	Se molesta cuando pierde		
4.	Llora cuando no encuentra algún juguete		
5.	Quiere que lo abracen y aplaudan cada juego logrado		
Dimensión 2: Social			
6.	Saluda a sus compañeros		
7.	Comparte juguetes		
8.	Respetar turnos		
9.	Felicita si otra persona es la ganadora		
10.	Trabaja en equipo para ganar un juego		
Dimensión 3: Cultural			
11.	Juega representando las culturas incaicas del Perú		
12.	Juega reconociendo diferentes platos típicos		
13.	Juega con bailes peruanos		

Dimensión 4: Creativa			
14.	Inventa sus propios juegos		
15.	Establece nuevas reglas a juegos		
Dimensión 5: Cognitiva			
16.	Manipula herramientas pequeñas		
17.	Representa figuras con sus manos		
18.	Juega con su razonamiento lógico		
Dimensión 6: Sensorial			
19.	Reconoce cuando otro compañero está triste		
20.	Presta sus juguetes por compañerismo		

Elaboración: Propia

Variable: Motricidad gruesa

Nº	Dimensiones/ítems		
Dimensión 1: Coordinación general		Si	No
1.	Discrimina las formas vocálicas y consonánticas		
2.	Se expresa correctamente sin problemas de nasalización		
3.	Acentúa las palabras tal como corresponde		
4.	No tiene dificultad para pronunciar la letra “r”		
5.	Se expresa utilizando variedad de palabras mientras actúa		
Dimensión 2: Equilibrio dinámico			
6.	Camina de forma horizontal		
7.	Salta de forma horizontal		
8.	Camina sin tambalear un poco inclinado		

9.	No presenta dificultades para inclinarse		
10.	Se desliza por la resbaladora sin temor		
11.	Demuestra agilidad para volver a subirse por la resbaladora		
Dimensión 3: Coordinación visuomotriz			
12.	Juega con aros		
13.	Corre detrás de los aros sin tropezar		
14.	Juega con pelotas		
15.	No se tropieza llevando la pelota entre los pies		
16.	Juega con cuerdas		

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario sobre la expresión oral
Autor y año:	Campoverde Pasapera, Mayra Yuliana
Objetivo del instrumento:	Recopilar información sobre el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa
Usuarios:	Estudiantes, personal docente, y público en general
Forma de administración o modo de aplicación:	Presencial
Validez:	Aplica técnica juicio de expertos <ul style="list-style-type: none"> - Mg. Benimia Elizabeth Luna García - Mg. Edgar Correa Ojeda - Mg. Malena Roxani Troncos Flores
Confiabilidad	Coefficiente K-Richardson 0.085

Anexo 3: Matriz de consistencia

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA
<p>General:</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020?</p> <p>Específicos:</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica estimula la coordinación general en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020?</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica estimula el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020?</p> <p>¿De qué manera el juego como estrategia didáctica estimula la coordinación visuomotriz en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar de qué manera el juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020.</p> <p>Específico:</p> <p>Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa antes de aplicar el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020.</p> <p>Aplicar el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020.</p> <p>Medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar el juego como estrategia didáctica estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020.</p>	<p>El juego como estrategia didáctica ayuda a estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020</p>	<p>V. Dependiente:</p> <p>El juego</p> <p>V. Independiente:</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>- Afectiva emocional</p> <p>- Social</p> <p>- Cultural</p> <p>- Creativa</p> <p>- Cognitiva</p> <p>- Sensorial</p> <p>- Coordinación general</p> <p>- Equilibrio dinámico</p> <p>- Coordinación visuomotriz</p>	<p>Tipo:</p> <p>Aplicado</p> <p>Nivel:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población y muestra:</p> <p>- Estudiantes de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020</p> <p>22 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Complejo Jambur del distrito de Páimas – Piura, 2020</p> <p>Técnicas e instrumentos:</p> <p>-Observación</p> <p>-Lista de cotejo</p>

Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	
Variable Independiente: Juegos	Porstein (2016) señala que, el juego llega a tener un valor, a partir de la calidad del vínculo y de la intensidad contacto con el cuerpo a cuerpo que se genere.	Cualquier actividad con la finalidad de divertirse y pasarla bien (Rios, Neus, y Blanco, 2017)	Afectiva emocional	Emociones	Se emociona ante la idea de jugar	Lista de cotejo	
					Expresa su emoción cuando gana		
					Se molesta cuando pierde		
					Llora cuando no encuentra algún juguete		
					Quiere que lo abracen y aplaudan cada juego logrado		
			Social	Relaciones	Saluda a sus compañeros	Comparte juguetes	Respetar turnos
					Felicita si otra persona es la ganadora	Trabaja en equipo para ganar un juego	
					Juega representando las culturas incaicas del Perú		
			Cultural	Creencias			

				Juega reconociendo diferentes platos típicos
				Juega con bailes peruanos
			Creativa	Inventa sus propios juegos
				Establece nuevas reglas a juegos
		Dimensión cognitiva	Conocimientos	Manipula herramientas pequeñas
				Representa figuras con sus manos
				Juega con su razonamiento lógico
		Sensorial	Sensaciones	Reconoce cuando otro compañero está triste
				Presta sus juguetes por compañerismo

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Variable dependiente: Motricidad gruesa	Carbonero (2017) define a las capacidades motrices como “facultades que permiten el movimiento”	Movimientos que realiza la persona utilizando todo el cuerpo, principalmente con extremidades inferiores y superiores.	Coordinación general	Rastreo	Le resulta fácil arrastrar objetos pesados	Lista de cotejo
				Gatear	Prefiere arrastrar objetos livianos	
					Gatea de un lado hacia otro	
				Corridas	Gatea con facilidad pasando obstáculos	
					Corre sin tropezar	
				Saltos	Cambia de dirección con facilidad mientras corre	
					Salta en un pie sin trastrabillar	
				Trepas	Salta obstáculos con facilidad	
					Escala pequeñas alturas sin temor	
				Movimientos horizontales	Demuestra rapidez al momento de escalar	
Movimientos inclinados	Camina de forma horizontal					
Equilibrio dinámico	Salta de forma horizontal					
	Camina sin tambalear un poco inclinado					

				No presenta dificultades para inclinarse	
	Deslizar			Se desliza por la resbaladora sin temor	
				Demuestra agilidad para volver a subirse por la resbaladora	
		Juegos con aros		Juega con aros	
				Corre detrás de los aros sin tropezar	
	Juegos con pelotas			Juega con pelotas	
				No se tropieza llevando la pelota entre los pies	
	Juegos con cuerdas			Juega con cuerdas	
				Salta con facilidad saltando las cuerdas	

Anexo 5: Solicitud para aplicación de tesis

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”

Trujillo. 15 de noviembre del 2021

**SOLICITUD PARA APLICACIÓN DE TESIS E INSTRUMENTOS DE
INVESTIGACIÓN**

Dirigido a:

Director de la I.E. Complejo Jambur

De mi especial consideración:

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

Antes usted presento a la Bachiller **CAMPOVERDE PASAPERA MAYRA YULIANA**, de la Carrera de Educación, con mención en **EDUCACIÓN INICIAL**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA**” en su institución los días 17 de noviembre del año 2021, con el propósito de aplicar sus instrumentos **LISTA DE COTEJO**, 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,



Directora / Sub Directora:
Firma - Post Firma y Sello

Anexo 6: Autorización

DECLARACIÓN JURADA

Yo, **Mayra Yuliana Campoverde Pasapera**, de nacionalidad **Peruana** identificada con DNI N° 47012480, con domicilio en Caserío Minas de Jambur, provincia Ayabaca. Departamento Piura, bachiller de la Carrera del Programa de Estudios de ~~xxx~~ de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", autora (es) de la tesis denominada "El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa".

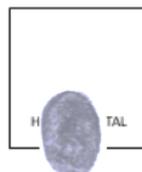
Declaro bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la II.EE del distrito Paimas, de la provincia Ayabaca, del Departamento Piura; 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 esta respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada "El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años de una institución educativa".

En la Ciudad Paimas, 15 de Julio, 2023



Firma
Campoverde Pasapera Mayra
Yuliana



Anexo 5: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Nombre de la sesión: “Movilizando objetos”

Propósito: Que estudiantes tomen la postura correcta al arrastrar objetos.

Edad de los niños: 4 años

Fecha: mayo 2022

Profesora:

Aprendizajes esperados:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumento de evaluación
Motricidad Gruesa	Rastreo	Dominar sus movimientos al momento de arrastrar objetos	Identificar la forma correcta para arrastrar objetos	Lista de cotejo

Momentos	Secuencia Didáctica	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Junto a los niños se reza la oración de la mañana. - Cada niño se presenta luego de hacerlo la docente - Se entona la canción “Activación para niños” - Se presentan los materiales y se dan indicaciones de la actividad a desarrollar 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Canción 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema “Conociendo mi cuerpo”. Conceptos generales. Importancia. Partes del cuerpo humano. - Se forman a los niños en pares - El juego consiste en que los niños saldrán por parejas y competirán arrastrando objetos de un lado hacia otro 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Objetos (mochilas) 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se da una retroalimentación del tema - Se formulan preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿qué aprendieron? ¿les gustaría jugar algo similar? 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes 	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Nombre de la sesión: “Recordando el gateo”

Propósito: Agilizamos el movimiento de nuestras extremidades mediante el gateo.

Edad de los niños: 4 años

Fecha: mayo 2022

Profesora:

Aprendizajes esperados:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumento de evaluación
Motricidad Gruesa	Gatear	Agilizar los músculos mediante el gateo	Practicar el gateo para que los niños agilicen sus músculos	Lista de cotejo

Momentos	Secuencia Didáctica	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Junto a los niños se reza la oración de la mañana. - Se entona la canción “Canta conmigo” - Se formulan algunas preguntas: ¿A los cuántos años dejaron de gatear? ¿Por qué creen que ya no gatean? Se explica el juego a realizar 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Canción 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema “Etapas del desarrollo”. Conceptos generales. Importancia. Etapas. - Se ordenan los niños en círculo - A cada estudiante se le asigna un número - Luego se menciona un número y el niño al que le responda saldrá a realizar una demostración de gateo 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Objetos 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se da una retroalimentación del tema - Se formulan preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿qué aprendieron? ¿les gustaría jugar algo similar? 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes 	10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Nombre de la sesión: “Quién corre más rápido gana”

Propósito: Fortalezco mi agilidad y músculos corriendo.

Edad de los niños: 4 años

Fecha: mayo 2022

Profesora:

Aprendizajes esperados:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumento de evaluación
Motricidad Gruesa	Correr	Habilidad para correr rápido	Predispongo mi cuerpo para correr	Lista de cotejo

Momentos	Secuencia Didáctica	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Junto a los niños se reza la oración de la mañana. - Se entona la canción “Buenos días” - Se formulan algunas preguntas: ¿Les gusta correr? ¿Son rápidos corriendo? ¿No se tropiezan cuando corren? 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Canción 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema “Cuerpo sano”. Importancia de hacer ejercicios, de comer saludable, de cuidarse de hacer movimientos bruscos. - Forman grupos de cuatro estudiantes, y cada grupo elige a su representantes - El estudiante elegido sale a competir con los seleccionados de los otros equipos. - El juego consiste en correr sin tropezar y llegar primero a la meta 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Objetos - Pintura 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se da una retroalimentación del tema - Se formulan preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿qué aprendieron? ¿les gustaría jugar algo similar? 		10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Nombre de la sesión: “Saltando como ranitas”

Propósito: Fortalezco mis músculos saltando como las ranas

Edad de los niños: 4 años

Fecha: mayo 2022

Profesora:

Aprendizajes esperados:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumento de evaluación
Motricidad Gruesa	Saltar	Habilidad para saltar	Predispongo mi cuerpo para saltar	Lista de cotejo

Momentos	Secuencia Didáctica	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Junto a los niños se reza la oración de la mañana. - Se entona la canción “Bienvenidos a la escuela” - Se formulan algunas preguntas: ¿Les gusta saltar? ¿Pueden saltar con un pie? ¿les gustaría saltar como las ranitas? - Se presenta y explica la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Canción 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema: Buenos hábitos alimenticios - Se forma en círculo a los niños - Se coloca una canción - El juego consiste en que los niños deben saltar imitando a las ranas hasta que pare la canción. Y el que cae pierde 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Grabadora - USB (canción) 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se da una retroalimentación del tema - Se formulan preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿qué aprendieron? ¿les gustaría jugar algo similar? 		10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Nombre de la sesión: “Me muevo hacia todos lados y de diferentes formas”

Propósito: Los niños fortalecen su habilidad para moverse hacia todos lados

Edad de los niños: 4 años

Fecha: mayo 2022

Profesora:

Aprendizajes esperados:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumento de evaluación
Motricidad gruesa	Movimientos	Habilidad moverse en diferentes formas	Los niños identifican las diferentes direcciones y se mueven	Lista de cotejo

Momentos	Secuencia Didáctica	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Junto a los niños se reza la oración de la mañana. - Se entona la canción “Bienvenidos a la escuela” - Se formulan algunas preguntas: ¿Cuál es tu derecha? ¿Cuál es tu izquierda? 	<ul style="list-style-type: none"> - Oración - Canción 	10 min
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se explica el tema: Conociendo las direcciones en que puedo moverme. Derecha, izquierda, adelante y atrás. - Cada niño participa del juego el cual consiste en moverse de forma horizontal o inclinándose, avanzando así de un lado hacia otro lado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones 	25 min
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se da una retroalimentación del tema - Se formulan preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿qué aprendieron? ¿les gustaría jugar algo similar? 		10 min

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Nombre de la sesión: “Nos jugamos una pichanguita”

Propósito: Los niños realizan diversos movimientos jugando un partido de futbol mixto

Edad de los niños: 4 años

Fecha: mayo 2022

Profesora:

Aprendizajes esperados:

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumento de evaluación
Motricidad gruesa	Movimientos coordinados	Realizar diferentes movimientos	Los niños reconocen diversos movimiento que pueden realizar mientras juegan	Lista de cotejo

Momentos	Secuencia Didáctica	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	- Junto a los niños se reza la oración de la mañana. - Se entona la canción “Bienvenidos a la escuela” - Se formulan algunas preguntas: ¿Conocen todas las partes de su cuerpo? Se explica la actividad a desarrollar	- Oración - Canción	10 min
Desarrollo	- Se explica el tema: Conociendo mi cuerpo. Sistema óseo y sistema muscular - Se forman 4 equipos de 6 jugadores - Se escoge la pelota - Se dan las últimas instrucciones y recomendaciones	- Papelotes - Plumones	25 min
Cierre	- Se da una retroalimentación del tema - Se formulan preguntas: ¿Qué les pareció el juego? ¿qué aprendieron? ¿les gustaría jugar algo similar?		10 min

Anexo 6: Validación de instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN

Sullana, 12 de noviembre del 2021.

Señor: Mg. Luna García Benimia Elizabeth

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO

Presente.-

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de la estudiante de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" Mayra Yuliana Campoverde Pasapera; luego para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: **"El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa- Piura, 2021"**; por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento; de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente.



Mayra Yuliana Campoverde Pasapera
DNI N° 47012480

Adjunto:

1. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
2. Matriz de consistencia.
3. Operacionalización de variables.
4. Instrumento de investigación.

INSTRUMENTO 1 JUEGOS

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
DIMENSIONES / items

N°		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Afectiva – emocional							
1	Se emociona ante la idea de jugar	x		x		x		
2	Expresa su emoción cuando gana	x		x		x		
3	Se molesta cuando pierde	x		x		x		
4	Llora cuando no encuentra algún juguete	x		x		x		
5	Quiere que lo abracen y aplaudan cada juego logrado	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Social							
6	Saluda a sus compañeros	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Comparte juguetes	x		x		x		
8	Respeto turnos	x		x		x		
9	Felicita si otra persona es la ganadora	x		x		x		
10	Trabaja en equipo para ganar un juego	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Creativa							
11	Inventa sus propios juegos	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Establece nuevas reglas a juegos tradicionales	x		x		x		
13	Demuestra tener una variedad de ideas	x		x		x		
14	Añade algún detalle a los juegos comunes	x		x		x		
15	Cambia de nombre a los juegos tradicionales	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Cognitiva							
16	Manipula herramientas pequeñas	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Representa figuras con sus manos	x		x		x		
18	Juega con su razonamiento lógico	x		x		x		
19	Se muestra atento a las reglas de juego	x		x		x		
20	Imita correctamente gestos mientras juega	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Luna García Benimía Elizabeth

DNI: 02842673 Especialidad del validador: Mg. Educación primaria

Trujillo 12 de noviembre del 2021

- 1. **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- 2. **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- 3. **Claridad:** 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



.....
Mg. Benimía Elizabeth Luna García
DNI: 02842673

INSTRUMENTO 2 MOTRICIDAD GRUESA

**CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
DIMENSIONES / items**

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Coordinación general							
1	Arrastra objetos	x		x		x		
2	Gatea de un lado hacia otro	x		x		x		
3	Corre sin tropezar	x		x		x		
4	Salta en uno y dos pies	x		x		x		
5	Escala pequeñas alturas sin temor	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Equilibrio dinámico	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Camina de forma horizontal	x		x		x		
7	Camina sin tambalear un poco inclinado	x		x		x		
8	Se desliza por la resbaladora sin temor	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Coordinación visuomotriz	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Juega con aros	x		x		x		
10	Juega con pelotas	x		x		x		
11	Juega con cuerdas	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Luna García Benimía Elizabeth

DNI: 02842673 Especialidad del validador: Mg. Educación primaria

Trujillo 12 de noviembre del 2021

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



.....
Mg. Benimía Elizabeth Luna García
DNI: 02842673

CARTA DE PRESENTACIÓN

Sullana, 12 de noviembre del 2021.

Señor: Mg. Correa Ojeda Edgar

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO

Presente.-

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de la estudiante de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” Mayra Yuliana Campoverde Pasapera; luego para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: **“El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa- Piura, 2021”**; por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento; de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente.



Mayra Yuliana Campoverde Pasapera

DNI N° 47012480

Adjunto:

1. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
2. Matriz de consistencia.
3. Operacionalización de variables.
4. Instrumento de investigación.

INSTRUMENTO 1 JUEGOS

**CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
DIMENSIONES / items**

N°		Pertinencia1		Relevancia2		Claridad3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Afectiva – emocional							
1	Se emociona ante la idea de jugar	x		x		x		
2	Expresa su emoción cuando gana	x		x		x		
3	Se molesta cuando pierde	x		x		x		
4	Llora cuando no encuentra algún juguete	x		x		x		
5	Quiere que lo abracen y aplaudan cada juego logrado	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Saluda a sus compañeros	x		x		x		
7	Comparte juguetes	x		x		x		
8	Respeto turnos	x		x		x		
9	Felicita si otra persona es la ganadora	x		x		x		
10	Trabaja en equipo para ganar un juego	x		x		x		
		x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Creativa	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Inventa sus propios juegos	x		x		x		
12	Establece nuevas reglas a juegos tradicionales	x		x		x		
13	Demuestra tener una variedad de ideas	x		x		x		
14	Añade algún detalle a los juegos comunes	x		x		x		
15	Cambia de nombre a los juegos tradicionales	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Cognitiva	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Manipula herramientas pequeñas	x		x		x		
17	Representa figuras con sus manos	x		x		x		
18	Juega con su razonamiento lógico	x		x		x		
19	Se muestra atento a las reglas de juego	x		x		x		
20	Imita correctamente gestos mientras juega	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____ Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Correa Ojeda Edgar DNI: 43933411 Código Orcid:

.....Especialidad del validador: EDUCACIÓN PRIMARIA

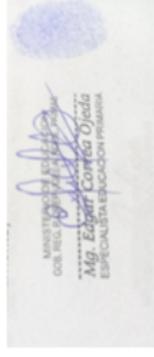
Trujillo 12 de noviembre del 2021

1. Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

3. Claridad: 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



Firma del Experto Informante.

INSTRUMENTO 2 MOTRICIDAD GRUESA

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencial		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Coordinación general							
1	Arrastra objetos	x		x		x		
2	Gatea de un lado hacia otro	x		x		x		
3	Corre sin tropezar	x		x		x		
4	Salta en uno y dos pies	x		x		x		
5	Escala pequeñas alturas sin temor	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Equilibrio dinámico	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Camina de forma horizontal	x		x		x		
7	Camina sin tambalear un poco inclinado	x		x		x		
8	Se desliza por la resbaladora sin temor	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Coordinación visuomotriz	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Juega con aros	x		x		x		
10	Juega con pelotas	x		x		x		
11	Juega con cuerdas	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Correa Ojeda Edgar DNI: 43933411 Código Orcid:

..... Especialidad del validador: Educación Primaria

Trujillo 12 de noviembre del 2021

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

Firma del Experto Informante.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Sullana, 12 de noviembre del 2021.

Señor: Mg. Troncos Flores Malena Roxani

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE
JUICIO DE EXPERTO

Presente. -

Por la presente, reciba usted el saludo cordial y fraterno a nombre de la estudiante de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" Mayra Yuliana Campoverde Pasapera; luego para manifestarle, que estamos desarrollando la tesis titulada: **"El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa- Piura, 2021"**; por lo que conocedores de su trayectoria profesional y estrecha vinculación en el campo de la investigación, le solicitamos su colaboración en emitir su JUICIO DE EXPERTO, para la validación del instrumento; de la presente investigación.

Agradeciéndole por anticipado su gentil colaboración como experto, nos suscribimos de usted.

Atentamente.



Mayra Yuliana Campoverde Pasapera
DNI N° 47012480

Adjunto:

1. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
2. Matriz de consistencia.
3. Operacionalización de variables.
4. Instrumento de investigación.

INSTRUMENTO 1 JUEGOS

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO
DIMENSIONES / ítems

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencial		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Afectiva – emocional							
1	Se emociona ante la idea de jugar	x		x		x		
2	Expresa su emoción cuando gana	x		x		x		
3	Se molesta cuando pierde	x		x		x		
4	Llora cuando no encuentra algún juguete	x		x		x		
5	Quiere que lo abracen y aplaudan cada juego logrado	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Social	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Saluda a sus compañeros	x		x		x		
7	Comparte juguetes	x		x		x		
8	Respeto turnos	x		x		x		
9	Felicita si otra persona es la ganadora	x		x		x		
10	Trabaja en equipo para ganar un juego	x		x		x		
		x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Creativa	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Inventa sus propios juegos	x		x		x		
12	Establece nuevas reglas a juegos tradicionales	x		x		x		
13	Demuestra tener una variedad de ideas	x		x		x		
14	Añade algún detalle a los juegos comunes	x		x		x		
15	Cambia de nombre a los juegos tradicionales	x		x		x		
	DIMENSIÓN 4: Cognitiva	Si	No	Si	No	Si	No	
16	Manipula herramientas pequeñas	x		x		x		
17	Representa figuras con sus manos	x		x		x		
18	Juega con su razonamiento lógico	x		x		x		
19	Se muestra atento a las reglas de juego	x		x		x		
20	Imita correctamente gestos mientras juega	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Troncos Flores Malena Roxani

DNI: Código Orcid:Especialidad del validador:

Trujillo 12 de noviembre del 2021

1.Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2. Relevancia: 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



Firma del Experto Informante.
Mg. Malena Roxani Troncos Flores
DNI 03122796

INSTRUMENTO 2 MOTRICIDAD GRUESA

CONSTANCIA DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencial		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Coordinación general							
1	Arrastra objetos	x		x		x		
2	Gatea de un lado hacia otro	x		x		x		
3	Corre sin tropezar	x		x		x		
4	Salta en uno y dos pies	x		x		x		
5	Escala pequeñas alturas sin temor	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: Equilibrio dinámico	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Camina de forma horizontal	x		x		x		
7	Camina sin tambalear un poco inclinado	x		x		x		
8	Se desliza por la resbaladora sin temor	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: Coordinación visuomotriz	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Juega con aros	x		x		x		
10	Juega con pelotas	x		x		x		
11	Juega con cuerdas	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Troncos Flores Malena Roxani

DNI: Código Orcid: Especialidad del validador:

Trujillo 12 de noviembre del 2021

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



Firma del Experto Informante.

Mg. Malena Roxani Troncos Flores
DNI 03122796

Post test

NUMER	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	VD	D1	D2	D3	
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	20	12	12
2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	39	17	12	10
3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	38	17	9	12
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	20	12	12
5	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	39	18	11	10
6	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	18	12	12
7	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	39	19	11	9
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	42	20	11	11
9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	19	11	12
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	43	20	12	11
11	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	17	12	12
12	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	17	11	12
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	20	12	12
14	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	35	19	9	7
15	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	19	11	12
16	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	17	12	12
17	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	39	17	12	10
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	44	20	12	12
19	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	35	15	9	11
20	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	42	19	12	11
21	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	42	18	12	12
22	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	40	18	12	10

xvbdngen

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

22%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	10%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	3%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	2%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	dspace.ucacue.edu.ec Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

xvbndgen

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32

PÁGINA 33

PÁGINA 34

PÁGINA 35

PÁGINA 36

PÁGINA 37

PÁGINA 38

PÁGINA 39

PÁGINA 40

PÁGINA 41

PÁGINA 42

PÁGINA 43

PÁGINA 44

PÁGINA 45

PÁGINA 46

PÁGINA 47

PÁGINA 48

PÁGINA 49

PÁGINA 50

PÁGINA 51

PÁGINA 52

PÁGINA 53

PÁGINA 54

PÁGINA 55

PÁGINA 56

PÁGINA 57

PÁGINA 58

PÁGINA 59

PÁGINA 60

PÁGINA 61

PÁGINA 62

PÁGINA 63

PÁGINA 64

PÁGINA 65

PÁGINA 66

PÁGINA 67

PÁGINA 68

PÁGINA 69

PÁGINA 70

PÁGINA 71

PÁGINA 72

PÁGINA 73

PÁGINA 74

PÁGINA 75

PÁGINA 76

PÁGINA 77

PÁGINA 78

PÁGINA 79

PÁGINA 80

PÁGINA 81

PÁGINA 82

PÁGINA 83

PÁGINA 84

PÁGINA 85
