

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA**  
**EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE**  
**SATIPO, 2023.**

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

**AUTOR**

Br. Sinchi Castro Esperanza Laura

**ASESOR**

Mg. Lizzet Janet Chacon Briceño  
Código Orcid: 0000-0001-5674-8323

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Educación y responsabilidad social

**TRUJILLO – PERÚ**  
**2024**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades:

Yo, Chacon Briceño Lizzet con DNI N°42768247 como asesora del trabajo de investigación titulado: JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SATIPO, 2023; desarrollado por el Br. Sinchi Castro, Esperanza con DNI 72198644 , egresado del Programa de Estudios de Educación Inicial; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación de este ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, enero 2024



---

Asesor

## **AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

Exemo. Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

**Arzobispo Metropolitano de Trujillo**  
**Fundador y Gran Canciller de la Universidad**  
**Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI**

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

**Vicerrectora académica**

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

**Decano de la Facultad de Humanidades**

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

**Vicerrectora de Investigación**

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín

**Secretaria General**

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a mi madre Paulina, por la motivación y apoyo constante durante mi formación académica.

A mi padre Marcelino, por los valores inculcados en el hogar y el apoyo incondicional para lograr mi meta.

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por la vida brinda, guiar me camino día con día y también a la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI” por abrirme las puertas, cogirme permitiendo así concluir con mi formación profesional.

## Declaratoria de autenticidad

Yo Sinchi Castro, Esperanza Laura con DNI N° 72198644 egresada del Programa de Titulación por Convalidación en Educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa de Satipo, 2023”, el cual consta de un total de 52 páginas, en las que se incluye 13 tablas y 05 figuras, más un total de 26 páginas en apéndices y/o anexos. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos 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 nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de XX%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

El autor



.....  
DNI N° 72198644

## INDICE

PORTADA.....	i
INFORME DE ORIGINALIDAD.....	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento .....	v
Declaratoria de autenticidad .....	vi
Índice.....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
I. INTRODUCCIÓN .....	14
II. METODOLOGÍA .....	35
2.1. Enfoque y tipo de investigación:.....	35
2.2. Diseño de la investigación .....	35
2.3. Población y muestra .....	36
2.4. Técnica e instrumento de recolección de datos .....	37
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información .....	39
2.6. Aspectos éticos en investigación:.....	40
III. RESULTADOS .....	45
IV. DISCUSION.....	55
V. CONCLUSIONES .....	59
VI. RECOMENDACIONES .....	60
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	61
ANEXOS .....	67
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información.....	67
Anexo 2: Ficha técnica.....	68

Anexo 3: Operacionalización de variables.....	69
Anexo 4: Carta de presentación .....	71
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos ....	72
Anexo 6: Consentimiento informado .....	73
Anexo 7: Asentimiento informado.....	74
Anexo 8: Matriz de consistencia .....	76
Anexo 9: Captura de turnitin.....	77



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población estudiantil del nivel inicial	36
Tabla 2. Distribución de la muestra estudiantil del nivel inicial	37
Tabla 3. Escala y valor del instrumento de la motricidad gruesa	38
Tabla 4. Validación del instrumento por expertos	39
Tabla 5. Estadístico de consistencia interna de la lista de cotejo de la variable motricidad gruesa	39
Tabla 6. Valoración de baremos para procesar los datos de la variable motricidad gruesa	40
Tabla 7. Influencia de los juegos motores en el nivel de motricidad gruesa	45
Tabla 8. Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años antes de aplicar el programa de los juegos motores	46
Tabla 9. Aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años	48
Tabla 10. Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años después de aplicar el programa de los juegos motores	50
Tabla 11. Prueba de normalidad	52
Tabla 12. Prueba de Wilcoxon para la variable dependiente	53
Tabla 13. Estadístico de prueba	54

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diseño pre experimental	36
Figura 2. Influencia de los juegos motores en el nivel de motricidad gruesa	45
Figura 3. Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años antes de aplicar el programa de los juegos motores	46
Figura 4. Aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años	49
Figura 5. Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años después de aplicar el programa de los juegos motores	50

## RESUMEN

Actualmente muchos estudiantes del nivel inicial muestran problemas relacionados a la falta de estimulación motora gruesa, tales como inestabilidad en el equilibrio corporal, dificultades para identificar derecha e izquierda, así como problemas para identificar su esquema corporal, por este motivo la investigación se planteó como objetivo determinar el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Se empleó una metodología de tipo aplicada, nivel explicativa y de diseño preexperimental. La población se conformó de 14 niños de 3, 4 y 5 años y la muestra fue de 30 niños de 5 años. La técnica utilizada fue la observación, aplicada a través de la lista de cotejo la cual fue validada a través del juicio de expertos y se determinó su confiabilidad mediante el KR 20 de Richardson. Con respecto a los hallazgos, los evaluados antes de la aplicación presentaron un nivel de aprendizaje en proceso a un 67%, frente a ello se aplicó el programa de juegos motores, obteniendo mejoras que se vieron después de esta aplicación, donde se muestra que el 60% llegó a nivel de logro esperado en el post test. Concluyendo que la influencia de los juegos motores sobre el área de psicomotricidad de los niños de 5 años, estimula el desarrollo del nivel de motricidad gruesa de manera eficiente.

***Palabras clave:*** esquema corporal, juegos motores, lateralidad, motricidad gruesa.

## **ABSTRACT**

Currently, many students at the initial level show problems related to the lack of gross motor stimulation, such as instability in body balance, difficulties in identifying right and left, as well as problems in identifying their body schema, for this reason the research was proposed as an objective. determine the degree of influence of the motor games program on the level of gross motor skills in 5-year-old children of an I.E. de Satipo - 2023. An applied methodology, explanatory level and pre-experimental design was used. The population was made up of 14 children aged 3, 4 and 5 years and the sample was 30 children aged 5 years. The technique used was observation, applied through the checklist which was validated through expert judgment and its reliability was determined using Richardson's KR 20. Regarding the findings, those evaluated before the application presented a level of learning in process at 67%, against which the motor games program was applied, obtaining improvements that were seen after this application, which shows that the 60% reached the expected level of achievement in the post-test. Concluding that the influence of motor games on the psychomotor area of 5-year-old children stimulates the development of the gross motor level efficiently.

**Keywords:** body scheme, motor games, laterality, gross motor skills.

## I. INTRODUCCIÓN

En el nivel inicial, la estimulación motriz tiene como finalidad afianzar los músculos destinados al control corporal, así como los movimientos gruesos, locomotores y la adopción de la postura del mismo, lo cual permitirá que las personas tengan diversos modos de desplazarse (Cobos, 2019). La etapa infantil, es un período crucial para el desarrollo de las habilidades motrices gruesas, así como de las finas, lo cual se logrará a partir de un contexto educativo rico en oportunidades y recursos que estén dirigidos a potenciar y estimular dicha área. En el país de España, algunos pedagogos aplican técnicas para desarrollar la motricidad a su modo didáctico, además que las horas destinadas a esta tarea son insuficientes, asimismo en las casas de formación de Galicia, se observa una deficiencia en la currículo de formación referente a la estimulación de la motricidad gruesa, lo que produce que en muchas escuelas de dicho país no se refleje el trabajo adecuado de la motricidad con los niños y niñas del preescolar (Alonso y Pazos, 2020).

En la etapa infantil, una de las competencias que se deben lograr es la motricidad, la cual es definida como un conjunto de técnicas que dirigidas a estimular la actividad del cuerpo y su expresión simbólica, ya sea de manera intencional o significativa (Clavijo, 2020). Los seres humanos necesitan desplazarse dentro de su contexto, y por tanto la necesidad de realizar actividades físicas, deportivas, sociales; las mismas que requiere el desarrollo de la psicomotricidad desde una temprana edad; para que la interacción con los seres, objetos, hechos y fenómenos del contexto sea un espacio de construcción física del cuerpo y de conocimientos que posibilite transformarlos (Minaya, 2022).

Es importante precisar que, la edad preescolar juega un papel decisivo en el progreso de la motricidad gruesa, ya que se constituye en el espacio de vida más rico en experiencias, el niño se introduce en un mundo nuevo que implica el acondicionamiento y desarrollo del movimiento, la expresión, la comunicación y es en esta etapa donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, y la actividad motriz requiere de inducción, de fortalecimiento para lograr un desarrollo integral del infante, desarrollo que debe integrar el aspecto cognitivo, emocional-afectivo, social, cultural; para que el niño no solo desarrolle y fortalezca procesos de maduración en su desarrollo motriz, sino habilidades y destrezas para desarrollar actividades como de mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, descubrir, comunicar y soñar; que son partes de las acciones que los niños deben desarrollar como parte de su desarrollo integral (García y Berruezo, 2019).

La importancia de los juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa, es crucial, ya que como afirma Navarro (2020) esta área tiene un papel importante en el desarrollo motriz y cognitivos de los infantes. Los juegos motores no requieren de recursos que necesiten adquirirse para realizarse y que cuesten mucho dinero, sólo se necesita de ser creativos y las reglas pueden adaptarse en relación al nivel de dificultad de cada juego.

Los juegos motores influirán en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que como mencionan Calero (2019) señala que los juegos motores son de gran relevancia para verificar lo que los niños están aprendiendo. El niño, mediante el juego, interactúa con otros niños, se vuelve cooperativo, respeta a los demás, cumple normas, tolera las pérdidas, ganancias, refuerza sus competencias y habilidades para la vida, entre otras. Además, se ve beneficiado su progreso motor, cuando los niños están en actividad o movimientos, es decir cuando corren, saltan, se desplazan de un lugar a otro, etc.

El desarrollo motor se debe a una gran variedad de habilidades motoras que se encuentran ligadas, y este desarrollo de movimientos complejos se vuelve cada vez más automático a medida que el sistema nervioso madura haciendo que estos movimientos que en un principio son muy complejos se vuelven cada vez más fáciles (Sánchez, 2020).

Entre las consecuencias que podrían provocar si no se interviene son los problemas específicos en el desarrollo de la psicomotricidad en edades tempranas puede acabar derivando en trastornos más complejos en áreas madurativas tan importantes como son las relaciones sociales o el rendimiento intelectual. Los trastornos del desarrollo de la coordinación y los trastornos de la comunicación, tienden a anticiparse por retraso psicomotor con afectación predominantemente motora y del lenguaje respectivamente. (Fernández & Mayoralas, 2019).

La Organización Mundial de la Salud anuncia que, el 60% de los infantes son poco incentivados en cuanto al desenvolvimiento del desarrollo cognitivo y físico; de igual forma, según la misma fuente, el atraso de la motricidad en los niños afecta aproximadamente a 162 millones en niños menores de cinco años siendo uno de los factores más significativos como obstáculos para el desarrollo humano (OMS, 2019).

En España, se ha evidenciado algunos problemas en cuanto al progreso de destrezas motrices en los niños. Las dificultades en el desarrollo de éstas, evidenciada en una mayoría de niños entre 0 a 6 años, han sido desde principios del siglo XX una preocupación para la

comunidad científica, sin poder dar explicaciones con fundamentación médica concreta (Plata y Guerra 2019).

Investigaciones como las de Dragu, et al (2019) señalaron que los juegos motores son necesarios en la etapa infantil para el desarrollo motor grueso, por ende una de las finalidades de éste es precisamente ello. Pero también, se plantean dos propósitos, por un lado el desarrollo cognitivo, motriz y social en un ambiente armónico y por otro lado enriquecer la relación e integración social.

Por otro lado, en Perú, uno de las causas que han generado mayores problemas físicos en las personas, es la ausencia de ejercicio, por ello es que se plantea promover la actividad física en las escuelas en todos los niveles, de manera tal que se reduzcan las enfermedades y se minimice el sobrepeso en los estudiantes, par que de esta forma se prevengan otras enfermedades a futuro. Es así que el realizar ejercicio físico, garantiza una vida saludable en los niños. (Ministerio de Educación [MINEDU], 2021).

Además, se integró en la Currícula de Educación Inicial es el área de psicomotricidad, la cual tiene como propósito desarrollar las áreas motoras, cognitivas y socioemocionales, además se especifica la necesidad de implementar un rincón de psicomotricidad en las aulas para que se elaboren talleres de motricidad gruesa y fina y para que de esta forma los menores tengan conocimientos básicos respecto a sus hábitos alimenticios que le servirán para su vida posterior. Sin embargo, resulta de gran importancia reflexionar sobre la atención que reciben muchos niños que no experimentan estas oportunidades, lo cual conduce a inferir que podrían tener problemas futuros no sólo de motricidad sino también de aprendizaje, tales como la dislexia, la disgrafía, etc (MINEDU, 2019).

Según Semino (2019) la motricidad gruesa evoluciona dependiendo de una variedad de aspectos. Por ejemplo, en contexto rurales los niños piuranos se encuentran en desventaja, ya que son muy poco estimulados en su motricidad gruesa, ya que no se aplican metodologías actualizadas, existe ausencia de capacitación, o la poca importancia que le dan al juego en la vida del niño, quien piensan que es pérdida de tiempo.

A nivel local en Satipo, distrito ubicado en la provincia de Morropón, departamento de Piura, se ha observado en las aulas del nivel inicial de distintas I.E.I. que los niños y niñas de 5 años de nivel inicial, presentan problemas de motricidad gruesa, es decir muestran dificultades para mantener el equilibrio de su cuerpo durante los ejercicios físicos, como

pararse en un pie, caminar sobre un muro sin caerse, etc, además; muestran poca coordinación en el control de su cuerpo así como dificultades de lateralidad.

Según Navarro (2020), los juegos motores son significativos para desarrollar la motricidad gruesa, ya que éstos permiten el desarrollo no sólo del aspecto motor, sino que también estimula las áreas cognitivas y socioemocionales, requiriendo además de un entorno estimulante, de recursos y oportunidades dirigidas a potenciar dicha área.. López (2019) considera que los juegos no requieren de materiales que cuesten mucho dinero, sino que simplemente se necesita de la capacidad creativa de la persona.

Por este motivo, se tuvo en cuenta la estrategia didáctica del juego motor como variable para lograr el aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta los movimientos del cuerpo asumidos aquí como motricidad gruesa, vídeos, canciones, etcétera. Por eso se planteó la siguiente problemática a investigar: ¿Cuál es el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023?

Considerando los problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores?; ¿De qué manera diseñar y aplicar el programa de juegos motores en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023?; ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, después de aplicar el programa de juego motores?

Este trabajo de investigación, se justificó por su conveniencia porque sirve para conocer la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa, puesto que, desde la primera infancia, el niño comienza experimentar sus movimientos más primitivos, y poco a poco ir manteniendo coordinación y equilibrio, familiarización con los miembros de su hogar, y va acrecentando su deseo por seguir experimentando su motricidad gruesa. Además, la motricidad gruesa es relevante en el progreso de niño, donde se incluyan movimientos de sus extremidades superiores e inferiores, lo cual permita que los niños se muevan y desplacen para conocer todo lo que les rodea.

En cuanto a la relevancia social benefició a los niños de educación pre escolar en la mejora de motricidad gruesa, ya que trascendentalmente y de acuerdo a las responsabilidades que añaden a la docente del nivel inicial, se han incrementado las expectativas en su función. Esto obliga a considerar el aprendizaje en el desarrollo, no solo cognitivo, sino también



psicomotor de sus educandos, pues urge la necesidad de concebirlo como necesidad de tener un buen nivel de aprendizaje en el desarrollo motor grueso al momento de evaluar sus dominios corporales, tanto dinámico como elástico.

Además, tiene justificación práctica porque facilitó a los docentes y futuros pedagogos recursos sobre la motricidad gruesa empleando los juegos motores para que logren de una forma didáctica los aprendizajes. Además, sirvió como base para futuros estudios, es por esta razón que la investigación estará orientado a valorar la efectividad del juego lúdico como estrategia didáctica para mejorar el nivel de las actividades motrices gruesa.

En relación al valor teórico, tuvo aportes, puesto que se centró en la teoría de Piaget (1961) indica para los docentes que el juego motor puede utilizarse como un método de enseñanza en la educación infantil y que se puede tomar como una estrategia, para lograr una adecuada educación. Según Spencer (1855), quién elabora su Teoría del excedente energético basada en la concepción de que la búsqueda de mejoras sociales, que tiene que ver con la reforma laboral, han conducido al individuo a la acumulación de grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia.

Finalmente tuvo aporte metodológico, ya que ayudó a que los docentes busquen nuevos métodos de enseñanza en torno al dominio corporal humano, coordinación de movimientos, marcha y dominio del equilibrio, relacionados al desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad, por lo cual también se buscó beneficiar a futuros estudiantes, para que los datos que se obtengan puedan ser empleados en estudios de otros niveles y así respaldar las poblaciones que requieren, además se diseñaron herramientas para mediar la motricidad gruesa, la misma que fue validada y confiable. Cabe resaltar que esta investigación tuvo una metodología de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño pre experimental. La población fueron 74 niños del nivel inicial de las aulas de 3, 4 y 5 años de una institución educativa. La muestra fue de 30 niños del aula de 5 años, elegidos mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la evaluación se recurrirá a la técnica de la observación directa, y como instrumento se usará la lista de cotejo, validado por juicio de 3 expertos, cuya confiabilidad estuvo dada mediante el criterio de prueba estadística de KR-20 de Richardson. Se trabajará mediante el principio del consentimiento informado, firmado por los padres de familia.

De esta manera se planteó el Objetivo general: Determinar el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Seguido de sus objetivos específicos: Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores; diseñar y aplicar el programa de juegos motores en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023; determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores.

En cuanto a la hipótesis general de esta investigación, se establecieron: a)  $H_1$ : Los juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023, b)  $H_0$ : Los juegos motores no mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023. Con respecto a las hipótesis específicas se tuvieron las siguientes: a) El programa de juegos motores mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en la dimensión esquema corporal en los niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023; b) El programa de juegos motores mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en la dimensión control del cuerpo en los niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023; c) El programa de juegos motores mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en la dimensión lateralidad en los niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023.

En los estudios previos a nivel internacional, se encontró el de López (2019) en su investigación hecha en Colombia, cuyo objetivo general fue determinar cómo influye los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Su metodología es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con una muestra de 20 niños (9 niños y 11 niñas), el instrumento de recolección de datos como técnica (observación) e instrumento (escala de Nellson Ortiz). Los resultados obtenidos mediante la observación muestran que en la prueba de inicio el 45% están en el nivel malo y un 55% en el nivel regular, y en la prueba de salida el 40% de niños alcanzaron el nivel regular y un 60% en el nivel bueno. Concluye que, mientras más presencia de juegos motores mayor será el desarrollo de la motricidad gruesa, dado que a cortas edades la estimulación temprana es un pilar fundamental para que a futuros se eviten ciertos inconvenientes.

Camacho (2019) en su trabajo de investigación hecho en Colombia; planteó como objetivo determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. Bosque Encantado Dos en el municipio Valle del Guamuez, Putumay. Para ello, empleó una metodología de tipo cuantitativo, de diseño cuasi experimental y de corte longitudinal, contando con una muestra de 11 niños de 5 años; a quienes aplicó el test perceptivo motor de Jack Capón antes y después de la implementación del juego motor. Los resultados del pre test indicaron que el 9% tenía nivel muy bueno, mientras que en el pos test aumentó a 27%; el 18% obtuvo nivel bueno, y en el pos test se mantuvo; el nivel aceptable es 0% en el pre test, y el post test aumentó al 46%; el 55% tuvo nivel regular en el pre test, y en el post test disminuyó a 9%; finalmente el 18% tuvo nivel con problemas en el pre test, y en el post test obtuvo el 0%. Con todo esto, se concluyó que la coordinación con respecto al desarrollo del equilibrio tuvo mayor incidencia y/o mejor resultado.

Vilema (2020), en su investigación realizada en Quito, para optar el título de magíster en Educación Inicial, presenta como objetivo general: Analizar los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal Nueva Aurora, en la ciudad de Quito, 2019. Emplea una metodología que se enfocó en un paradigma cuantitativo y cualitativo, tipo de investigación de campo con un diseño cuasi experimental, Se sustentó en la aplicación de una entrevista a ocho (8) docentes de la Institución y cincuenta y cinco (55) niños y niñas del Nivel Inicial y la elaboración de un instrumento denominado lista de cotejo. Entre sus principales resultados: En su gran mayoría con un 75% los docentes conocen de la existencia del juego tradicional, indica que ayuda a trabajar la coordinación, equilibrio, ritmo tonicidad, reparación, mientras que un 12 % de los docentes siempre juegan y por último un 12% nunca lo practican. En conclusión, los resultados obtenidos permitieron diseñar una propuesta innovadora Mi súper libro de los juegos tradicionales ecuatorianos, basada en la aplicación de juegos tradicionales ecuatorianos organizado por regiones de acuerdo a los indicadores manifiestan la presencia del desarrollo de la motricidad gruesa de niñas y niños de educación inicial.

Gonzaga (2020) en su trabajo de investigación hecho en Loja, Ecuador, planteó como objetivo identificar cómo influye la motricidad gruesa en el desarrollo físico de los niños seleccionados como muestra. Siguió una metodología tipo descriptivo trasversal, donde a 10 niños se les aplicó el Test de Denver. Los resultados del Test de Denver indicaron que el

93,75% de los niños se encontraban en nivel satisfactorio en su motricidad gruesa, por otro lado, el 6,25% estaban en un proceso. Se concluyó que, la aplicación de la propuesta alternativa de actividades físicas mejora de manera aceptable la motricidad en los niños que tenían retraso, ayudando a mejorar la fuerza, la resistencia, la velocidad, la coordinación y el equilibrio.

Balseca (2019) en su tesis de maestría, hecha en Ecuador cuyo objetivo general de la investigación fue determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Lucia Franco. Su diseño fue de enfoque cuantitativo – cualitativa, la modalidad de investigación fue bibliográfica y de campo, el tipo de investigación fue exploratoria descriptiva correlacional, sus instrumentos fueron la observación, el cuestionario y la lista de cotejo. Sus conclusiones fueron: Para las docentes, el juego en el nivel inicial tiene un valor muy importante. Sin embargo, desconocen los aportes que brinda para el desarrollo intelectual, social y afectivo emocional en los niños y niñas mejorando notablemente el proceso de enseñanza aprendizaje. Las docentes no consideran al juego como una estrategia metodológica, sino que la ven como una actividad improvisada, no planificada sin ninguna intención pedagógica. Observando así niños tímidos, retraídos, no participativos y ante todo con un bajo desarrollo motriz.

En las investigaciones previas a nivel nacional, se encontró el estudio de Soplín y Chávez (2019) en su trabajo de investigación hecho en, Chota, Cajamarca, planteó como objetivo determinar la influencia de los talleres de juegos al aire libre en la mejora de la coordinación motora gruesa en los niños y niñas que conformaron la muestra. Siguió una metodología de tipo aplicada, con diseño cuasi experimental con pretest y post test, donde a 28 niños se les aplicó la Escala motriz de Ozer, usando como técnica la observación. Los resultados del pre test indicaron que el 71,4%, se encontraban en el nivel de motricidad inferior y solamente el 7,1% en el nivel de motricidad normal; asimismo, se presentó en el post test que el 42,9% alcanzó el nivel de motricidad normal inferior, un 35% logró ubicarse en el nivel de motricidad normal y el 10,7% se ubicó en el nivel de motricidad normal superior. Finalmente se concluyó que, los talleres de juegos al aire libre mejoran la coordinación motora gruesa de los estudiantes.

Arzola (2019) con su tesis hecha en Lima objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo. En la cual se planteó actividades y estrategias para mejorar este

aspecto en los infantes de la edad preescolar. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula lucero del mañana. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro Wilk, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ( $p=0,204 > \alpha = 0,05$ ); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pretest y postest el valor es  $< \alpha = 0,05$  señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Con respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-Carabayllo.

Aguilar (2019) en su tesis hecha en Ayacucho, cuyo objetivo fue, evaluar la influencia de las actividades lúdicas en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N°419/Mx-P Ninabamba, distrito de San Miguel, La Mar, Región, Ayacucho. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, con una población y muestra de 18 estudiantes, se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico muestran que, en la prueba de entrada el 95% de niños no han desarrollado su motricidad gruesa y el 5%, de niños están en proceso, en la prueba de salida el 85% de los estudiantes, logran la estimulación de resistencia para el desarrollo de la motricidad gruesa y el 15% está en proceso. En conclusión, una vez implementada las actividades lúdicas, se alcanzando el 100% de estudiantes logran desarrollar la coordinación y el equilibrio.

Araujo (2018) en su tesis hecha en Huacho. El objetivo fue, determinar la influencia de los juegos motores en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María –Huacho. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la muestra de estudio fue de 20 niños, la técnica fue la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados hallados mencionan que, en el pre test, un 48% están en el nivel en inicio y el 52% en nivel en proceso. En el post test, el 25% de niños están en el nivel en proceso y el 75% en el nivel logro previsto. Concluye que, los

juegos motores mejoraron de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 Niña Virgen María – Huacho.

Apaza (2021), en su investigación realizada en Ayacucho, para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, presenta como objetivo general: Determinar los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021. Además de ello, emplea una metodología de tipo experimental y nivel cuantitativo con un diseño pre experimental, con población 9 entre 12 niños y niñas, a quienes se les evaluó mediante la ficha de observaciones, el estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la hipótesis general fue el t Student. Entre sus principales resultados demostraron que en el pre test el 58% se encuentran en el nivel inicio, y solo el 17% en el logro previsto, luego del post test demostraron que el 60% obtuvo el nivel de logro destacado y el 13% el nivel de proceso. Finalmente, se llegó a la conclusión aceptando la hipótesis planteando que los juegos ancestrales influyen significativamente en la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-163 Andamarca, Ayacucho 2021.

Agramonte (2019) con su tesis hecha en Chulucanas, Piura, cuyo objetivo fue determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, se aplicó un pretest y post-test a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís – Distrito de Chulucanas. Se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en el pretest el (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos en el pos-test fueron (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso, Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

López (2021) en su investigación hecha en Casma, cuyo objetivo fue, determinar de qué manera influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños del distrito de Casma. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la muestra de

estudio fue de 10 niños, se aplicó la técnica de observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 80% de niños están en el nivel C, el 20% en el nivel B. Pero en el post test el 10% de niños están en el nivel B, el 40% alcanzaron el nivel A y el 50% de niños se encuentran en el nivel AD, Concluye que, queda determinado la influencia de los juegos motores en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años; contrastando la hipótesis la significancia de  $p= 0.005$  siendo menor a 0.05, de manera que la hipótesis queda aceptada.

Huamán (2018) en su investigación hecha en Huari. Cuyo objetivo fue, determinar la influencia de juegos motores como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, en una muestra de 24 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la escala de estimación. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 79% de niños están en el nivel en inicio y el 21% en el nivel en proceso. en el post test el 79% de niños alcanzaron en nivel de logro alcanzado y el 21% en el nivel de logro destacado. Concluye que, queda determinado que los juegos motores como estrategia didáctica influyen en el mejoramiento del desarrollo psicomotriz de los niños de 05 años en la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari.

En los antecedentes previos a nivel local, se encontró el estudio de Valles (2020), hecho en Huancayo - Junín, con el objetivo de determinar si los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar de Huancayo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019 investigación de diseño de investigación pre experimental con pretest y post- test a un solo grupo. La muestra corresponde a 19 estudiantes correspondiente a 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 268 –del distrito de Huancayo, seleccionados a través de muestreo no probabilístico, se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación. Los resultados fueron los siguientes: Se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel C, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el post test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel A; es decir nivel de logro.

Maxi (2020), en su estudio hecho en la provincia de Chanchamayo, Junín, con el objetivo de demostrar la efectividad de la aplicación de un programa de juegos motrices para

desarrollar la motricidad gruesa, en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular De la Mano con María de Paucarpata – Chanchamayo. Investigación de enfoque cuantitativo, de nivel n pura, de tipo experimental aplicada, de diseño pre experimental, con una población muestral de 19 niños de 4 años, a quienes se los evaluó con la técnica de la observación y el instrumento fue Escala de la Evaluación de la Psicomotricidad en Preescolar. Entre las conclusiones se tiene que, el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el pre test, en cuanto a locomoción, posiciones, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, coordinación de manos, esquema corporal en sí mismo y esquema corporal en otros, se obtuvo un 26,05 % lo cual indica que están en un nivel bajo en el desarrollo de la motricidad. : El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el post test, en cuanto a locomoción posiciones, equilibrio, coordinación de piernas, coordinación de brazos, coordinación de manos, esquema corporal en sí mismo y esquema corporal ha mejorado en un 67,37 % logrando superar las deficiencias y realizar las actividades propuestas. Se obtuvo una mejoría en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular De la Mano con María, Paucarpata; lo cual es comprobado con el valor de p hallado (,000) que es menor a 0,05.

Después de a ver descrito los hallazgos más resaltantes se consideran las conceptualizaciones de ambas variables, iniciando por los juegos motores: En cuanto a la definición de esta variable: Navarro (2020) precisa que el juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje. Diversos han sido los autores que han contribuido a ampliar la definición de juego, explicar características, teorías y aplicaciones útiles a lo largo de la historia hasta llegar a la actualidad. Así mismo los juegos se caracterizan también por ser acciones espontáneas y voluntarias, es decir que no implican obligaciones. A partir de esta idea no parece complicado comprender que un juego motriz es una actividad en la que el movimiento adquiere una considerable trascendencia. Díaz (2020) afirma que el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De esta manera el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz.

Para Chiva et al (2019) el juego motor es definido como una herramienta pedagógica para fomentar un estilo de vida saludable mejorando los procesos metabólicos y motores de



niños con esta deficiencia biológica pero que deben ser adaptados de acuerdo a sus características y capacidad motora; proporcionan el derecho a la igualdad, la convivencia con una adecuación al juego con pautas cortas y sencillas que permitan la comprensión del infante.

En cuanto a las teorías que respaldan a los juegos motores: Piaget (1985), indica que el juego forma parte de la inteligencia de todo niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del hombre. Señala que, aquellas capacidades sensorio motrices, las simbólicas o de razonamiento, como los aspectos esenciales del desarrollo del hombre, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Además, Piaget une tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: Primero, que el juego es un simple ejercicio; Segundo, que el juego es simbólico; y Tercero, el juego reglado que viene a ser un resultado de un acuerdo del grupo.

Desde el punto de otros autores, la Teoría sobre los juegos: Los juegos como actividades recreativas, son considerados herramientas importantes en el fortalecimiento del aprendizaje de los niños, son actividades recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad y que, usados con orientación educativa, permite el reforzamiento de múltiples capacidades y habilidades en los niños. En los últimos tiempos, muchas de las actividades lúdicas son consideradas como estrategia de enseñanza -aprendizaje que permiten modificar las aptitudes de los estudiantes frente a un problema resaltante en su desarrollo cognitivo, emocional, físico y social. La aplicación de los juegos aplicados a la educación o formación integral de los niños, por un lado, permiten afianzar conocimientos y a la generan diversión en los niños, lo que permite a la vez el desarrollo de la imaginación, la creatividad. En este aspecto ya Piaget sostenía que los niños aprenden jugando. Por ello es importante que los juegos vayan adhiriéndose a normas específicas, las que deben surgir de la recreación imaginativa de los niños, de manera que tienda a ejercer un control en su conducta y la práctica de los juegos así entendida fomentara el aprendizaje de normas y la práctica de juegos reglamentados, es decir, los juegos dotados de normas van a influir en la forma como el niño se acondiciona a pautas establecidas libremente por ellos mismos que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo (Gallardo, 2020).

La implementación de los juegos en la educación infantil los niños deben conllevar a que los niños logren el control y dominio de muchos músculos del cuerpo, así los juegos se convierten en herramientas importantes para el desarrollo en este caso de la motricidad gruesa. En otro aspecto los niños al vivenciar los juegos estarán en la capacidad de adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que viven, a la vez ha de permitir ir descubriendo las partes y funciones de su cuerpo. (Madrona et al, 2021). A. Teoría del excedente energético. Spencer (1855).

Dentro del enfoque de los juegos como estrategia de enseñanza- aprendizaje, se tiene el aporte de Spencer (1855), quién elabora su Teoría del excedente energético basada en la concepción de que la búsqueda de mejoras sociales, que tiene que ver con la reforma laboral, han conducido al individuo a la acumulación de grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Spencer, se apoya en la idea de que la infancia y la niñez son dos etapas de desarrollo del niño, en las que su labor no demanda del uso mayor de energía, el niño en base a su condición de dependencia no realiza ningún trabajo excesivo de energía para poder sobrevivir, sus necesidades están cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma natural por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas. Presente también la Teoría de la dinámica infantil. Buytendijk (1935) en otro contexto, Buytendijk, (1935), desarrolla la teoría de la dinámica infantil en la cual interpreta el juego como una actividad derivada de una actitud o dinámica infantil. Asume el autor que Si una persona adulta no dispone de esta actitud juvenil no puede participar de la pertinencia del juego. (Lavega, 1997). Para Buytendijk, el juego es, una expresión de la naturaleza inmadura, desordenada, impulsiva, tímida y patética de la infancia; y el juego es juego con algún objeto, con algún elemento y no sólo. (p.62). Y la Teoría del Juego de Wallon (1977), un aporte importante es el que desarrolla Wallon, quien asume que es a través del juego que el niño genera una madurez motriz, a la vez que el juego permite el desarrollo armónico y sostenido de la parte cognitiva y motriz. Wallon, define y sostiene la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Wallon llega a considerar que cualquier actividad que se haga libremente e involucre acción física puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado (Wallón, 1977).

Respecto a las características de los juegos motores; los mismos están caracterizados por su utilidad, de esta manera presentan utilidad fundamental, lo explica Schoning (2021) Para la conservación: El juego ayuda a convertir ciertas actividades instintivas en hábitos que desaparecerían si no se ejercitan. Si un niño no juega cuando es pequeño, y si no caza, pesca, nada, etc., vivirá una vida sedentaria el resto de su vida porque no desarrollará el hábito del ejercicio físico. . Desarrollo: El juego apropiado proporciona ejercicio conveniente y estimula el desarrollo de varios órganos y sistemas del cuerpo, el crecimiento general del cuerpo, el desarrollo del tórax y del sistema circulatorio vasomotor. En educación intelectual: Los juegos constituyen un factor motivacional o de desarrollo que puede y debe utilizarse en toda la enseñanza escolar. Todos sabemos que existe una estrecha relación entre la actividad motora y la inteligencia. El juego desarrolla la capacidad de coordinar respuestas ante algún estímulo extraño o poderoso. Por ejemplo, las competiciones deportivas no enseñan al abogado a defender un caso en un juicio, pero lo preparan para que, en la emoción que genera una discusión acalorada, pueda salir victorioso, gracias al control que tiene sobre sus nervios y la conocimiento que ha adquirido La capacidad de enfocar y coordinar todos los esfuerzos para completar el trabajo en cuestión. Moralmente: los juegos desarrollan su moralidad al brindar a los individuos la oportunidad de ejercer la iniciativa; su equidad, perseverancia, coraje, honestidad y espíritu de juego limpio.

Los distintos juegos existentes tienen unas determinadas características que se expresan según su tipología, como afirma López (2019), quien explica que las atracciones también tienen una utilidad incidental de entretenimiento: su utilidad es obvia, pero no vale la pena.

. Sustitutos: El juego proporciona sustitutos convenientes para determinadas manifestaciones, como tirar piedras a coches o ventanas; dañar plantas en jardines o parques públicos; actuar como un problema de vaca, que puede solucionarse con excursiones escolares, etc. Catarsis: El juego ayuda a desarrollar y canalizar racionalmente ciertas tendencias instintivas que, si no se controlan, pueden volverse peligrosas. La práctica de boxeo supervisada y guiada puede reducir las peligrosas peleas callejeras entre niños de la misma escuela o de diferentes escuelas. Corrección: Los juegos se pueden utilizar para corregir formaciones provocadas por la lectura o escritura en carpetas insalubres o en habitaciones con poca iluminación o ventilación. Imitación: Los juegos no sólo benefician a las personas que los juegan, sino que también benefician al público en general, porque los

juegos les permiten contagiarse de emociones placenteras, lo que tiene muchos beneficios para la vida.

Respecto a la importancia del juego motor, Tineo (2020) afirma que es importante para el desarrollo integral del niño, gracias a esta diversión espontánea o guiada por el educador, el niño es capaz de desarrollar habilidades motrices básicas para ciertos deportes (jugar, lanzar y atrapar, agilidad y equilibrio, saltar) y habilidades físicas (velocidad, salto, fuerza); su importancia también está relacionada con el aprendizaje. Díaz (2020) mencionó sobre los exergames que los exergames son cruciales en los años preescolares porque ayudan a los niños a darse cuenta de que sus cuerpos pueden realizar diversos movimientos. Juegos como estos ayudan a construir relaciones con los estudiantes. Por lo tanto, estimular la motricidad gruesa permite desarrollar movimientos corporales como: gatear, caminar, gatear, saltar y caminar. Los juegos de movimiento y las habilidades motoras gruesas pueden desarrollar eficazmente el cuerpo, lograr el equilibrio y el movimiento corporal y permitir que los niños adquieran una coordinación general, equilibrio, lateralidad, orientación espacial y control corporal adecuados. Asimismo, esta relación favorecerá la formación social del niño a través del juego motor, permitirá la interacción con los demás, el control del grupo, la espera de turnos y, sin duda, desarrollará el aspecto emocional si se trata al niño como tal. Capacidad para socializar, afrontar problemas y saber controlar las emociones.

Asimismo, en el juego el niño aprende primero a jugar. Aprender las habilidades psicomotrices básicas necesarias para las diferentes formas de juego, como control motor, coordinación, agilidad, patrones de conducta, técnicas, improvisación, sistemas sociales. Se adapta a un modo de vida fundamental para la humanidad y la afirmación del hombre dentro de los límites del sistema, y le ayuda a mantener un espacio de libertad y felicidad en un mundo de acción, rendimiento y búsqueda constante de metas que no son siempre alcanzable (Quadros, 2021).

En cuanto a la función de los ejerjuegos primarios, la inclusión de los ejerjuegos en la etapa primaria tiene gran valor e importancia, ya que su finalidad es tratar al niño como un ser completo. A través de este tipo de juegos se pueden potenciar todos los aspectos del desarrollo del niño, por ejemplo, cuando un niño juega con su cuerpo puede aprender conceptos de coordinación motriz, movimiento y espacio, y otros aprendizajes beneficiosos para el desarrollo personal. (Gallardo y Gallardo, 2019). Con el apoyo de un maestro de aula,

los niños pueden jugar juegos de movimiento con circuitos que mejoran las habilidades motoras de equilibrio, movimiento y dirección. Según (Navarro, 2020), existen dos tipos de juegos de carros: los juegos culturales, también conocidos como juegos tradicionales y los juegos didácticos. Este último está diseñado por docentes para desarrollar las competencias citadas en el currículo nacional: el desarrollo de la motricidad y la aptitud física. La importancia de los juegos de ejercicio es que involucran a los niños en una actividad recreativa que les permite aprender sobre el movimiento.

Para las dimensiones consideraremos lo que dijo Bautista (2022) propuso las siguientes dimensiones a partir de los aportes de Piaget: Construir el juego. Son un conjunto de piezas de iguales o diferentes formas que se pueden combinar de muchas formas para crear diferentes estructuras. Cuando un niño sabe lo que quiere hacer, cómo quiere hacerlo y qué quiere hacer. Juegos Deportivos. Implica expresión de movimiento como habilidades básicas, ritmo, danza, juegos, ejercicios, juegos previos al movimiento, deportes, actividades en la naturaleza, actividades acuáticas. Juego rodante. Juegos interesados en la movilidad. Estos juegos suelen centrarse en el desarrollo muscular, pasando por el entrenamiento muscular de brazos, piernas, etc., hasta juegos de máquinas.

Respecto a la segunda variable motricidad gruesa, según Cobos (2021) la motricidad gruesa se define como la coordinación de grandes grupos musculares implicados en actividades como el equilibrio, el movimiento y el salto. En otras palabras, los niños de esta zona utilizarán las partes musculares gruesas del cuerpo para realizar diversas actividades, ya sea correr, saltar, pararse sobre un pie, etc.

Asimismo, las habilidades motoras gruesas como gatear, correr, trepar y saltar se desarrollan a medida que los niños crecen. El desarrollo del área sensoriomotora permite a los niños realizar juegos en función de lo que quieren y quieren hacer. Sus músculos y huesos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, lo que les permite escalar, saltar y correr más lejos, más rápido y mejor (Penton, 2022).

Según Bolaños (2022), se define indicando que la motricidad gruesa es la encargada de ejercitar las partes del cuerpo del niño a través de diferentes movimientos como caminar, correr, saltar y otras actividades que requieren mucho esfuerzo y fortalecimiento. El cuerpo de un niño, de cada niño. Es importante empezar a desarrollar esta habilidad motora desde

una edad temprana para que cada bebé pueda fortalecer cada músculo y ganar la agilidad que necesita. A través de la motricidad gruesa, cada parte del cuerpo sufre muchos movimientos y luego es capaz de cambiar la posición del cuerpo y mantener el equilibrio, que es lo que permite realizar diferentes actividades y aún poder caminar de manera equilibrada. De cierta manera, apropiada pero sin quedarse atrás.

Del mismo modo, Berrueta (2020) afirma que los movimientos brutos incluyen grandes movimientos y gestos que implican el uso coordinado de grandes grupos de músculos en todo el cuerpo. Las habilidades motoras gruesas permiten acciones como lanzar, atrapar, correr, trepar, saltar, pararse sobre un pie, etc., en el entendido de que estas acciones involucran los músculos largos del cuerpo y que su coordinación se expresa a través de conductas motoras como equilibrio, postura, marcha o movimiento. , que representa una expresión física típica de las habilidades motoras gruesas.

En cuanto a la teoría de la motricidad gruesa, citamos la teoría psicogenética de Jean Piaget (1961), en la que Piaget (1961) afirmaba que el camino hacia la motricidad comienza por el cuerpo más cercano al propio cuerpo. El entorno, posteriormente, está destinado a ampliar el alcance de la experiencia, en la medida en que colabora para que ese primer objeto de descubrimiento se ubique en coordenadas espacio-temporales y establezca relaciones cada vez más complejas con todos los objetos que lo rodean. El conocimiento que adquieren los niños tiene valor educativo real sólo cuando se integra en una realidad viva que tiene pleno sentido para ellos.

En cuanto a las características de las etapas motoras gruesas, según Alvear (2019), las etapas características que contribuyen a un buen desarrollo motor grueso son las siguientes:

- a) Etapa de exploración. - En esta etapa, el niño se familiariza con los objetos del entorno que lo rodea, es decir, explora y manipula objetos. El movimiento dinámico se convierte en una experiencia vivida mientras logra desarrollar las sensaciones que ayudan a alcanzar el equilibrio corporal adecuado. Algunos ejercicios que pueden resultar de ayuda en esta etapa:
- b) Conocimiento del objeto. - Se deben realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, urala, acompañados de música, saltar la cuerda con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr directo a figuras geométricas (Alvear, 2019).
- c) Una gestión más integral de la organización. - Durante estos ejercicios, el niño ocupa todo el cuerpo y puede subir y bajar escalones, mantener el equilibrio, gatear con los brazos detrás,

jugar al cerdito, etc. (Alvear, 2019). d) Etapa de sensibilización y confianza. - En esta etapa, los niños mayores pueden encontrar por sí solos formas de realizar acciones sencillas que requieran presión (Alvear, 2019). e) Etapa de coordinación sensorial. - En esta etapa los niños han tomado el control de su equilibrio, los movimientos a realizar son más precisos y diferenciados, tienen un mejor control sobre su cuerpo y cada una de sus partes, tienen nuevas opciones de movimiento que les permiten poder desarrollar su La motricidad gruesa es una forma de potenciar y desarrollar aprendizajes importantes (Alvear, 2019).

Respecto a la importancia de la motricidad gruesa, según Gill (2020), la psicomotricidad gruesa es muy importante para el desarrollo de un infante o niño, y una adecuada funcionalidad del movimiento le permitirá moverse con mayor facilidad a través de espacios orientados como caminar, correr, saltar y jugar, podrán controlar el equilibrio de su cuerpo mientras superan obstáculos o transportan objetos o simplemente avanzan por rutas diseñadas para su edad sin salir de los obstáculos. El niño necesita desarrollar su psicomotricidad gruesa para realizar acciones exploratorias, descubrir su entorno, tener confianza, conectarse con los demás y posteriormente desarrollar correctamente su motricidad fina.

Contreras et al (2021) señalaron que los niños en la etapa sensoriomotora muestran una gran curiosidad por las cosas que les rodean, y sus actitudes dependen de sus reacciones ante los estímulos. En los recién nacidos, las contracciones de los músculos están relacionadas únicamente con la flexión y su movimiento y coordinación mejoran gradualmente. Por tanto, la experiencia y la experiencia formada les permitirán comprender y controlar sus propios movimientos.

Respecto a las funciones del desarrollo motor grueso en niños de 4 a 5 años, Alvear (2019) las clasifica de la siguiente manera: • 0 a 6 meses: Dependencia total de las actividades reflejas, especialmente la succión. Alrededor de los tres a cuatro meses comienzan los movimientos voluntarios debido a la estimulación externa, • 6 meses a 1 año: Se observa mayor movilidad, combinada con afinamiento del espacio y el tiempo. Esta organización está asociada con la maduración del tono muscular y los procesos de crecimiento y se enriquece continuamente con la retroalimentación del desarrollo cognitivo. Aproximadamente al año de edad, algunos niños necesitan ayuda para caminar: • 1 a 2 años: aproximadamente al año y medio, los niños pueden caminar de forma independiente y pueden subir escaleras, sentarse en sillas, agacharse y realizar otras actividades con ayuda.

Su curiosidad lo lleva a todo. A los 2 años los niños pueden correr y saltar con los pies juntos, ponerse en cuclillas, subir y bajar escaleras, sentir el apoyo de las paredes y evitar obstáculos;

- 3 a 4 años: Se fortalecen los conocimientos adquiridos hasta el momento. y no tienen problema para correr, suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyo, y pueden andar de puntillas y caminar por ellas sin ningún problema. Cuando llegas a los 4 años ya puedes caminar con un pie, y la motricidad se irá afinando a lo largo del año hasta que puedas saltar, moverte y subir y bajar;
- 5 a 7 años: Gana autonomía total, es decir, cuerpo. equilibrio, durante el cual el conocimiento adquirido hasta ahora se convierte en la base de nuevos conocimientos, tanto internos como socioemocionales.
- A partir de los 7 años: La madurez es prácticamente completa, por lo que desde ahora hasta los 12 años es el periodo ideal para desarrollar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos.

En cuanto a las dimensiones de la motricidad gruesa, para tener un conocimiento profundo de las variables de la motricidad gruesa es necesario conocer sus dimensiones, lo cual Mendieta et al (2019) explicaron de la siguiente manera: a) Esquema corporal. Mendieta et al. (2019) creen que la imagen de una persona se identifica a través de la percepción integral de las diversas partes de la persona, la persona se constituye como un todo y las actividades que realiza también se ven desde la autoconciencia de la persona. Así, el mapa corporal se relaciona con la representación de las características psicológicas que puede tener un niño o una niña en su cuerpo. Esto es lo que lo compone, ya sea estático o en ejecución. Movimiento, espacio, relación con las criaturas y cosas que le rodean; b) Control del cuerpo. Para Mendieta et al. (2019) mencionaron que esto se relaciona con la postura correcta que adopta el niño y la forma adecuada de realizar la acción.

Al igual que el equilibrio y la coordinación de todos los músculos del cuerpo que muestran los niños y las niñas, el control corporal se define como: El tono es el mantenimiento de la postura corporal. El tono muscular, por otro lado, surge de la actividad motora del bebé y expresa diversas emociones de satisfacción o rechazo. c) Lateralidad: Mendieta et al. (2019) menciona: La lateralidad corporal permite la organización de referencias espaciales, posicionando el cuerpo en relación con el propio cuerpo en el espacio y los objetos. Facilita así el proceso de integración perceptiva y construcción de esquemas corporales. Esta es la ventaja que tenemos al usar partes de nuestro cuerpo, como nuestros ojos y oídos, cuando queremos usar nuestra mano derecha en lugar de la izquierda. Consta de las siguientes acciones: usar un anillo para identificar el lado derecho de su cuerpo usar



un pañuelo para identificar el lado izquierdo de su cuerpo usar expresiones derecha-izquierda para describir objetos relacionados con él mismo identificar los lados izquierdo y derecho de su compañero.

## II. METODOLOGÍA

### 2.1. Enfoque y tipo de investigación:

El enfoque de estudio fue cuantitativo ya que se examinó los datos con ayuda estadística; fueron tabulados y analizados los datos de las variables. Citando a los autores Hernández et al., (2020), manifiesta que la investigación cuantitativa permite unificar y analizar los datos numéricos sobre variables previamente determinadas. Este tipo de investigación construye una relación entre los elementos numéricos y los objetivos que se pretenden cumplir mediante un modelo lineal. De esta manera, este estudio recopiló todos los datos numéricos para construir una base sólida que permita determinar el nivel de motricidad gruesa antes y después de aplicar el juego lúdico en niños de 5 años del nivel inicial de una I.E. de Satipo – 2023.

El tipo de investigación para este estudio fue aplicado. Muñoz (2019) asume que este tipo de investigación consiste en el contraste de teorías ya existentes a partir de una serie de hipótesis surgidas de la misma, siendo necesario obtener una muestra, ya sea en forma aleatoria o discriminada, pero representativa de una población o fenómeno objeto de estudio. Bajo este marco, la información a recolectar se traducirá en expresiones numéricas a partir de lo cual se construirán las tablas y los gráficos, que expresan la dimensión del problema. Por lo tanto, según Muñoz (2019) realizar estudios cuantitativos es indispensable contar con una teoría ya construida, dado que el método científico utilizado en la misma es el deductivo.

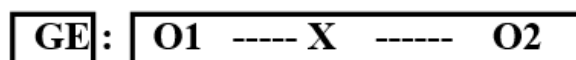
### 2.2. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación que se llevó a cabo es de un diseño pre experimental. Según Campbell y Stanley (2019) se produce una investigación pre experimental cuando, se compara un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento, cuando se trata de medir el mismo sujeto o grupo de sujetos antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma o cuando se compara dos grupos de sujetos a los que se les aplican tratamientos experimentales distintos.

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:

**Figura 1.**

*Diseño pre experimental.*



*Nota:* Representación gráfica del diseño de investigación pre experimental.

GE: Grupo de estudio

O1: Pre test (lista de cotejo del nivel de motricidad gruesa) en niños de 5 años

X: Aplicación de programa de juegos lúdicos

O2: Post test (lista de cotejo del nivel de motricidad gruesa) en niños de 5 años

### 2.3. Población y muestra

Ñaupas et al. (2019) considera que la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. La población de esta investigación estará conformada por los niños de 5 años de la Institución Educativa Integrado Bilingüe Emilio Ríos Anita- Satipo 2023

Esta investigación estuvo constituida por una población de 74 niños que conformaban una Institución Educativa - Satipo 2023.

**Tabla 1**

*Distribución de la población estudiantil del nivel inicial*

Niños	SEXO		Total de niños
	H	M	
3 años	10	8	18
4 años	10	16	26
5 años	20	10	30
Total	40	34	74

**Nota.** *Nómina de matrícula de una institución educativa - Satipo 2023*

Hernández et. al. (2020) asume que la muestra es en esencia, un subgrupo de la población, es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población. Para el cual se consideró un total de 30 niños de 5 años de la Institución Educativa Integrado Bilingüe Emilio Ríos Anita- Satipo 2023, que son distribuidos en la siguiente tabla:

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra estudiantil del nivel inicial*

Niños	SEXO		Total de niños
	H	M	
5 años	20	10	<b>30</b>
Total			

**Nota.** *Nómina de matrícula de una Institución Educativa - Satipo 2023*

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia. El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar. (Hernández et al., 2020).

En tanto, los criterios de inclusión fueron los siguientes: a) Niños del nivel de inicial del aula de 5 años; b) Niños matriculados en el presente año 2023; c) Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado para aplicarles el programa. Los criterios de exclusión fueron los siguientes: a) Niños del nivel de inicial que no son del aula de 5 años; b) Niños no matriculados en el presente año 2023; c) Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado para aplicarles el programa

#### **2.4. Técnica e instrumento de recolección de datos**

Se utilizó la técnica de la observación directa. Según Hernández et al., (2020), define a esta técnica como un proceso de recolección de datos que comprende procedimientos y actividades que permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación. En este caso se utilizará la técnica de la observación, que es el procedimiento que se utiliza para presenciar directamente el fenómeno que se estudia, sin modificarlo o manipular su contenido.

El instrumento a utilizar en esta investigación fue la lista de cotejo. Al respecto, Muñoz (2019), define las listas de cotejo como, instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores. Mientras mayor sea el nivel de desempeño, el indicador tiene más puntos (p. 172).

El instrumento adecuado que permitió recoger información fue la lista de cotejo para determinar el nivel de la motricidad gruesa. En la cual se observó la actividad y de la misma manera se registró, dicha variable contó con 3 dimensiones y un total de 15 ítems, con la escala Dicotómica, la cual se muestra en la siguiente tabla:

**Tabla 3**

*Escala y valor del instrumento de la motricidad gruesa*

Escala	Valor
Si	1
No	0

*Nota:* elaboración propia con la escala dicotómica

Como lo menciona Quezada y Salcedo (2019) la validación de un instrumento de investigación se refiere al proceso de evaluar las preguntas de la encuesta para asegurar su confiabilidad. Debido a que existen múltiples factores difíciles de controlar que pueden influir en la fiabilidad de una pregunta, este proceso no es una tarea rápida o fácil.

La variable dependiente contó con el instrumento de lista de cotejo, este instrumento pasó por los tres expertos, que validaron su sentido, la forma de redacción, existencia de coherencia entre dimensión con su variable. Se presenta en la siguiente tabla.

**Tabla 4***Validación del instrumento por expertos*

N°	Nombre de los expertos	Concordancia de puntaje
Experto 1	Mgtr. Harold Raúl Olivos García	20
Experto 2	Mgtr. Velu Marianella Valles Medina	20
Experto 3	Mgtr. Andrea Peña Adrianzen	20

*Nota:* Elaboración propia

Según Hernández et al. (2020) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual se aplica, repetida al mismo sujeto produce iguales resultados. Para ello, se constató que si se aplica es confiable el instrumento. Se le hizo la confiabilidad con la prueba piloto con la misma muestra asignada para el estudio.

**Prueba de confiabilidad**

Variable: motricidad gruesa

**Tabla 5**

*Estadístico de consistencia interna de la lista de cotejo de la variable motricidad gruesa*

KR- 20 DE RICHARDSON	N° de Elementos
0,807	15 ítems

*Nota:* ordenador SPSS 26.**2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

Para el procedimiento y análisis de la recolección de datos se ha teniendo en cuenta:

En primer lugar, se coordinó con la dirección de la Institución Educativa en estudio, para obtener el permiso y los fechas que se van a considerar por la muestra del aula de 5 años y así obtener la información.

- a) Recolección de datos: se aplicó un pre test y post test para observar el nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años. Además de un programa basado en la estrategia de los juegos simbólicos.
- b) Codificación: después de recolectar la información aplicando el instrumento se realizó la codificación de datos de acuerdo a la cantidad de niños e ítems considerados.
- c) Tabulación: luego de tener la información codificada se procesó la tabulación, el cual se trabajó en el Microsoft Excel 2018, para obtener el resumen de resultados. Además, se usó el programa SPSSv.27 con el fin de corroborar la hipótesis planteada en la investigación.
- d) Elaboración de gráficos: así mismo se elaboraron gráficos de los datos encontrados con el fin de una mejor visualización de los resultados obtenidos.
- e) Análisis de resultados: para realizar el análisis de resultados, hemos considerado las bases teóricas, los antecedentes para comprar los datos obtenidos. Para luego culminar con las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

**Tabla 6**

*Valoración de baremos para procesar los datos de la variable motricidad gruesa*

Escala	V.D – Rango	Nivel	D1	D2	D3
Si No	0 al 4	Inicio	1	1	1
	5 al 8	Proceso	2	2	2
	9 al 12	Logro esperado	3	3	3-4
	13 al 15	Logro destacado	4-5	4	5-6

*Nota:* Elaboración propia

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

Respetar los marcos ético-legales-institucionales: Respetar los marcos de toma de decisiones en investigación científica, incluyendo acuerdos, contratos y términos de referencia.

En esta investigación se ha respetado cada uno de los procedimientos durante la aplicación de las sesiones del juego motor en el marco de determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años. De esta manera se han respetado los acuerdos entre la investigadora y el personal de servicio del colegio a evaluar, así como con los padres de familia, tomando como contratos la carta de autorización por parte de la institución educativa (para la aplicación de la estrategia) como los consentimientos informados firmados por los padres de familia para interactuar con sus hijos con fines meramente formativos.

Para contextualizarlo, según Moreno (2020) afirma que este aspecto ético asegura retornos sostenibles de acuerdo con los valores y principios éticos de la organización; permite a los proveedores intercambiar servicios en un marco de confianza mutua y cooperación para promover o motivar.

Respeto a la normativa nacional e internacional: Es responsabilidad de todo investigador conocer y respetar la legislación que regula el campo de la investigación científica.

En esta investigación se ha respetado todos los campos relacionados a normativa nacional e internacional científica en torno a su realización, aplicación, ejecución, aspectos concluyentes y recomendaciones finales.

Con el respaldo de Valera (2019) Los investigadores de cualquier universidad deben conocer, seguir y respetar las normas y leyes que regulan las actividades de investigación a nivel nacional e internacional, así como reconocer su importancia y pensar en las consecuencias de no observarlas.

Respeto a las personas: Se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la libertad, el derecho a la autodeterminación informada, la confidencialidad y la intimidad personal.

Este estudio, ha promovido el respeto a la persona en todos sus aspectos, siendo la dignidad, el anonimato, la libre determinación y la preservación de la intimidad los principales pilares para su realización: desde preservar el anonimato de los niños hasta la no vulnerabilidad de su intimidad. Garantizando así el bienestar de cada uno de los niños que fueron objeto de muestra para esta investigación.



Ante esto Kant (2018), defensor de la filosofía moral, afirma que los seres humanos deben ser respetados porque son un fin en sí mismos. Al ser un fin en sí mismos conservan un valor intrínseco y absoluto.

Consentimiento informado y explícito: En toda investigación debe existir una expresión de voluntad informada, libre, clara y específica, y la persona o titular de los datos consiente en el uso de esa información para un fin específico de investigación.

Frente a este contexto, las personas que participaron en las actividades de esta investigación tuvieron siempre el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines que desarrollaría esta investigación en la que participaron; y tuvieron la libertad de elegir si participaban en ella, por voluntad propia.

Según Aparicio (2021) toda investigación debe contar con un formulario de consentimiento informado, libre, claro y específico; la persona que es objeto de la investigación o el titular de los datos acepta que la información se utilice para fines específicos definidos en el proyecto.

Promoción del desarrollo sostenible: Proponer, diseñar, desarrollar, realizar y difundir investigaciones científicas que respeten y protejan la biosfera y la biodiversidad, con criterios de sostenibilidad, pertinencia y validez científica, evitando cualquier daño o acción nociva a la naturaleza.

En esta investigación se ha promovido y respetado el desarrollo sostenible, desde la forma en que han sido recolectados los datos sin dañar el bienestar físico ni intelectual de los participantes, hasta tomar los resultados del estudio como criterios científicos que no se obtuvieron dañando a los demás o a su entorno.

Según Taboada (2022) toda investigación debe respetar el medio ambiente y la protección de las plantas fuera de los fines científicos; se deben tomar medidas para evitar daños y se deben planificar acciones para minimizar los impactos negativos y se deben tomar medidas para evitar daños.

Responsabilidad, rigor científico, veracidad: observar una conducta minuciosa durante la investigación, no pretender logros que sean incompatibles con las responsabilidades asumidas, ni suplantar o encubrir en beneficio propio o de un tercero.

En este estudio, la investigadora a proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos. Además, se garantizó la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

Rosas (2019) afirma que, para cualquier informe de investigación, todo investigador (estudiante, estudiante de posgrado, personal no docente) debe evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar posibles pérdidas, riesgos e ingresos.

**Divulgación Responsable de la Investigación:** Todo investigador tiene la responsabilidad de publicar y difundir los resultados de la investigación realizada en un ambiente de diversidad ética, ideológica y cultural. Los resultados también se devuelven a las personas, grupos y comunidades involucradas en el estudio.

Al culminar esta investigación y se obtengan los permisos necesarios para su divulgación, se publicará en el repositorio de la universidad, así como el gestionamiento de la publicación de su artículo en páginas indexadas, especialmente aquellas que compartan varios idiomas, con el fin de hacer llegar el estudio a muchas personas, lectores y estudiantes en busca de antecedentes para sus investigaciones.

Según Agüero (2020) la difusión es esencial para el proceso de investigación, ya que mantiene conexiones con pares en la comunidad científica. Es una actividad en la que los investigadores de un campo en particular informan sobre sus hallazgos y/o avances, creando una red de información que es fundamental para el progreso general de la academia.

**Justicia y Bien Común:** Todos los implicados en la investigación de la UCT deben anteponer la justicia y el bien común a sus intereses personales y evitar los efectos nocivos de la investigación sobre las personas, el medio ambiente y la sociedad.

En esta tesis se antepuso la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, el ejercicio de un juicio razonable y el aseguramiento de que

las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas.

Según Mijares (2021) los investigadores tienen la responsabilidad de tratar de manera justa a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios relacionados con la investigación y a quienes tienen acceso a los resultados de los proyectos de investigación.

### III. RESULTADOS

#### 3.1. Presentación y análisis de resultados

##### 3.1.1. Análisis descriptivo en relación entre las variables

En cuanto al objetivo general: *Determinar el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023.*

**Tabla 7.**

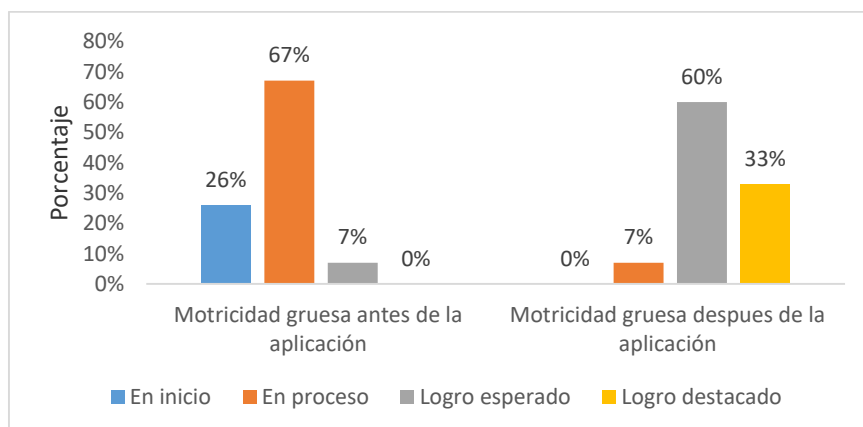
*Influencia de los juegos motores en el nivel de motricidad gruesa*

Niveles de aprendizaje	Motricidad gruesa antes de la aplicación		Motricidad gruesa después de la aplicación	
	F1	%	F1	%
En inicio	8	26%	0	0%
En proceso	20	67%	2	7%
Logro esperado	2	7%	18	60%
Logro destacado	0	0%	10	33%
Total	30	100%	30	100%

**Nota.** Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años

**Figura 2**

*Influencia de los juegos motores en el nivel de motricidad gruesa*



Se observó, que los evaluados antes de la aplicación presentaron un nivel de aprendizaje en proceso a un 67%, frente a ello se aplicó el programa de juegos motores, obteniendo mejoras que se vieron después de esta aplicación, donde se muestra que el 60% llegó a nivel de logro esperado en el post test, demostrando la influencia de los juegos motores en el nivel de motricidad gruesa.

En cuanto al primer objetivo específico: *Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores.*

**Tabla 8**

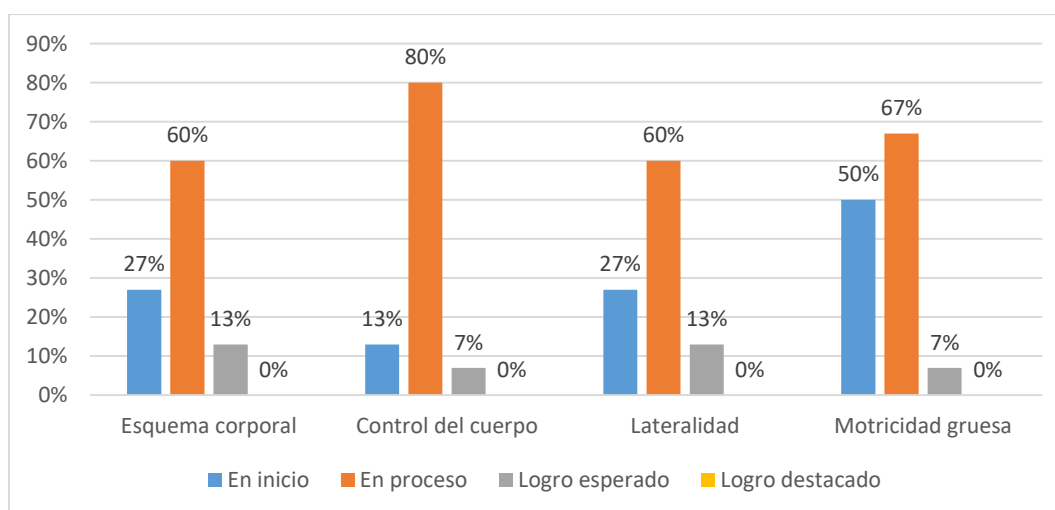
*Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años antes de aplicar el programa de los juegos motores*

Niveles de aprendizaje	Esquema corporal		Control del cuerpo		Equilibrio		Motricidad gruesa	
	F1	%	F1	%	F1	%	F1	%
En inicio	8	27%	4	13%	8	27%	8	26%
En proceso	18	60%	24	80%	18	60%	20	67%
Logro esperado	4	13%	2	7%	4	13%	2	7%
Logro destacado	0	0%	0%	0%	0	0%	0	0%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

**Nota.** Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años

**Figura 3**

*Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años antes de aplicar el programa de los juegos motores*



Se evidenció según los datos obtenidos de los evaluados que en la dimensión esquema corporal obtuvieron un nivel de aprendizaje en proceso a un 60%; en la dimensión control del cuerpo se ubicaron en proceso al 80%; y en la dimensión lateralidad, en nivel proceso a un 67%. Concluyendo en general que el 67% de los estudiantes en relación a su Motricidad gruesa, obtuvo un nivel inicio, mostrando dificultades para realizar actividades de esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad.

En cuanto al segundo objetivo específico: *Diseñar y aplicar el programa de juegos motores en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023.*

**Tabla 9**

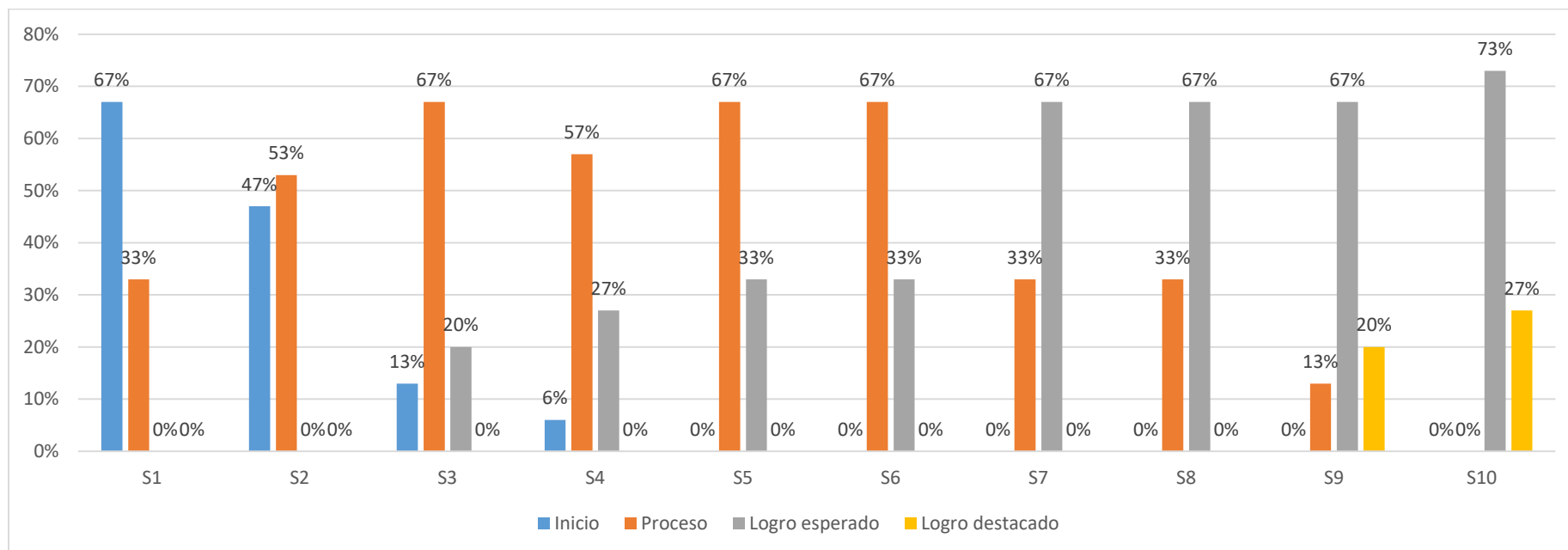
*Aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años*

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10	
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
<b>Logro destacado</b>	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	20%	4	27%
<b>Logro Esperado</b>	0	0%	0	0%	6	20%	8	27%	10	33%	10	33%	20	67%	20	67%	20	67%	22	73%
<b>Proceso</b>	10	33%	16	53%	20	67%	20	57%	20	67%	20	67%	10	33%	10	33%	4	13%	0	0%
<b>Inicio</b>	20	67%	14	47%	4	13%	2	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

**Nota.** *Lista de cotejo aplicada en las sesiones de aprendizaje*

**Figura 4**

*Aplicación de los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en los niños de cinco años*



Se observó en relación a la aplicación de las sesiones de aprendizaje que el 67% de los niños evaluados empezaron en la primera sesión en nivel inicio, en el transcurso de la aplicación de la estrategia fueron mejorando, evidenciándose en la quinta sesión que el 67% de los niños se ubicaron en un nivel proceso y en la última sesión el 73% de los niños se ubicaron en logro esperado. De esta manera queda demostrado que la aplicación de los juegos motores permite la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años.



En cuanto al tercer objetivo específico: *Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores.*

**Tabla 10**

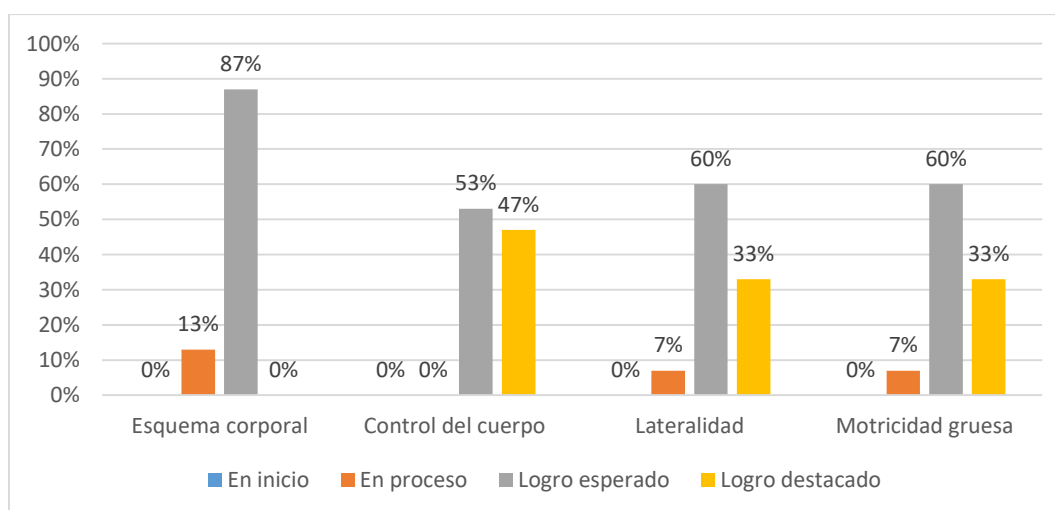
*Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años después de aplicar el programa de los juegos motores*

Niveles de aprendizaje	Esquema corporal		Control del cuerpo		Equilibrio		Motricidad gruesa	
	F1	%	F1	%	F1	%	F1	%
En inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
En proceso	4	13%	0	0%	2	7%	2	7%
Logro esperado	26	87%	16	53%	18	60%	18	60%
Logro destacado	0	0%	14	47%	10	33%	10	33%
Total	30	100%	30	100%	30	100%	30	100%

**Nota.** Lista de cotejo aplicada a niños de 5 años

**Figura 5**

*Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años después de aplicar el programa de los juegos motores*



Se evidenció según los datos obtenidos de los evaluados que en la dimensión esquema corporal obtuvieron un nivel de aprendizaje en logro esperado a un 87%; en la dimensión control del cuerpo se ubicaron en logro esperado al 53%; y en la dimensión lateralidad, en nivel logro esperado a un 60%. Concluyendo en general que el 60% de los estudiantes en relación a su motricidad gruesa obtuvo un nivel de logro esperado, mostrando mejoras para realizar actividades de esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad.

### 3.2. Prueba de hipótesis

En cuanto a la contrastación de la hipótesis, en la presente investigación se formuló la hipótesis de estudio, por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad, con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento, paramétrico o no paramétrico que se tomará en la prueba de hipótesis y se siguió el siguiente procedimiento:

- **Planteamiento de la hipótesis**

- **Nivel de significancia**

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia: 5% = 0,05

- **Estadístico a utilizar**

Shapiro - Wilk

- **Estimación de la prueba de normalidad**

Cuando la muestra es como máximo de tamaño 50, según Novales (2010), se puede contrastar la normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk, procediéndose a calcular la media y la varianza muestral. Se rechaza la hipótesis nula de normalidad si el estadístico Shapiro-Wilk -W- es menor que el valor crítico proporcionado por la tabla elaborada por los autores para el tamaño de la muestra y el nivel de significancia dado.

**Tabla 11**

*Prueba de normalidad*

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
PRE TEST	,929	30	,046
POST TEST	,884	30	,003

- **Criterios de decisión**

En relación a los criterios de decisión, se concluyó que si la prueba P valor  $< 0,05$ , se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si P valor  $< 0,05$  no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 10, existe una sig. 0,003 y 0,046. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

- **Procedimiento de la prueba de hipótesis no paramétrica de Wilcoxon**

- H1: Los juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023
- H0: Los juegos motores no mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023.

**Tabla 12**

*Prueba de Wilcoxon para la variable dependiente*

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	30 <sup>b</sup>	15,50	465,00
	Empates	2 <sup>c</sup>		
	Total	30		

a. POST TEST  $<$  PRE TEST

b. POST TEST  $>$  PRE-TEST

c. POST TEST = PRE-TEST

**Tabla 13***Estadístico de prueba*

<b>Estadísticos de prueba</b>	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-4,797 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener p valor = 0,000 y como p valor <0,05, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de los juegos lúdicos como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significancia de 0,000 siendo esta menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H0 y se acepta la hipótesis de investigación H1. Frente a este resultado se concluye que juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023.

#### IV. DISCUSION

En esta investigación al determinar el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023, se pudo encontrar que los evaluados antes de la aplicación presentaron un nivel de aprendizaje en proceso a un 67%, frente a ello se aplicó el programa de juegos motores, obteniendo mejoras que se vieron después de esta aplicación, donde se muestra que el 60% llegó a nivel de logro esperado en el post test. Esto quiere decir que la influencia de los juegos motores mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de esta investigación donde refiere que los juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Estos resultados son corroborados por Huamán (2018) en su investigación hecha en Huari. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 79% de niños están en el nivel en inicio y el 21% en el nivel en proceso. en el post test el 79% de niños alcanzaron en nivel de logro alcanzado y el 21% en el nivel de logro destacado. Así también, para Tineo (2020) indica que es importante para el desarrollo integral del niño; gracias a esta diversión creada, espontánea o guiada por el educador, el niño logra desarrollar sus capacidades motrices básicas (locomoción, lanzamientos y recepciones, agilidad y equilibrio, saltos) y capacidades físicas (velocidad, saltos, fuerza) orientadas hacia algún deporte; su importancia también se relaciona con el aprendizaje. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar estos resultados, quienes trabajan en el nivel inicial pueden reconocer la importancia que los juegos motores tienen para los niños en torno al desarrollo de su motricidad gruesa, sin embargo, muchas veces en las escuelas de nuestra realidad, el juego no es una actividad tomada como imprescindible al punto de tomar protagonismo exclusivo de la infancia, puesto que, en su mayoría de veces, es admitido solamente en el horario del recreo.

En esta investigación, al determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores, se pudo encontrar que los datos obtenidos de los evaluados que en la dimensión esquema corporal obtuvieron un nivel de aprendizaje en proceso a un 60%; en la dimensión control del cuerpo se ubicaron en proceso al 80%; y en la dimensión lateralidad, en nivel proceso a un 67%. Concluyendo en general que el 67% de los estudiantes en relación a su Motricidad gruesa, obtuvo un nivel proceso,

mostrando dificultades para realizar actividades de esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad. Esto quiere decir que, los niños mostraron dificultades para realizar actividades o se encontraban en camino para desarrollarla ya que no ha sido estimulada con la estrategia de los juegos lúdicos. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de esta investigación donde refiere que los juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Estos resultados son corroborados por López (2021) en su investigación hecha en Casma. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 80% de niños están en el nivel C, el 20% en el nivel B. Pero en el post test el 10% de niños están en el nivel B, el 40% alcanzaron el nivel A y el 50% de niños se encuentran en el nivel AD, Concluye que, queda determinado la influencia de los juegos motores en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Así también, para Díaz (2020) refiriéndose a los juegos motores menciona que, son indispensables en esta edad preescolar porque ayuda al niño a reconocer que su cuerpo puede realizar diversos movimientos. Tales juegos ayudan a iniciar una relación con los estudiantes. Así estimular la motricidad gruesa permite ejercitar los movimientos del cuerpo como: reptar, caminar, gatear, saltar y marchar. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar estos resultados, jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende sobre todo a conocer y a comprender el mundo social que le rodea, el juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo en el área de la motricidad, específicamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en la edad pre escolar.

En esta investigación, al diseñar y aplicar el programa de juegos motores en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023, en relación a la aplicación de las sesiones de aprendizaje que el 67% de los niños evaluados empezaron en la primera sesión en nivel inicio, en el transcurso de la aplicación de la estrategia fueron mejorando, evidenciándose en la quinta sesión que el 67% de los niños se ubicaron en un nivel proceso y en la última sesión el 73% de los niños se ubicaron en logro esperado. Esto quiere decir que queda demostrado que la aplicación de los juegos motores permite la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de esta investigación donde refiere que los juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Estos resultados son corroborados por Apaza (2021), en su investigación realizada en Ayacucho. Entre sus principales resultados demostraron que en el pre test el 58% se encuentran en el nivel inicio,

y solo el 17% en el logro previsto, luego del post test demostraron que el 60% obtuvo el nivel de logro destacado y el 13% el nivel de proceso. Asimismo, en el juego, el niño en primer lugar aprende a jugar. Aprende capacidades psicomotoras básicas, como el control de sus movimientos, la coordinación, la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieren para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema, y le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de acciones - rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles (Cuadros, 2021). En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar estos resultados se evidencia que, los juegos reúnen sus características de acuerdo a las actividades que se promuevan en su pleno ejercicio.

En esta investigación, al determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto al dominio corporal dinámico, dominio corporal elástico, después de aplicar el programa de juego lúdicos, se pudo encontrar que en los evaluados que en la dimensión esquema corporal obtuvieron un nivel de aprendizaje en logro esperado a un 87%; en la dimensión control del cuerpo se ubicaron en logro esperado al 53%; y en la dimensión lateralidad, en nivel logro esperado a un 60%. Concluyendo en general que el 60% de los estudiantes en relación a su motricidad gruesa obtuvo un nivel de logro esperado, mostrando mejoras para realizar actividades de esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad. Esto quiere decir que, la mayor parte de los estudiantes de 5 años, en relación a su motricidad gruesa se ubicaron en el nivel de logro esperado, mostrando mejoras para realizar actividades de esquema corporal, dominio de cuerpo y lateralidad. Frente a lo mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de esta investigación donde refiere que los juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Estos resultados son corroborados por Araujo (2018) en su tesis hecha en Huacho. Los resultados hallados mencionan que, en el pre test, un 48% están en el nivel en inicio y el 52% en nivel en proceso. En el post test, el 25% de niños están en el nivel en proceso y el 75% en el nivel logro previsto. Así también, gracias al apoyo del profesor de aula, el niño puede realizar juegos motores mediante circuitos que potencien las capacidades motoras de equilibrio, de desplazamiento y direccionalidad. Los juegos motores según (Navarro, 2020) son de dos tipos: los culturales, llamados también tradicionales y los didácticos. Los últimos son diseñados por los docentes para el desarrollo



de las competencias citadas en el Currículo Nacional: desarrollo de la motricidad y la corporeidad. En tal sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar estos resultados se evidencia que, a medida que las destrezas de un niño de 5 años se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo.

## V. CONCLUSIONES

1. En esta tesis se determinó el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023. Concluyendo que, al principio, la mayor parte de los estudiantes se ubicaron en el nivel proceso de la motricidad gruesa mientras que la minoría se ubicaron en el nivel de logro esperado, sin embargo, tras la aplicación del juego motor, el mayor porcentaje de niños se ubicaron en el nivel de logro esperado mientras que el menor porcentaje se ubicaron en el nivel proceso de la motricidad gruesa.
2. En esta investigación, se determinó el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores. Concluyendo que la mayor parte de los evaluados, en la dimensión esquema corporal se ubicaron en el nivel proceso, en la dimensión control del cuerpo se ubicaron en el nivel proceso; mientras que en la dimensión lateralidad, la mayor parte los niños de 4 años, se ubicaron en el nivel proceso.
3. En este estudio se diseñó y aplicó el programa de juegos motores en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023. Se concluyó que, en la primera sesión, en torno a los juegos motores, la mayor parte de los niños se ubicó en el nivel inicio. En la quinta sesión, el mayor porcentaje de los niños se ubicó en el nivel proceso, mientras que en la última sesión el mayor porcentaje se ubicó en el nivel de logro esperado.
4. En esta tesis se determinó el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, después de aplicar el programa de juego motores. Concluyendo que la mayor parte de los evaluados, en la dimensión esquema corporal se ubicaron en el nivel logro esperado, en la dimensión control del cuerpo se ubicaron en el nivel logro esperado; mientras que en la dimensión lateralidad, la mayor parte los niños de 4 años, se ubicaron en el nivel logro esperado.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se sugiere promover la participación de los educadores en el interior de la escuela, en talleres reflexivos sobre la importancia de los juegos motores sobre la mejora de la motricidad gruesa.

Se recomienda al equipo directivo de la presente institución educativa, que expongan los hallazgos encontrados a su plana docente, principalmente antes de aplicar la estrategia, para concientizar en la importancia de incluir los juegos motores en las sesiones de aprendizaje para así optimizar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Se sugiere a futuros docentes que se encuentran en plena formación, realizar estudios de corte experimental o cuasi experimental sobre las variables puestas en estudio, con la finalidad de conocer la relación que existe entre ambas variables.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alessandri, M. (2021). Language disorders detection and treatment in the classroom. Argentina. Editorial Lesa. <https://catalogosiidca.csuca.org/Record/UNANL.62695/Description>
- Alonso Álvarez, Y., & Pasos Couto, J. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). Educación e Pesquisa, São Paulo, 46(1), 01-16. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Alvear, S. (2019) Contenido de la psicomotricidad - Universidad de Murcia. <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Apaza, M. (2021) Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa [Tesis de licenciatura, Universidad ULADECH Lima-Perú]. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19831/desarrollo\\_dimension\\_apaza\\_quispe\\_melania\\_angela.pdf?sequence=1&isallowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19831/desarrollo_dimension_apaza_quispe_melania_angela.pdf?sequence=1&isallowed=y)
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2021) Creativity and learning: The game as a pedagogical tool. NARCEA S.A. Ed 2019. [https://books.google.com.pe/books?id=OD1wWj0\\_V6UC&printsec=frontcover&dq=motricidad+gruesa+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi5ydKDoZD9AhXsJ7kGHYXJBSc4FBC7BXoECAEQCA#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=OD1wWj0_V6UC&printsec=frontcover&dq=motricidad+gruesa+libro+pdf&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi5ydKDoZD9AhXsJ7kGHYXJBSc4FBC7BXoECAEQCA#v=onepage&q&f=false)
- Berrueta, D. (2020). The mind and the body. The National, p A-10. <http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/handle/20.500.12744/2721?mode=full>
- Calero Pérez, M. (2019). Educar Jugando. Editorial San Marcos- Lima
- Calero, L. (2019) Los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 7 y 8 años de la institución educativa Mariano Melgar de Villa María del Triunfo <http://www.biblioteca.une.edu.pe/opac-tmpl/bootstrap/images/Tesis%20de%20la%20Biblioteca%20Central.pdf>

- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (2019). Experimental and quasi-experimental designs for research on teaching. In N. L. Gage (Ed.), Handbook of research on teaching (pp. 171-246). Chicago, IL: Rand McNally. Reprinted in 1966 under the title Experimental and quasi-experimental designs for Research. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1054773816666280>
- Cobos, P. (2019). El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Condemarín, M. y Chadwick, M. (2019). The teaching of writing. Theoretical and practical bases (Manual). Didactics. Language and literature. <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/view/DIDA9191110148A>
- Cruz, M. (2019) La Grafomotricidad En El Desarrollo De Habilidades Motoras gruesas En Niños Y Niñas De 2 A 3 Años De Edad Comunidad De Chulucanas [Artículo de revision]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26345/2/LA%20GRAFOMOTRICIDAD%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20HABILIDADES%20MOTORAS%20F.pdf>
- Delgado, I. Calero, H. y Morales, D (2021). Children's play and its methodology (1st ed.). Madrid Spain. [https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9\\_8C&printsec=copyright&hl=es](https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=copyright&hl=es)
- Espinoza, B. (2022) Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años [Tesis de titulación, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/60916/1/%27BP%C3%81RVPEP-2022P009.pdf>
- Estela, W. (2019) El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca. <http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12423/1286>
- Fernández, M. & Mayolas, D. (2019). El libro de la estimulación. Ediciones Albatros Saci.

- Ferrero, A. (2020) Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de 4 años, nivel inicial en la I.E N 127 María Candelaria del Villar del distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Áncash 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23562>
- Franch, C. (2022). Funcional educación. Madrid: Espasa-Calpe. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69262/La\\_educacion\\_funcional\\_de\\_E\\_Clar%C3%A8de.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69262/La_educacion_funcional_de_E_Clar%C3%A8de.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Franco, S. (2021). Develop a technique to facilitate gross motor skills. Chile: Create. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134125454002.pdf>
- García, C. (2021) Gross motor games and activities. Alcoy, Ivory. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=222410>
- García, J.A y Berruezo, P. P. (2000). Psicomotricidad y educación infantil. Ediciones CEPE-Madrid.
- Giraldez, A. (2022) Physical education from corporeality and motor skills. Magazine Towards the Promotion of Health, vol. 15, no. 2, July-December, 2010, pp. 173-187. Caldas University. <https://www.redalyc.org/pdf/3091/309126694012.pdf>
- Hernández, R. Fernández, C & Baptista, M (2018) Metodología de la investigación. 6ta edición. Editorial Mc Graw Hill. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Jiménez, C. (2021) Juegos lúdicos para la atención en el aprendizaje de los niños, Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia. Chiclayo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59548/Coronado\\_LM E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/59548/Coronado_LM E-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, W. (2019) Las artes plásticas como medio de desarrollo para la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial de la I.E Francisco Izquierdo Ríos, 2018. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28751/Lopez\\_CW.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28751/Lopez_CW.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Marcelo, M. (2018) Pensamiento crítico, movimientos y habilidades motoras en los niños de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial de San Juan Pampayacancha.  
[http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/335/1/T026\\_71990891\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/335/1/T026_71990891_T.pdf)
- Medina, A. (2021). Motor workshop. Madrid: CEPE.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=120904>
- Minaya, H. (2022) Juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 Independencia, Huaraz, 2020.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31630/COORDINACION\\_DESARROLLO\\_MINAYA\\_HUERTA\\_YOELA\\_CARINA.pdf?sequence=3&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31630/COORDINACION_DESARROLLO_MINAYA_HUERTA_YOELA_CARINA.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- MINEDU (2021). Área curricular Personal Social.  
<http://www.minedu.gob.pe/rutasdelaprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocial-II.pdf>
- Ministerio de educación del Perú (MINEDU, 2019). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020). Rutas del aprendizaje versión 2020. Lima, Perú. Recuperado de: <http://recursos.perueduca.pe/rutas/primaria.php>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. y Romero, H. (2019) Metodología de la investigación Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis. Ediciones de la U. Colombia.  
[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf)
- Navarro, R. (2020) Analysis of recreational and traditional practices in the north of the Portuguese central road and its relationship with the educational field. Analysis of recreational and traditional practices in the North Zone of the Central Portuguese

Way and its relationship with the educational field 35(35):25–30.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761724>

Novales, A. (2010). Análisis de regresión. Universidad Complutense de Madrid.  
<https://www.ucm.es/data/cont/docs/518-2013-11-13-Analisis de Regresion.pdf>

OMS. (2019). Desarrollo en la primera infancia como determinante social de la salud.

Obtenido de

[https://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/child/development/10facts/es/](https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/10facts/es/)

Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018). To grow up healthy, children need to sit less and play more.

[https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com\\_content&view=article&id=15102:to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more&Itemid=0&lang=es#gsc.tab=0](https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=15102:to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more&Itemid=0&lang=es#gsc.tab=0)

Pavía, C. (2019) The forms of play and the way of playing that the school reproduces. Psychology Magazine, Education and Sports Sciences ISSN: 1138-3194 Copyright © 2019. <https://es.scribd.com/document/395567344/PAVIA-Las-formas-de-juego-y-el-modo-de-jugar-que-la-escuela-reproduce-pdf#>

Piaget, J. (1961) Behavior, engine of evolution. Limited Edition Book, 2nd Ed. Editorial REQUE. <https://core.ac.uk/download/pdf/81649086.pdf>

Plata, R., & Guerra, G. (2009). El niño con trastorno del desarrollo de la coordinación.

Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4830125.pdf>

Quezada, M. y Salcedo, M. (2019) Development of evaluation instruments: observation guidelines. MIDE UC Measurement Center. Mexico. <https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356.pdf>

Rayan, L. (2019). Nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Santa Bárbara Del Distrito De Santo Tomás - Chumbivilcas, 2016.

(Tesis de licenciatura).



<http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8256/Lidia%20Rayan%20Aroni.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ruiz de Velasco, A., (2022) *The Symbolic Game*. Barcelona, Spain: Editorial GRAÓ.  
<https://www.grao.com/libros/el-juego-simbolico-752>

Sánchez, H. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima. Perú: Universidad Ricardo Palma. Vicerrectorado de Investigación. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-eninvestigacion.pdf>

Semino, G. (2019). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una Institución Educativa Privada del distrito De Castilla-Piura*. (Tesis de licenciatura).  
<https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU042.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Tamayo, M (2019). *The process of scientific investigation*. Editorial Limusa S.A. México.  
[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El\\_proceso\\_\\_de\\_la\\_investigaci\\_n\\_cient\\_fica\\_Mario\\_Tamayo.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf)

Tobón, S. (2019). *Formative Projects, Theory and Methodology (First ed.)*. México, México: Pearson [review article].  
[https://issuu.com/cife/docs/metodologia\\_de\\_proyectos\\_formativos](https://issuu.com/cife/docs/metodologia_de_proyectos_formativos)

Vilema, B. (2020) *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial [Tesis de Maestría, Universidad Central del Ecuador]*.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/bitstream/25000/22970/1/T-UCE-MEIVILEMA.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

#### INSTRUMENTO DE RECOLECCION SOBRE LA MOTRICIDAD GRUESA.

APELLIDOS Y NOMBRES: .....

EDAD: SECCIÓN: .....

Fecha: / /

N°	Items	Resultados	
		SI	NO
<b>Dimensión: Esquema Corporal</b>			
1	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos motores		
2	Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos motores		
3	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos motores		
4	Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos motores		
5	Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos motores		
<b>Dimensión: Control del cuerpo</b>			
6	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos motores		
7	Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos motores		
8	Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos motores		
9	Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos motores		
<b>Dimensión: Lateralidad</b>			
10	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta durante los juegos motores		
11	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo durante los juegos motores		
12	Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante los juegos motores		
13	Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda durante los juegos motores		
14	Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los juegos motores		
15	Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha durante los juegos motores		

## Anexo 2: Ficha técnica

<b>Nombre original del instrumento:</b>	<b>INSTRUMENTO DE RECOLECCION SOBRE LA MOTRICIDAD GRUESA</b>		
<b>Autor y año:</b>	<b>Original: Ayala (2015)</b>		
	<b>Adaptación: Sinchi Castro, Esperanza (2023)</b>		
<b>Objetivo del instrumento:</b>	<b>MEDIR EL NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS</b>		
<b>Usuarios:</b>	NIÑOS DE 5 AÑOS		
<b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>	LISTA DE COTEJO		
<b>Validez:</b>  (Presentar la constancia de validación de expertos)	Nº	Nombre de los expertos	Concordancia de puntaje
	Experto 1	Mgr. Harold Raúl Olivos García	20
	Experto 2	Mgr. Velu Marianella Valles Medina	20
	Experto 3	Mgr. Andrea Peña Adrianzen	20
	<hr/>		
<b>Confiabilidad:</b>  (Presentar los resultados estadísticos)	$\Sigma$	3.351111111	
	s <sup>2</sup>	12.88888889	
	k	12	
	kr <sup>2</sup>	0.807272727	

### Anexo 3: Operacionalización de variables

#### Matriz de Operacionalización de variables y dimensiones

VARIABLES	DEF CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICION
Juegos motores	Navarro (2020) precisa que el juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje.	Bautista (2022) plantea que el desarrollo de los juegos motores se evalúan bajo las siguientes dimensiones basado en los aportes de Piaget: Juego de construcciones; Juego de movimiento y; Juego de desplazamiento.	Juego constructivo	Realiza acciones motrices básica	Forma figuras utilizando las fichas lógicas. Apila vasos con precisión haciendo torres Arma un rompecabezas de más de 10 piezas Juegan colocando objetos un rojo, azul, amarillo y blanco Agrupa objetos de diferentes colores y tamaños en el patio	LISTA DE COTEJO	NOMINAL: SI NO
			Juego de movimiento	Hace diversos movimientos	Baila imitando movimientos de otra persona Toca rodilla derecha con mano izquierda. Toca pie derecho con mano derecho. Lanza una pelota en una dirección determinada. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar		
			Juego de desplazamiento	Desplazamiento con seguridad	Camina por el borde de figuras geométricas Se desplaza siguiendo órdenes: arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, izquierda-derecha. Se desplaza dando botes la pelota Realiza carreras de velocidad con sus compañeros. Camina llevando un vaso lleno de agua.		
Motricidad Gruesa	Cobos (2021) define a la motricidad gruesa como la coordinación de grupos musculares grandes que involucran actividades como equilibrio, locomoción y salto. En otras palabras, el niño en esta área realizará diversas actividades con partes musculares gruesas de su cuerpo ya sea	Mendieta et al (2019) mencionan que la motricidad gruesa se evalúa con las siguientes dimensiones: esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad	Esquema Corporal	Realiza diferentes movimientos de equilibrio en los juegos motores Mantiene el equilibrio con las diversas partes del cuerpo durante los juegos motores	Mantienen el equilibrio en diversas posiciones durante los juegos motores Mantiene el equilibrio sorteando diversos obstáculos durante los juegos motores Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus manos durante los juegos motores Evidencia equilibrio con objetos puestos en sus pies durante los juegos motores Evidencia equilibrio con objetos sobre su cabeza durante los juegos motores	LISTA DE COTEJO	NOMINAL: SI NO
Control del cuerpo	Ejecuta movimientos con coordinación durante los juegos motores Ejecuta movimientos con precisión durante los juegos motores Coordina los movimientos de sus extremidades	Muestra coordinación al subir una pendiente escalonada durante los juegos motores Manifiesta precisión cuando camina en una línea dibujada durante los juegos motores Lanza la pelota con una sola mano hacia un punto exacto durante los juegos motores Atrapa diversos objetos con una y/o dos manos durante los juegos motores					

---

correr, saltar,  
pararse en un pie,  
entre otros.

Lateralidad

Ejecuta movimientos  
considerando los lados  
derecha e izquierda  
durante los juegos motores  
Realiza movimientos  
considerando el espacio  
durante los juegos motores  
Realiza movimientos  
considerando el tiempo  
durante los juegos motores

Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando cinta  
durante los juegos motores  
Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un  
pañuelo durante los juegos motores  
Utiliza objetos evidenciando la expresión derecha durante  
los juegos motores  
Utiliza objetos evidenciando la expresión izquierda  
durante los juegos motores  
Reconoce el lado izquierdo de sus compañeras durante los  
juegos motores  
Realiza desplazamientos con pasos largos a la derecha  
durante los juegos motores

---

*Nota:* Elaboración propia

## Anexo 4: Carta de presentación



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

Trujillo, 24 de noviembre del 2023

**CARTA N°553-2023/UCT-FH**

Dirigido a: JUAN LIVIA UZURIAGA

Director de la I.E.I.B. "EMILIO RIOS ANITA"

JUNÍN

De mi especial consideración:

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

Ante usted presento, a la Br. *SINCHI CASTRO ESPERANZA LAURA*, de la Carrera de *EDUCACIÓN INICIAL*, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SATIPO, 2023" en su institución los días 22, 24, 27 de noviembre del año 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

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

Muy respetuosamente,



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



JUAN LIVIA UZURIAGA  
C.M. 1020046108

## Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



### CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA BILINGÜE "EMILIO RIOS ANITA" DE LA UGEL RIO TAMBO-JUNÍN

HACE CONSTAR:

Que la estudiante SINCHI CASTRO ESPERANZA LAURA, identificada con DNI 72198644 de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI, de la Facultad de Humanidades de la Carrera de Educación Inicial, en donde la estudiante ejecutó y aplicó su trabajo de investigación por título JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SATIPO, 2023 en el mes de noviembre con sus respectivos instrumentos de evaluación, el cual los niños lograron desarrollar su motricidad gruesa de manera satisfactoria.

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

Poyeni 27 de noviembre del 2023

The signature is in blue ink. Below it is a circular official stamp of the UGEL Río Tambo, Junín, with the name 'JUAN LIVIA ZURITA' and the identification number 'C.N. 1020048308'.

## Anexo 6: Consentimiento informado



### ANEXO N° 06

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, 22/ noviembre / 2023

**JUAN LIVIA UZURIAGA**  
Director de la Institución Educativa  
**I.E.I.B. "EMILIO RIOS ANITA"**

Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Esperanza Laura Sinchi Castro, estudiante del programa de estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades, quien desarrollarán el proyecto de tesis titulado: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SATIPO, 2023", con la asesoría del Mg. Julio Cesar Cueva Torres.

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el instrumento: lista de cotejo: a los participantes de la muestra 30 niños de 5 años del nivel Inicial. y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

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

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

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



*Juan Livia Uzuriaga*  
C.M. 1020040209

CÓDIGO DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA



## Anexo 7: Asentimiento informado



### ANEXO 07

#### ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE SATIPO, 2023”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 30 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio I.E.I.B. “EMILIO RIOS ANITA” donde estudias actualmente.

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

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforma: el bachiller Esperanza Laura Sinchi Castro, a cargo de su asesor Mg. Julio Cesar Cueva Torres, de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

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

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

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

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Satipo, el día 22, del mes noviembre de 2023,

Firma .....

Nombre Esperanza Laura Sinchi Castro

Documento de identificación No. 72198644



Director

Investigador Esperanza Laura Sinchi Castro

Documento de Identidad: \_ 72198644

Correo institucional o personal: [esperanzalaurasinchi@gmail.com](mailto:esperanzalaurasinchi@gmail.com)

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg. Julio Cesar Cueva Torres.

ORCID:

Correo institucional: \_\_\_\_\_@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

## Anexo 8: Matriz de consistencia

### Matriz de consistencia

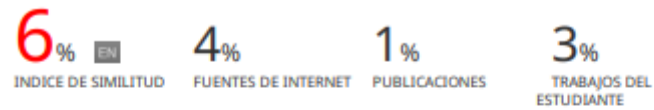
TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA							
<b>Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de una Institución Educativa de Satipo, 2023.</b>	<b>Problema General</b> ¿Cuál es el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023?	<b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar el grado de influencia del programa de juegos motores en el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023.	<b>Hipótesis General:</b> H1: Los juegos motores mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo - 2023	<b>Variable independiente:</b> Juegos motores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Juego constructivo</b></li> <li>• <b>Juego de movimiento</b></li> <li>• <b>Juego de desplazamiento</b></li> </ul>	<b>TIPO:</b> Aplicada <b>ENFOQUE:</b> Cuantitativo <b>DISEÑO:</b> Pre experimental							
	<b>Problemas específicos</b> ¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores? ¿De qué manera diseñar y aplicar el programa de juegos motores en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023?	<b>Objetivos Específicos</b> Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores. Diseñar y aplicar el programa de juegos motores en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023.	H0: Los juegos motores no mejoran significativamente el nivel de la motricidad gruesa en niños de 5 años de una I.E. de Satipo – 2023	<b>Variable dependiente:</b> Motricidad gruesa		<table border="1"> <thead> <tr> <th>NIÑOS</th> <th>NIÑAS</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>20</td> <td>10</td> <td>30</td> </tr> </tbody> </table>	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL	20	10	30	<b>TECNICA:</b> La observación
	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL										
20	10	30											
¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, después de aplicar el programa de juego motores?	Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la muestra de estudio en cuanto a la dimensión esquema corporal, control del cuerpo, lateralidad, antes de aplicar el programa de juego motores.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Esquema Corporal</b></li> <li>• <b>Control del cuerpo</b></li> <li>• <b>Lateralidad</b></li> </ul>	<b>INSTRUMENTO:</b> Lista de cotejo								
					<b>PLAN DE ANALISIS:</b> - <b>Excel</b> - <b>SPSS</b>								

Nota: elaboración propia

## Anexo 9: Captura de turnitin

### INFORME DE TESIS\_ESPERANZA\_UCT\_2023 19 de enero

#### INFORME DE ORIGINALIDAD



#### FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1%
4	Submitted to Cardiff University Trabajo del estudiante	<1%
5	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1%
6	Submitted to Laureate Higher Education Group Trabajo del estudiante	<1%
7	Submitted to Griffith College Dublin Trabajo del estudiante	<1%
8	core.ac.uk Fuente de Internet	<1%