



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en  
estudiantes del II ciclo de una institución educativa -Trujillo 2023

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciada en Educación Inicial**

**AUTORA:**

Carranza Izquierdo, Narumy Virginia (orcid.org/0009-0003-0044-8913)

**ASESOR:**

Mg. Carrillo Yalan, Eber Moises (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos  
sus niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

**2024**

## **Dedicatoria**

A Dios, por acompañarnos en cada paso que vamos dando, fortaleciendo e iluminando nuestra mente, ya que sin él no habiéramos llegado hasta donde estamos, además por poner aquellas personas que nos ayudaron y enseñaron durante nuestra formación profesional.

Dedico con mucho cariño a madre y esposo por el apoyo en mi carrera profesional. A mis hijos que son mi motor y motivo para seguir adelante cada día y seguir cumpliendo mis metas.

*Narumy Virginia Carranza Izquierdo*

## **Agradecimiento**

A Dios, por ser nuestro guía en cada decisión que tomamos en el desarrollo de la investigación.

A la Universidad César Vallejo, por la excelente plana docente, contando con profesionales altamente calificados con una amplia trayectoria laboral. Sobre todo, nuestro agradecimiento a cada uno de nuestros docentes por la paciencia y dedicación otorgada.

Nuestro más sincero agradecimiento a nuestro asesor de tesis, el Mg. Eber Moisés Carrillo Yalan quien hizo lo posible por orientarme y compartirme sus conocimientos, que fueron de gran apoyo para poder llevar a cabo una correcta indagación.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, CARRILLO YALAN EBER MOISES, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa -Trujillo 2023", cuyo autor es CARRANZA IZQUIERDO NARUMY VIRGINIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 21 de Mayo del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
CARRILLO YALAN EBER MOISES <b>DNI:</b> 09984952 <b>ORCID:</b> 0000-0002-7801-0933	Firmado electrónicamente por: ECARRILLOYA el 21- 05-2024 10:13:05

Código documento Trilce: TRI - 0752018



**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CARRANZA IZQUIERDO NARUMY VIRGINIA estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa - Trujillo 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
NARUMY VIRGINIA CARRANZA IZQUIERDO <b>DNI:</b> 47594223 <b>ORCID:</b> 0009-0003-0044-8913	Firmado electrónicamente por: NACARRANZAIZ el 21- 05-2024 15:08:00

Código documento Trilce: TRI - 0752021

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	iv
Declaratoria de originalidad del autor.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas .....	vii
Resumen .....	viii
Abstract.....	ix
I.INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	6
III. METODOLOGÍA .....	26
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	26
3.2. Variables y operacionalización .....	27
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	29
3.5. Procedimientos .....	30
3.6. Aspectos éticos .....	30
IV. RESULTADOS .....	31
V. DISCUSIÓN.....	41
VI. CONCLUSIONES .....	44
VII. RECOMENDACIONES.....	45
REFERENCIAS .....	51
ANEXOS.....	46

## Índice de tablas

Tabla 1 Nivel de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.....	31
Tabla 2 Nivel del juego en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.....	32
Tabla 3 Nivel del juego en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023 .....	33
Tabla 4 Nivel del juego en esquema corporal de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023. ....	34
Tabla 5 Pruebas de normalidad.....	35
Tabla 6 Estadísticos de prueba .....	37
Tabla 7 Estadísticos de prueba .....	38
Tabla 8 Estadísticos de prueba .....	39
Tabla 9 Estadísticos de prueba .....	40

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia que existe entre el juego y la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una institución educativa, Trujillo 2024. Fue una investigación de tipo aplicada, con diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes del nivel inicial. Se aplicó la técnica de la encuesta y el instrumento fue un cuestionario de 13 preguntas para la variable motricidad gruesa, los cuales fueron procesados en el SPSS Statistics v.26. Con respecto al objetivo general, se obtuvo un nivel logrado representado por el 100 % de la población. Además, mediante la prueba de Wilcoxon se consiguió una estimación de  $z -3,027^b$ , lo cual indica que se acepta la hipótesis de investigación y logrando un nivel de  $\text{Sig.}=0,002 < 0,05$ , lo que demuestra que existe relación entre el juego y la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una institución educativa, Trujillo 2024. Con respecto a los objetivos específicos el cual se logró que 100 % de la población de estudio indique que el juego influye en las dimensiones conductas motrices básicas, conductas perceptomotrices y esquema corporal en el desarrollo de la motricidad gruesa.

**Palabras clave:** Motricidad, gruesa, el juego, estudiantes.

## **Abstract**

The objective of this research was to determine the influence that exists between play and gross motor skills in students of the II cycle of an educational institution, Trujillo 2024. It was applied research, with a pre-experimental design. The sample was made up of 18 initial level students. The survey technique was applied and the instrument was a 13-question questionnaire for the gross motor variable, which were processed in SPSS Statistics v.26. With respect to the general objective, an achieved level represented by 100% of the population was obtained. Furthermore, using the Wilcoxon test, an estimate of  $z -3.027b$  was achieved, which indicates that the research hypothesis is accepted and achieving a level of  $\text{Sig.}=0.002 < 0.05$ , , which demonstrates that there is a relationship between play and gross motor skills in students of the II cycle of an educational institution, Trujillo 2024. With respect to the specific objectives, it was achieved that 100% of the study population indicated that the game influences the dimensions of basic motor behaviors, percepto mortrist behaviors and Body scheme in the development of gross motor skills.

**Keywords:** Motor skills, gross, play, students.

## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, existen muchos casos de niños que presentan escasez en mejorar su fuerza motriz, esto debido a la falta de una orientación temprana y desinterés de parte de los mediadores en su desarrollo motriz. Es por ello, Revilla et al. (2020) consideran que la motricidad gruesa es de suma importancia, ya que ayuda a contribuir en la formación integral de cada niño, teniendo en cuenta que favorece al desarrollo de habilidades básicas de movimientos que utilizarán a lo largo de su vida.

Por su parte, Najarro (2021) precisa a la motricidad como la agrupación de habilidades y movimientos que adoptan buscando generar resultados continuos, buscando el desarrollo y madurez del niño. Teniendo en cuenta que la motricidad gruesa, busca desarrollar habilidades como el caminar, sentarse, subir, saltar, correr, trepar, entre otros.

Así mismo la OMS (Organización Mundial de la Salud) (2023) señala que la estimulación motriz es de mucha importancia en el aprendizaje de los niños, por que ayuda a estimular sus sentidos y habilidades, expresando deseos y necesidades.

Así como, Barruezo (1995) afirma que los problemas en la motricidad gruesa cobran un mayor peso cuando afecta a los estudiantes en todo el mundo. A nivel global, se enfrentan a importantes desafíos en el avance de la motricidad gruesa, como lo señala Lagrange (2014). Por ejemplo, en Barcelona, se observa que, durante los recreos, el 85 % de los niños se ven obligados a jugar en espacios muy reducidos, esto debido al hacinamiento en las instituciones educativas. Esto tiene como consecuencia un impacto negativo en las partes gruesas de los niños.

Hoy en día el juego motriz, está cada vez más ausente, dentro de los hogares, siendo reemplazado por la tecnología, generando como consecuencia dificultad motriz en los niños.

Es por ello, que Alonso (2021) menciona que jugar es una acción primordial en los niños que promueve su desarrollo integral. Por esta razón, numerosos expertos consideran su incorporación en el entorno educativo como

un enfoque fundamental para fomentar la adquisición de habilidades y conocimientos esenciales. En este sentido, el juego se rige como un principio metodológico clave durante la Educación Infantil. En esta etapa, los estudiantes asumen un rol central en la enseñanza y en el aprendizaje, cimentando su comprensión a través de la manipulación, el movimiento, la observación directa, la exploración y el aprovechamiento de los sentidos. En consecuencia, el juego se configura como una estrategia didáctica de gran relevancia en esta etapa.

De igual forma, Cachay (2019) Señala que el compromiso es de los docentes y padres, ya que los alumnos conviven parte del día 5 horas en la escuela y es responsabilidad de los docentes, trabajar en la estimulación de capacidades en los niños. Se sabe que los niños aprenden jugando, es por ello que requieren de actividades dinámicas, que les ayude a expresar sus habilidades a través del movimiento de todo su cuerpo, ya que ayuda a estimular el área socio afectiva como también la cognitiva lingüística.

Así mismo, Ávila (2011) afirma que en el Perú existe desconocimiento sobre problemas de motricidad. Además, señala que entre el 2 y 20% de escolares presentan este problema, que pueden extenderse a lo largo de toda la vida.

Ante lo mencionado anteriormente, Medina (2019) Asume que la motricidad involucra movimientos corporales, coordinación y equilibrio.

Medrano et al. (2020) destacaron la perspectiva de Jean Piaget, quien afirmó que, a través de los movimientos corporales, los niños obtienen las ganas de aprender, pensando y resolviendo problemas de manera efectiva. Esto subraya la importancia fundamental de desarrollar la motricidad desde los primeros años de vida. Además, Huamán (2019) señaló que el juego se reconoce como un método esencial para abordar las dificultades de motricidad gruesa en niños del nivel inicial. Asimismo, Llican (2021) respaldó esta noción al sugerir que la implementación de talleres de juegos produce mejoras significativas en la motricidad de los niños.

Finalmente, el sistema educativo actual de Perú, han comenzado a tomar importancia a las actividades lúdicas, es decir, el juego, aunque todavía no ha alcanzado un nivel de relevancia significativo. En la educación inicial, se asume

el compromiso de formar integralmente al niño, preparándolo para desenvolverse de manera completa en su entorno, tal como señala Tarazona (2015).

Ante la situación mencionada anteriormente, en una de las visitas realizadas a un centro educativo en la ciudad de Trujillo, se pudo evidenciar la deficiencia de capacitaciones y poco interés para el desarrollo de motriz, por parte de las docentes en alumnos de 5 años, visualizando que no emplean el juego como una destreza para desarrollar sus destrezas motrices, ocasionando dificultad o frustración en los alumnos para realizar actividades que requieren de movimientos, poniendo como prioridad conocimientos cognitivo. Además, la institución no cuenta con espacios ni materiales que requiere para el desarrollo de actividades motrices, esto debido a que la institución educativa no cuenta con los recursos necesarios.

De tal forma, frente a la realidad problemática, nos formulamos la siguiente pregunta: ¿De qué manera el Juego influye en la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo del nivel inicial de una I. E Trujillo – 2023?

#### Problemas específicos

¿De qué manera el juego influye en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una I. E Trujillo 2023?

¿De qué manera el juego influye en las conductas percepto motrices en la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una I. E Trujillo 2023?

¿De qué manera el juego influye en el esquema corporal en la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una I. E Trujillo 2023?

Dentro de la justificación teórica se empleó la teoría de Piaget la cual tiene como fin incrementar su nivel de su pensamiento, en el aspecto cognitivo de los estudiantes a través del movimiento de su cuerpo. Según esta teoría, se entiende que las habilidades relacionadas con los sentidos, el movimiento, la simbolización y el razonamiento son elementos cruciales en el desarrollo de la persona y fundamental en la evolución del juego. En los niños, el juego se

manifiesta como el resultado de un proceso de asimilación en el cual la imaginación creativa desempeña un papel esencial.

Dentro de la Justificación práctica, en la presente indagación, examinó el valor de comprender los juegos que ayudan a desarrollar el área motriz en los niños, realizando cambios en conductas buscando un bienestar del desarrollo corporal, después de la investigación hubo una mejora en la motricidad gruesa, teniendo como estrategia principal al juego, siendo favorable para los estudiantes.

Por otro lado, presenta justificación social, ya que será útil para los estudiantes de nuestro país, que realicen investigaciones futuras, favoreciendo a las docentes de las diferentes instituciones educativas incentivando a realizando actividades de mejora continua en el desarrollo motriz gruesa de los estudiantes.

Para finalizar, se justifica metodológicamente, mediante su proceso de desarrollo, se tuvo en cuenta que tipo de estudio se ejecutará, aplicando una encuesta el grado de motricidad gruesa de los estudiantes, sirviendo como fuente de información para obtener datos. Además, luego de haber desarrollado el programa de 12 sesiones, se concluyó que el juego influye de manera directa al aumento de la motricidad gruesa.

En consecuencia, se presenta como objetivo general: Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023. De los objetivos específicos: Determinar la influencia del juego en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023. Determinar la influencia del juego en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023. Determinar la influencia del juego en esquema corporal de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

Además, la hipótesis planteada para dicha indagación es:

H1: El juego influye en la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

Finalmente, se proponen las siguientes hipótesis: específicas:

HE1: El juego influye en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023.

HE2: El juego influye en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023.

HE3: El juego influye en el esquema corporal de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Se toman en cuenta los antecedentes internacionales y nacionales siguientes al considerar la investigación actual:

Dentro del medio Internacional, Panata (2023) dentro de su investigación cuyo objetivo fue determinar las destrezas lúdicas que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años en una I.E “Vicente Anda Aguirre” Tungurahua. 2022-2023. Tipo empleado de un enfoque cuantitativo, no experimental y corte transversal. Trabajo con 23 niños y 4 docentes como muestra. Resultado: el 80% de los niños no posee un adecuado desarrollo motriz gruesa y los docentes conocen la calidad y los beneficios de las destrezas lúdicas y su acontecimiento en la motricidad. Conclusión: Mediante una aplicación de 21 actividades se logró obtener un cambio favorable sirviendo como material de libre acceso para los docentes.

Así mismo, Romero (2023) dentro de su estudio en la cual tuvo como objetivo realizar actividades para incrementar la motricidad gruesa en los alumnos de 5 a 6 años dentro de la I.E Alemán. Presentó una muestra 122 estudiantes. Obteniendo como resultado tras la aplicación de la prueba logrando alcanzar la habilidad de modo excelente representado por el 90,2%. Finalmente llegando a concluir que la motricidad gruesa es la destreza que el estudiante obtiene de manera progresiva, al realizar movimientos corporales de forma coordinada, permitiendo desarrollarse con fuerza, equilibrio y velocidad, adaptándose adecuadamente en el medio donde se desarrolla.

Por consiguiente, Quilca & Rosales (2021) quienes dentro de su indagación cuyo objeto fue examinar la importancia que tiene el juego motriz en estudiantes de 5 años. La indagación presentó como enfoque descriptivo y no experimental, dicha muestra estaba compuesta por 14 estudiantes y la docente, obteniendo como resultado que el 57,14% se encuentra dentro del rango medio. Conclusión: se refleja que existen problemas en los estudiantes para agarrar y lanzar una pelota, para gatear, dar pasos en un pie, rebotar, caminar en una línea recta, atrapar la pelota, hacer caballito invirtiendo los pies etc.

Al mismo tiempo, Gonzales (2018) dentro de su tesis cuyo objetivo fue saber si los juegos tradicionales ayudan favorablemente al área motriz gruesa. La investigación fue de tipo aplicada, donde trabajo con 24 niños como muestra. Obteniendo como resultado: las niñas presentan un nivel de motricidad de 38%, mientras que los niños el 43% Finalmente, concluye que la motricidad gruesa es significativamente influenciada por los juegos tradicionales.

Finalmente, Castro & Maygua (2021) dentro de su estudio de investigación presentó como meta principal determinar el desarrollo psicomotor de los estudiantes se ve afectado por los juegos tradicionales.. Fue una investigación de tipo experimental / preexperimental. Por tanto, se obtuvo como resultado que la T calculada fue de 5.814, mientras que la T tabulada fue de 2.056. Concluyendo, los juegos tradicionales tienen un impacto en el desarrollo psicomotor de los niños.

Por otra parte, en el ámbito nacional Gomez (2022) El objetivo de su investigación era determinar cómo la estimulación temprana y la motricidad gruesa se relacionan en la I.E.I 430-2 Huancapi - Ayacucho. El análisis fue cuantitativo y correlacional. Su muestra incluyó 30 niños de tres años. Resultados: Relación directa entre estimulación temprana y motricidad gruesa. Llegando a concluir que mediante el coeficiente de Pearson dio un valor elevado de 0,775 y un sig. Bilateral de P 0,815 la cual muestra que existe una correlación directa entre la variable estimulación temprana y motricidad gruesa.

Por consiguiente, Maygua (2021) dentro de su indagación presento como objeto de estudio determinar de qué modo los juegos didácticos influyen en niños y niñas para mejorar su motricidad gruesa. La investigación de diseño preexperimental utilizó a 24 estudiantes de 4 años como muestra. Obteniendo como resultados el 85%, de estudiantes que han logrado mejorar su motricidad gruesa. Finalmente concluyendo lo siguiente: Los juegos favorece positivamente como en el desarrollo motriz grueso.

Por su parte Tello y otros (2022) dentro de su tesis cuyo objetivo, es determinar en qué medida los juegos mejoran la motricidad en niños de tres años en una I.E Carlos Mariátegui. determinar en qué medida los juegos, mejoran la motricidad en niños de tres años en una I.E Carlos Mariátegui. La indagación fue

de tipo cuantitativo y cuasiexperimental. Su muestra incluyó 25 niños. obteniendo los siguientes resultados: La motricidad gruesa mejoró en el 48% de los estudiantes del nivel inicial.. Conclusión: El juego al exterior ayuda en el desarrollo motriz.

Así mismo, Medina (2022) dentro de su investigación presento como objeto de estudio determinar cómo influye el juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P. Argos College - Barranca. La investigación utiliza un método cuantitativo y explicativo. La muestra incluyó 15 estudiantes de 4 años del nivel inicial. Resultados: Pre test 73.3% nivel inferior, Post test 60% nivel normal. Finalmente, Después de usar la prueba de Wilcoxon, se descubrió un nivel de significancia de 0.000, lo que llevó a aceptar la hipótesis.

Finalmente, Lozano (2022) Dentro de su investigación, tuvo como objetivo proponer métodos de juegos tradicionales con el fin de mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes de una institución educativa inicial en Jaén. Tipo de enfoque empleado dentro de la indagación fue cualitativo y no experimental. Su población fue conformada por 42 niños. Obteniendo como resultado: La categoría tiene un nivel medio del 76.2%, un nivel alto del 14.3% y solo un nivel bajo del 9.5 %. Por último, se llega a la conclusión de que existe una motricidad gruesa moderada.

La investigación se respalda en base a la siguiente teoría:

Según la teoría de Piaget (1956), el juego se considera una parte integral de las capacidades fundamentales del ser humano, como las destrezas sensoriomotoras, de razonamiento y simbólicas. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: sensomotora (0 a 2), preoperacional (2 a 6), operaciones concretas (6 a 11) y etapa de pensamiento operativo formal (12 a más). Durante la etapa sensomotora, la capacidad del niño para comprender y representar el mundo es limitada, pero asimila a través de la exploración y manipulación activa de su entorno. En la etapa preoperacional, a su manera, el niño comprende el mundo., utilizando figuras, lenguaje, juegos o dibujos imaginativos.

Así mismo Piaget (1993) Menciona que el juego es esencial para el desarrollo infantil porque les permite a los niños comprender y reproducir elementos de la realidad de acuerdo a su etapa evolutiva. Según esta teoría, las capacidades sensoriales, simbólicas, motrices, y de razonamiento rescatan la importancia en el desarrollo del niño y determinan cómo surge y evoluciona el juego. El juego en los niños se origina a través de un proceso de asimilación en el cual la imaginación creativa desempeña un papel crucial. Esto se evidencia cuando un niño aprende a realizar acciones simples como agarrar, sacudir, lanzar o balancear objetos, y luego las repite por el placer que le proporciona hacerlo y por la satisfacción que experimenta al lograrlo. Una vez que aprende estas habilidades, puede repetir las sin necesidad de un nuevo esfuerzo de asimilación, simplemente por el placer funcional que obtiene. Según la teoría de Piaget, existen estructuras primordiales del juego que se relacionan con las diferentes etapas del desarrollo del pensamiento humano. Estas son: el juego como un simple ejercicio simbólico, ficticio y abstracto; y el juego reglado, que surge de acuerdos grupales.

Como primera variable tenemos al juego, donde Gómez (2018) Induce que el juego infantil es una actividad que brinda placer. Se lleva a cabo de manera libre y espontánea, y carece de un objetivo específico, aunque contribuye significativamente al desarrollo del niño. Es esencial preservar las cualidades de disfrute, autonomía y naturalidad en el juego a través de nuestra guía inteligente.

Así mismo Vásquez (2007) considera que el juego se concibe como una actividad recreativa que se basa en diversas combinaciones y se rige por reglas o fundamentos específicos. Además, según el autor, la necesidad de jugar se manifiesta en los niños desde una edad muy temprana, incluso en los primeros meses de vida. Durante estos primeros años, el juego cumple una función sustitutiva al proporcionar satisfacción en lugar de las necesidades primarias o la atención de los padres. A partir de los tres años, el juego adquiere una función de aprendizaje, aunque este aprendizaje no tiene una meta específica; el niño se sumerge en el juego, pero es consciente de que es un tiempo de ficción.

Según Calero (2005), el juego surge de forma espontánea debido a impulsos instintivos que están relacionados con las necesidades propias del proceso evolutivo del niño. El juego prepara al niño para la madurez y es una actividad natural y placentera que está vinculada al crecimiento. El niño no necesita que le enseñen a jugar; el juego le permite poner en práctica sus habilidades en áreas como la motricidad, la adaptación, el lenguaje y la interacción social.

Así mismo Para, Díaz (1993) refiere que, los juegos motores son especialmente efectivos para suscitar el progreso del movimiento en los niños. Por ejemplo, los juegos que implican locomoción contribuyen al desarrollo de habilidades como correr, gatear y caminar, que son fundamentales en su desarrollo motor. Del mismo modo, los juegos que involucran el equilibrio pueden ayudar a los niños a adquirir respuestas automáticas y apropiadas para mantener su centro de gravedad en equilibrio frente a cambios en la posición del cuerpo.

Por su parte Winnicott (1996) menciona que una característica fundamental del juego trata de una actividad que se toma muy en serio por parte del individuo que lo ejecuta, describiendo el tiempo y el espacio del juego como un territorio que no se puede abandonar fácilmente y en el cual no caben competencias externas. Así mismo, sostiene que los objetos transicionales, como el juego mismo, cumplen un papel crucial al ayudar a enfrentar momentos de ansiedad o situaciones específicas.

Por otro lado, Froebel (2005) Sostiene que el juego actúa como un método de comunicación, una acción que realiza un papel importante en el bienestar integral de las personas, donde enfatiza su relevancia en el progreso físico, social, emocional e intelectual, logrado a través de la utilización de materiales apropiados según la edad y situación de los niños (p. 65).

Según Vygotsky (1924), el juego surge como una manera de replicar y explorar las interacciones fundamentales, eventos deportivos o sociales, y proporcionar escenarios que trascienden los impulsos individuales internos. Para él, el juego es un recurso social y cultural que impulsa el desarrollo mental de los niños, fomentando habilidades como el interés y la memoria. Desde una perspectiva constructivista, el niño construye su comprensión y su participación en la sociedad a través del juego, ampliando su comprensión del entorno social.

Vygotsky también identificó etapas evolutivas en el juego infantil: la primera etapa, entre los 2 y 3 años, se caracteriza por la exploración de objetos y la adaptación al entorno social inmediato; en la segunda etapa, de los 3 a los 6 años, los niños imitan el mundo adulto a través de juegos de roles sociales, desarrollando así una comprensión más profunda de su entorno.

Bruner (1973) sostiene que el juego en la niñez, es fundamental en el desarrollo, ya que les permite experimentar y procesar emociones y experiencias relevantes para su vida cotidiana. Además de ser una actividad recreativa, el juego en la etapa preescolar es crucial para fomentar relaciones interpersonales, socialización, preferencias e intereses, así como para el desarrollo de habilidades. Para Bruner, el juego no es simplemente entretenimiento, sino una forma de expresión mediante la cual los niños exploran su potencial, interactúa con otros y desarrollan habilidades motoras y cognitivas. Las actividades lúdicas en el jardín de infantes involucran a los niños física y emocionalmente, beneficiando su desarrollo integral y personalidad. Según Magallanes (2020), el juego es la escuela continua de los niños, donde adquieren conocimientos, desarrollan habilidades motoras y sociales, y se preparan para las actividades futuras. Es mediante el juego donde los niños exploran conceptos, desarrollan habilidades motoras y sociales, y adquieren conocimientos, lo que demuestra su valor intelectual y la importancia en el desarrollo infantil.

Delgado (2011) da -a conocer que las dimensiones del juego son: Afectiva emocional, Creativa y Motora.

Como primera dimensión encontramos al Afectiva Emocional, Según Delgado (2011) Consiste en la expresión mediante la actividad lúdica. El afecto juega un papel importante en el equilibrado desarrollo de las personas, primordialmente en la edad temprana, dado que la falta de afecto en la infancia temprana puede dejar huellas duraderas. El juego en sí mismo es una acción que genera satisfacción, placer y estímulo. Facilita que los niños aprendan a lidiar con la ansiedad vinculada a diversas situaciones cotidianas. A través del juego, los niños pueden liberar sus emociones, manejar su agresividad y explorar

su sexualidad, al tiempo que fomentan la autovaloración y la confianza en sí mismos.

De esta manera, el juego promueve la confianza en uno mismo y el perfeccionamiento de una sólida autoestima gracias a la repetición de éxitos y al dominio gradual del entorno durante las actividades lúdicas.

Por otra parte, como segunda dimensión encontramos a la creativa, Delgado (2011) Menciona que, a través del juego simbólico, el juego estimula y amplía la capacidad imaginativa. La creatividad implica percibir lo que escapa a la vista de otros y llevar a cabo transformaciones en el entorno; en otras palabras, un contexto de juego propicia el pensamiento creativo al impulsar la independencia en el pensamiento y la expresión, así como la habilidad para generar ideas y soluciones originales.

Finalmente tenemos como tercera dimensión a la motora, Delgado (2011) dice que, desde una edad temprana, los niños empiezan a desarrollar sus capacidades motoras al interactuar con su entorno, simultáneamente influenciados por los estímulos que los rodean, lo que favorece la integración sensorial. Con el tiempo, sus movimientos se vuelven más precisos y elaborados. Mediante que el niño crece, aprende a mantener el equilibrio y a sincronizar sus acciones corporales. Así mismo este proceso contribuye al desarrollo de la conciencia corporal: la comprensión de su cuerpo como una entidad integral que se distingue de sus partes individuales, y la percepción de sí mismo como un individuo único en contraste con los demás.

Como segunda variable de estudio tenemos a la Motricidad gruesa, donde Pamiño y Proaño (2009) definen a la motricidad como la habilidad para involucrar de manera independiente grupos musculares distintos, abarcando diversos segmentos del cuerpo, logrando una coordinación psicomotriz efectiva, es esencial contar con una sólida comprensión del esquema corporal y un dominio del cuerpo, que implica la destreza de sincronizar los movimientos de distintas partes del organismo, como evidencian acciones como el salto, el brinco en un solo pie y el desplazamiento sobre ruedas (p. 28).

Por otro lado, Baque (2013) da a conocer que los movimientos comunes efectuados por el cuerpo implican desplazamientos que buscan igualar la

lateralidad, preservar el equilibrio y lograr coordinación. Estos movimientos se basan en la armonía y sincronización, enfocándose en alcanzar una cohesión y adecuada ejecución de los múltiples grupos musculares, huesos y nervios involucrados (pág. 27).

Por su parte, Santrock (2010) Quien afirma que la motricidad gruesa requiere la regulación de movimientos amplios que conduce a una coordinación fluida en las acciones de una persona. Esta habilidad no solo facilita un desempeño suave en sus movimientos cotidianos, sociales y específicos, sino que también contribuye al funcionamiento eficaz en diversas situaciones (p. 241).

Según Jiménez (1982) define a la motricidad gruesa como un grupo de procesos musculares y nerviosos que tienen como objetivo desarrollar la movilidad y la coordinación de los miembros del cuerpo, así como los movimientos y la locomoción en general. Estos movimientos se logran mediante la relajación de músculos. Para que estos movimientos funcionen adecuadamente, es esencial que los receptores sensoriales ubicados en los receptores propioceptivos, músculos, en la piel y tendones funcionen correctamente. Estos receptores transmiten información a los ejes nerviosos sobre la ejecución de movimientos o la necesidad de ajustarlos.

En el contexto de Garza (1978), la motricidad gruesa, también llamada motricidad global, se comprende como movimientos musculares en masa. Este control es esencial para que los niños puedan independizarse y lograr un desarrollo completo. Incluye habilidades como sentarse, controlar la cabeza, girar, ponerse de pie, caminar, gatear, saltar o lanzar una pelota. La motricidad gruesa se considera una capacidad que busca tener un control completo sobre los movimientos generales del cuerpo para que el niño pueda desplazarse con autonomía.

Wallon (1987) destacó la estrecha relación entre la actividad física y los aspectos emocionales de la persona, argumentando que la motricidad y las emociones están intrínsecamente ligadas. Según este autor, las emociones no son simplemente respuestas directas a estímulos externos, sino la manifestación de la actividad de los órganos psicomotores antes de que se produzcan tales

estímulos. Asimismo, Wallon resaltó que la intervención motriz es crucial para el desarrollo del sentido moral y los verdaderos instintos.

En cuanto a las características de la motricidad gruesa, Wallon (1987) identificó grandes movimientos del cuerpo, como los movimientos de brazos, piernas o de todo el cuerpo. Estos movimientos incluyen actividades como cargar objetos, escalar y la postura. Recomendó alentarlos a practicar actividades como cargar objetos de manera segura pueden ayudarlos a desarrollar estas habilidades, animándolos a escalar con precaución y apoyándolos en el desarrollo del equilibrio, adaptándose al ritmo individual de cada niño.

Además, los niños en esta etapa comienzan a combinar diferentes tipos de locomoción y acciones motoras, como correr y saltar obstáculos, correr mientras golpean una pelota, manipular objetos en diversos planos y lanzar y atrapar objetos. Muestran un gran interés en los resultados de sus acciones y tienen un fuerte deseo de realizarlas correctamente, aunque el enfoque principal de la instrucción en esta etapa no es el logro inmediato ni el éxito constante, sino más bien la adaptación a nuevas situaciones y la adquisición de experiencia para regular sus movimientos.

Dentro de la variable motricidad gruesa, encontramos como dimensiones: Conductas motrices básicas, Conducta percepto motrices y esquema corporal.

Como primera dimensión encontramos a conductas motrices básicas, Según Batalla (1994) señala que actualmente, las habilidades motrices básicas son movimientos innatos en los seres humanos como respuestas a distintos estímulos del entorno, los cuales pueden surgir de manera voluntaria o involuntaria. Estas habilidades juegan un papel a lo largo de las situaciones cotidianas de la vida.

Además, Castañer (2013) expone que estas habilidades pueden ser agrupadas en dos categorías: las habilidades de locomoción, que implican el desplazamiento del cuerpo (como saltar, correr, entre otros), y la manipulación, que permiten al individuo aplicar fuerza a objetos (como lanzar, golpear, etc.) en acciones que son parte de la rutina diaria. Por último, Pérez (2009) destaca que las habilidades motrices básicas experimentan un desarrollo notorio durante la niñez y el inicio de la pubertad. Sin embargo, es esencial que, a lo largo de toda

la vida, las personas realicen actividades físicas como una necesidad biológica para prevenir la aparición de enfermedades degenerativas, problemas de peso, trastornos nerviosos, dificultades en el movimiento y otros problemas relacionados.

Como segunda dimensión encontramos a la Conducta percepto motrices, según Castañer (1992) define las capacidades percepto-motrices como el conjunto de habilidades que se derivan directamente y dependen del sistema nervioso central. De manera similar, destaca que estas capacidades son aquellas que, a través de los sentidos, posibilitan la coordinación del movimiento del cuerpo para adecuarlo a las necesidades propias o a las situaciones del entorno. Por su parte, Sierra (2021) sostiene que las capacidades perceptivo-motrices son todas aquellas que, mediante los cinco sentidos, puedan coordinar los movimientos del cuerpo para adecuar tanto a las exigencias del propio cuerpo como a las condiciones del medio. El desarrollo perceptivo-motórico adopta dos formas: la percepción del entorno y la percepción de uno mismo. Resulta de suma importancia, reconocer el cuerpo humano dado que este actúa como el punto de referencia con el entorno; a través de él se configuran tanto el movimiento como la percepción y es esencial aprender a coordinar y fomentar ambas funciones de manera conjunta.

Finalmente tenemos como dimensión esquema corporal, según la definición por Cobos (1995) el concepto de esquema corporal se presenta como un proceso muy complejo que comienza con el nacimiento y termina en la pubertad.

En este contexto, abarca tanto el conocimiento de las capacidades de movimiento y acción como la conciencia de las propias limitaciones. cabe destacar que este proceso de construcción está estrechamente relacionado con el desarrollo neurológico y progresa de manera simultánea a los procesos cognitivos, motores y perceptivos.

Así mismo, Le Boulch (1987) define al esquema corporal como el entendimiento directo y constante que poseemos de nuestro propio cuerpo, tanto cuando está en reposo como cuando está en movimiento. Este conocimiento

abarca la percepción de las diferentes partes de nuestro cuerpo, especialmente la relación que tiene con el entorno espacial y los objetos que nos rodea.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

Según Ávila (2001), El término "investigación aplicada" se refiere a la forma en que se enfoca en la aplicación de conocimientos. para solucionar problemas prácticos de manera inmediata. En el contexto de este estudio, se ha propuesto una metodología o estrategia con el objetivo principal de promover crecimiento en la motricidad en niños de cinco años. Este presente estudio según su propósito es de tipo básica, ya que busca conseguir conocimientos más completos a mediante las investigaciones con relación a la problemática.

##### 3.1.2. Diseño de investigación:

El diseño del estudio fue de tipo preexperimental. La intención de este estudio es favorecer a la mejora de la variable relacionada (Hernández y Mendoza, 2018).

<b>G: M<sub>1</sub> X M<sub>2</sub></b>
---

Dónde:

G: Grupo de estudiantes

M<sub>1</sub>: Pretest (Diagnóstico)

X: Estimulo (Programa de motricidad gruesa)

M<sub>2</sub>: Postest (Resultados)

### 3.2. Variables y operacionalización

#### Variable 1: El Juego

- **Definición conceptual:** Gómez. J (2018) Es esencial para el crecimiento de los niños, se conceptualiza como aquella actividad satisfactoria, espontánea y libre. El juego es de mucha importancia, por ello se debe garantizar el acompañamiento inteligente.
- **Dimensiones:** Afectiva emocional, creativa y motora.

#### Variable 2: Motricidad gruesa

- **Definición conceptual:** Herrera P. (2015) La motricidad gruesa se define como la capacidad de relacionar distintas habilidades como el equilibrio, la coordinación y lateralidad durante la ejecución de movimientos corporales del individuo, es decir; de manera sincronizada y armónica, que se observa en el desempeño de cada acción.
- **Definición operacional:** Para medir la motricidad gruesa de los alumnos del II Ciclo, se aplicará un Test de motricidad gruesa de Ozeretsky compuesto por 13 preguntas, las cuales serán medidas utilizando la escala del Likert.
- **Dimensiones:** Conductas motrices básicas, conductas perceptomotrices y esquema corporal.
- **Indicadores:** Coordinación dinámica general, coordinación de manos, equilibrio, rapidez, organización espacial, organización espacio temporal, lateralidad, respiración, habilidad motriz en las extremidades y ritmo.
- **Escala de medición:** El inicio (1), el proceso (2) y el logro (3) son las escalas que se toman en cuenta en la presente investigación, que nos ayudarán a evaluar el nivel de los estudiantes.

### 3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

3.3.1 **Población:** 48 estudiantes de 3,4 y 5 años del nivel inicial de una institución educativa participaron en la investigación, lo que los convirtió en una población finita.

<b>Grupos del nivel inicial</b>	<b>Cantidad</b>
3 años	15
4 años	15
5 años	18
<b>Total</b>	<b>48</b>

Nota: Elaboración propia.

- **Criterios de inclusión:** En la presente investigación se incluyó a:
  - Estudiantes de inicial de las edades de 5 años.
  - Estudiantes presentes en el instante de aplicar el instrumento.
  - Estudiantes matriculados.
- **Criterios de exclusión:** En la indagación actual, se descartó a:
  - Estudiantes de inicial de las edades 3 y 4 años
  - Están ausentes en el momento del estudio del instrumento.
  - Se encuentran mal de salud o presenten discapacidad.

3.3.2. Muestra: Según Hernández (2008), cuando la población consta de menos de (50) individuos, entonces la población y la muestra son idénticas. El presente estudio conforma a 48 estudiantes como población, donde solo se tomó como muestra a 18 niños.

<b>Grupo de niños de 5 años</b>	<b>cantidad</b>
5 años	18

**Nota:** Elaboración propia

**3.3.3. Muestreo:** Tipo de probabilidad por conveniencia, ya que el investigador utilizó un criterio de juicio para seleccionar la muestra al aplicar el instrumento.

**3.3.4. Unidad de análisis:** Cada niño de inicial de una institución educativa.

#### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

**Técnica:** La segunda variable de la investigación consistió en 13 ítems.

**Instrumento:** Para la investigación, Se utilizó la escala de Likert para completar un cuestionario. De acuerdo con Hernández et al. (2014), el cuestionario puede ser útil para los investigadores, pero debe estar integrado en los fundamentos teóricos, con sus dimensiones y indicadores apropiados para ser medidas.

El cuestionario para la segunda variable estuvo conformado por 13 ítems enfocados en la variable motricidad gruesa, estructura en tres dimensiones: conductas básicas motrices (ítems 1 al 5), conductas percepto motrices (ítems 6 al 9) y esquema corporal (ítems 10 al 13).

### **3.5. Procedimientos**

Los siguientes procedimientos se llevaron a cabo para desarrollar la presente investigación:

- Se requirió a la institución educativa una carta que autorice a la autora a ejecutar la recolección de datos.
- Se presentó una carta solicitando permiso a la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo, para llevar a cabo el método de investigación.
- Se aplicó el Test de motricidad gruesa de Ozeretski.
- Se utilizaron las competencias para llevar a cabo las sesiones de aprendizaje.
- Las actividades se realizaron en el patio, contando con la presencia de la tutora de aula.
- Se utilizarán los siguientes materiales y recursos didácticos.

### **3.6. Aspectos éticos**

La investigación, se realizó con el absoluto respeto a los estudiantes, pues se trata de una investigación social. Cada una de las acciones involucra la realización de un trabajo que requiere un alto nivel de ética profesional, ya que los resultados podrían tener un impacto en la sensibilidad de algunos de los participantes, especialmente en los estudiantes del grupo de control. Estos estudiantes podrían sentirse comparados con sus compañeros del grupo experimental e incluso podrían percibir una desventaja. Por lo tanto, se abordó este estudio con extrema precaución y sensibilidad para evitar cualquier inconveniente. En resumen, se llevó a cabo un estudio en el que cada actividad se gestionará de manera constructiva y responsable.

#### IV. RESULTADOS

4.1. Determine cómo el juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de Educación inicial en una institución educativa. Trujillo-2023.

Tabla 1 Nivel de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
<b>Inicio</b>	0	0%	0	0%
<b>Proceso</b>	18	100%	0	0%
<b>Logrado</b>	0	0%	18	100%
<b>TOTAL</b>	18	100%	18	100%

**Nota:** Información recolectada a una muestra de 18 estudiantes de educación inicial de una institución educativa de Trujillo.

**Interpretación:** Después de aplicar el examen previo, la Tabla 1 muestra que, de los 18 estudiantes de 5 años, el 100% (18) estaban en PROCESO, el 0% (0) estaba en LOGRADO y el 0% (0) estaba en INICIO. De los 23 niños de 5 años, el 100% (18) han logrado, el 0% (0) está en proceso y el 0% (0) no ha comenzado.

4.2. Determinar la influencia del juego en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023

Tabla 2 Nivel del juego en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
<b>Inicio</b>	17	94%	0	0%
<b>Proceso</b>	1	6%	4	22%
<b>Logrado</b>	0	0%	14	78%
<b>TOTAL</b>	18	100%	18	100%

**Nota:** Información recolectada a una muestra de 18 estudiantes de educación inicial de una institución educativa de Trujillo.

**Interpretación:** En la Tabla 2, se obtienen los resultados correspondientes a la dimensión motora básica, De los 18 niños de 5 años, el 94 % (17) se encuentra en el nivel de inicio, el 6 % (1) en el nivel de proceso y el 0 % (0) en el nivel de logro, según la Tabla 2. De los 18 estudiantes de 5 años, el 78% (14) finalizaron el examen, el 22% (4) estaban en el nivel de proceso y el 0% (0) estaban en el inicio.

4.3. Determinar la influencia del juego en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023

Tabla 3 Nivel del juego en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
<b>Inicio</b>	16	89%	0	0%
<b>Proceso</b>	2	11%	8	44%
<b>Logrado</b>	0	0%	10	56%
<b>TOTAL</b>	18	100%	18	100%

**Nota:** Información recolectada a una muestra de 18 estudiantes de educación inicial de una institución educativa de Trujillo.

**Interpretación:** En la tabla 3 se obtienen resultados correspondientes a la dimensión del comportamiento perceptual y motor, donde de los 18 estudiantes de 5 años, el 89 % (16) se encuentran en el inicio, el 11 % (2) en el proceso y el 0 % (0) en el logro. El 56% (10) de los niños de 5 años terminaron el examen, el 44% (8) estaban en proceso y el 0% (0) no comenzaron.

4.4. Determinar la influencia del juego en esquema corporal de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023

Tabla 4 Nivel del juego en esquema corporal de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

NIVEL	PRE TEST		POST TEST	
	Nº	%	Nº	%
<b>Inicio</b>	12	67%	0	0%
<b>Proceso</b>	6	33%	10	56%
<b>Logrado</b>	0	0%	8	44%
<b>TOTAL</b>	18	100%	18	100%

**Nota:** Información recolectada a una muestra de 18 estudiantes de educación inicial de una institución educativa de Trujillo.

**Interpretación:** La tabla 4 muestra los resultados correspondientes a la dimensión esquema corporal, donde de los 18 estudiantes de 5 años, el 67% (12) se hallan en el INICIO, el 33% (6) en el PROCESO y el 0% (0) en el LOGRADO, respectivamente. Con respecto a los exámenes posteriores a los niños de 5 años, el 56 % (10) están en proceso, el 44 % (8) han logrado y el 0 % (0) no han comenzado.

## CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

*Tabla 5 Pruebas de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE-CONDUCTA-MOTRICES	,284	18	,000	,668	18	,000
PRE-CONDUCTA-PERCEPTO-MOTRICES	,328	18	,000	,742	18	,000
PRE-ESQUEMA-CORPORAL	,292	18	,000	,761	18	,000
POST-CONDUCTA-MOTRICES	,260	18	,002	,875	18	,021
POST-CONDUCTA-PERCEPTO-MOTRICES	,334	18	,000	,712	18	,000
POST-ESQUEMA-CORPORAL	,405	18	,000	,689	18	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La Tabla 5 muestra valores menores a (Sig. <0.05) para las dimensiones pre y posttest de la variable motricidad gruesa. Como resultado, la prueba de hipótesis (Z de Wilcoxon) se elige porque la distribución es no normal o no paramétrica, según el estadígrafo de Shapiro-Wilk ( $n < 52$ ).

### Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	4 <sup>a</sup>	4,00	16,00
	Rangos positivos	14 <sup>b</sup>	11,07	155,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	18		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

*Tabla 6 Estadísticos de prueba*

	POSTEST - PRETEST
Z	-3,027 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al comparar el pre y postest de la variable motricidad gruesa (z -3,027 b), así como la (Sig. <0.05), se pueden observar cambios en la tabla no 06. Por lo tanto, H1 se acepta y H0 se rechaza.

En la tabla nº 06. se observa que existen cambios al comparar el pre y postest de la variable motricidad gruesa (z -3,027<sup>b</sup>) asimismo la (Sig. <0.05). Por lo tanto, se acepta H1 y se rechaza H0.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS

H0: El juego no influye en la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

H1: El juego influye en la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

H0: El juego no influye en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa de los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

H1: El juego influye en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa de los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTCONDUCTAMOTRIC	Rangos negativos	2 <sup>a</sup>	17,00	34,00
ES -	Rangos positivos	16 <sup>b</sup>	8,56	137,00
PRECONDUCTAMOTRICE	Empates	0 <sup>c</sup>		
S	Total	18		

a. POSTCONDUCTAMOTRICES < PRECONDUCTAMOTRICES

b. POSTCONDUCTAMOTRICES > PRECONDUCTAMOTRICES

c. POSTCONDUCTAMOTRICES = PRECONDUCTAMOTRICES

*Tabla 7 Estadísticos de prueba*

	POSTCONDUCTAMOTR ICESBÁSICAS - PRECONDUCTAMOTRI CESBÁSICAS
Z	-2,258 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,024

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla nº 7 Al comparar el pre y postest de la dimensión conducta motrices básicas (z -2,258), se observan cambios (Sig. <0.05). Como resultado, H1 se acepta y H0 se rechaza.

#### Hipótesis específica 2

H0: El juego no influye en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa de los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

H1: El juego influye en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa de los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

### Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTCONDUCTAPERCEP	Rangos negativos	2 <sup>a</sup>	13,25	26,50
T -	Rangos positivos	16 <sup>b</sup>	9,03	144,50
PRECONDUCTAPERCEPT	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	18		

a. POSTCONDUCTAPERCEPT < PRECONDUCTAPERCEPT

b. POSTCONDUCTAPERCEPT > PRECONDUCTAPERCEPT

c. POSTCONDUCTAPERCEPT = PRECONDUCTAPERCEPT

*Tabla 8 Estadísticos de prueba*

	POSTCONDUCTAPERCEP EPT0 MOTRICES – PRECONDUCTAPERCEP PTO MOTRICES
Z	-2,580 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,010

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla nº 8 se observa que al comparar el pre y postest de la dimensión conducta motrices básicas (z -2,580), se observan cambios (Sig. <0.05). Como resultado, H1 se acepta y H0 se rechaza.

### Hipótesis específica 3

H0: El juego no influye en esquema corporal de la motricidad gruesa de los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

H1: El juego influye en esquema corporal de la motricidad gruesa de los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.

### Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTESQUEMACORPORA	Rangos negativos	6 <sup>a</sup>	4,50	27,00
L -	Rangos positivos	10 <sup>b</sup>	10,90	109,00
PREESQUEMACORPORAL	Empates	2 <sup>c</sup>		
	Total	18		

a. POSTESQUEMACORPORAL < PREESQUEMACORPORAL

b. POSTESQUEMACORPORAL > PREESQUEMACORPORAL

c. POSTESQUEMACORPORAL = PREESQUEMACORPORAL

*Tabla 9 Estadísticos de prueba*

	POSTESQUEM ACORPORAL - PREESQUEMA CORPORAL
Z	-2,129 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,033

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla nº 9 se observa que al comparar el pre y postest de la dimensión conducta matrices básicas, se observan cambios (z -2,129), así como la (Sig. <0.05). Como resultado, H1 se acepta y H0 se rechaza.

## V. DISCUSIÓN

La motricidad gruesa durante la etapa infantil es de suma importancia en el desarrollo físico, ya que ayuda lograr capacidades como lateralidad, orientación, coordinación, equilibrio, además de las interacciones psicosociales, emocionales y cognitivas. Es por ello que los hallazgos encontrados nos llevaron a la influencia que tiene el juego para desarrollar el área motriz gruesa en estudiantes de 5 años, de una Institución Educativa, en la ciudad de Trujillo.

En cuanto a la hipótesis de investigación, el juego mejora de manera significativa el área motriz de una I.E, Trujillo, 2024. Se logró un nivel de  $\text{Sig.}=0,002 < 0,05$  en la prueba de hipótesis, lo que indica que hay una relación entre las dos variables examinadas, el juego y la motricidad gruesa. Sin embargo, se obtuvo una estimación de  $z -3,027b$  en la prueba de Wilcoxon, lo que confirma la hipótesis de la investigación y la hipótesis nula se rechazan.

Como resultado de la investigación, el 100% de los 18 estudiantes de 5 años alcanzaron el nivel logrado, lo que indica que las sesiones que se desarrollaron durante el proyecto contribuyeron satisfactoriamente al área motriz de los niños.

Los hallazgos son similares a los de Cueva & Cueva (2022) en su estudio sobre el impacto de los juegos recreativos a la formación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años. En el grupo experimental, los estudiantes en general presentaron un nivel medio del 50%. Por otro lado, con el programa experimental "Jugamos juntos y aprendemos" (postest), se logró que el 100% de los estudiantes mejoraran su área motriz gruesa.

Por otra parte, concuerda con Pastor & Tesen (2019) quienes dentro de su investigación Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad en niños de 4 años en una I.E, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa obteniendo en pre test 58% en nivel alerta, sin embargo, tras la aplicación de sesiones en resultados de post test se logró 53% plasmado en un nivel alto.

De igual forma, dichos resultados guardan similitud con Lopez (2023) dentro de su investigación El juego pueda ayudar a los niños de 5 años en una institución educativa a mejorar su motricidad gruesa, logrando presentar como dato de pre test donde el 71 % presentaron un nivel en proceso, el cual mejoro

conforme se desarrolló las actividades, logrando obtener como resultado con el post test al 86% como logro esperado.

En cuanto a la sección de conductas motrices básicas, el 100% de los niños examinados obtuvieron un nivel LOGRADO, lo que indica que los estudiantes completaron las tareas de manera efectiva y fueron capaces de coordinarse. de manos y equilibrio.

Estos resultados no concuerdan con Quiñones (2022) quien buscó conocer dentro de su indagación el nivel de la dimensión equilibrio en estudiantes de 5 años de una institución educativa. logrando obtener un nivel normal, el cual se encuentra representado por 53.3% de la muestra de estudio, con respecto a la dimensión.

Por otro lado, dicho resultado no guarda relación con Tello y otros (2022) quienes dentro de su indagación buscaron conocer los niños en una institución educativa, el nivel de desarrollo del equilibrio, obteniendo como resultado en pretest al 48% dentro del nivel inicio, para posterior a ello obtener como resultado de postest al 44% dentro del nivel proceso.

De igual forma dicho resultado no guarda similitud con Kille (2020), quien dentro de su investigación buscó conocer el nivel de la dimensión conductas motrices básicas, en alumnos del nivel inicial de una I.E, logrando obtener los siguientes resultados: 63.6% nivel no logrado, 27.3% nivel proceso y finalmente 9.1% nivel logrado.

Los hallazgos indican un 56% de niños de 5 años alcanzaron un nivel LOGRADO en la dimensión de conducta perceptual motora, lo que indica que 18 niños desarrollaron adecuadamente las actividades planteadas durante las sesiones mediante actividades como saltos, movimientos y carreras.

Dicho resultado no concuerda con Lozano (2022) quien dentro de su investigación la cual buscó conocer el nivel de habilidades en niños de una I.E inicial de Jaén, logró obtener como resultados 52.4%, presenta un nivel medio, se deduce que la totalidad de los alumnos tienen un nivel moderado en sus destrezas en los juegos, que no se realizan completamente con movimientos rápidos y ágiles se encuentran en el nivel medio con un alto porcentaje. De igual

manera, dicho resultado no concuerda con Kille (2020) quien dentro de su investigación buscó conocer el nivel de la dimensión conductas percepto motrices, en alumnos del nivel inicial de una I.E, logrando obtener los siguientes resultados: 63.6% nivel no logrado, 27.3% nivel proceso y finalmente 9.1% nivel logrado.

Con relación a la dimensión esquema corporal, el 44 % de niños evaluados lograron obtener un nivel LOGRADO. Dichos resultados no concuerdan con Tello y otros (2022) quienes, dentro de su investigación, buscaron conocer a través del pretest y postest al progreso en los niños de inicial del esquema corporal, obteniendo como resultado del pretest al 56% en nivel proceso y posterior a ello como resultado al postest 52% en nivel proceso.

Por otro lado, con respecto a la mejora de la lateralidad en los alumnos del nivel inicial de una I.E, se logró obtener como resultado al 60% dentro del nivel proceso y posterior a ello como resultado al postest un 64% dentro del nivel proceso.

De igual manera, dicho resultado no concuerda con Kille (2020) quien dentro de su investigación buscó conocer el nivel de la dimensión esquema corporal, en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa, logrando obtener los siguientes resultados: 72.7% nivel no logrado, 18.2% nivel proceso y finalmente 9.1% nivel logrado.

Finalmente, se demostró que las nuevas técnicas de juegos mejorarán la motricidad gruesa de los niños en el nivel inicial de una institución educativa de Trujillo”, Los estudiantes pueden desplazarse fácilmente de un lugar a otro, mostrando habilidades destacadas en motricidad gruesa y agilidad al ejecutar movimientos de manera adecuada. Asimismo, son capaces de procesar y retener de manera efectiva la información derivada de las experiencias en los juegos, lo que ayuda a comprender mejor las actividades que se realizan en los salones de clase.

Es importante destacar que la investigación tuvo ciertas limitaciones debido a que se cruzaron los horarios con la planificación docente de la institución educativa. Sin embargo, a pesar de esto, se lograron los objetivos planteados y se benefició a los niños y niñas, los principales protagonistas.

## VI. CONCLUSIONES

1. En la prueba de Wilcoxon, se obtuvo una estimación de  $z = -3,027$ , lo que indica que la hipótesis de investigación se acepta y la hipótesis nula se rechaza. Además, se encontró un nivel de  $\text{Sig.} = 0,002 < 0,05$ , lo que indica que existe una conexión entre las dos variables de estudio, el juego y la motricidad gruesa.
2. Se utilizó la prueba de Wilcoxon para determinar el grado de influencia del juego en la dimensión de las habilidades motoras básicas; se obtuvo una estimación de  $z = -2,258$ , lo que indica que la investigación HE1 fue aceptada. Además, se encontró un nivel de  $\text{Sig.} = 0,024$  menos de  $0,05$ , lo que confirma la conexión entre el juego y la dimensión de las habilidades motoras básicas.
3. Se utilizó la prueba de Wilcoxon para determinar el grado de influencia del juego en la segunda dimensión de las conductas percepto motrices. Se obtuvo una estimación de  $z = -2,580$ , lo que indica que la investigación HE2 fue aceptada. Además, se encontró un nivel de  $\text{Sig.} = 0,010$  menos de  $0,05$ , lo que indica que existe una conexión entre el juego y la dimensión de las conductas percepto motrices.
4. Finalmente, se utilizó la prueba de Wilcoxon para determinar el grado de influencia del juego en la tercera dimensión del esquema corporal, obteniendo una estimación de  $z = -2,129$ , lo que indica que la investigación HE2 fue aceptada. Además, se obtuvo un nivel de  $\text{Sig.} = 0,033 < 0,05$ , lo que indica que existe una conexión entre el juego y la dimensión del esquema corporal.

## VII. RECOMENDACIONES

- 1.- Se aconseja que el director de la institución, comparta con los docentes los efectos de la investigación previa a la implementación del juego como estrategia. Esto permitirá que los hallazgos se integren de manera efectiva en las sesiones de aprendizaje del juego, promoviendo así la oportunidad de desarrollar el área motriz gruesa entre los estudiantes.
2. Se aconseja a los docentes llevar a cabo la implementación de las habilidades de juegos recientemente diseñadas y validadas con sus estudiantes, ya que esto contribuirá para aumentar la motricidad gruesa.
3. Que la investigación realizada del juego como método para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes, debería ser aplicada en las diferentes áreas del conocimiento, utilizando y perfeccionando una variedad de metodologías.
- 4.- Se sugiere animar la participación de los maestros en la institución educativa mediante la organización de talleres reflexivos enfocados en el uso del juego como método para fomentar la motricidad.
5. Se sugiere a los maestros de la institución educativa realizar investigaciones experimentales o cuasiexperimentales sobre las variables relacionadas con el juego como estrategia y la motricidad gruesa. Esto se realiza con el propósito de comprender la intervención pedagógica del juego como método para mejorar la motricidad gruesa.

## REFERENCIAS

Alonso Arija, N. (2021). El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica. [trabajo fin de grado, Universidad de Valladolid ]. Repositorio institucional. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>

Batalla Flores, A. (2021). Habilidades motrices. Editorial INDE. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/177888?page=1>

Baque Guale, J.V. (2013) Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de primer año de educación básica de la Provincia de Santa Elena,2013. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio institucional, obtenido por tesis julio baque.pdf (upse.edu.ec)

Bruner, J. (1973) Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas, 16 (1), Pág. 79-85. obtenido por <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>

Castro, F., & Maygua, M. (2021). Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 5 años en la i.e. n° 285 gran unidad escolar San Carlos de la ciudad de Puno.[Universidad Nacional del Antiplano]. Repositorio institucional. obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/unap/15466>

Cueva Japa, W. P., & Cueva Japa, R. R. (2022). Los juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años del distrito de S.M.P, Lima 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo ]. Repositorio institucional. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12692/125350>

Delgado, I. (2011). El juego y su metodología. Asturias: Ediciones paraninfo S.A. obtenido de - El juego infantil y su metodología - DELGADO LINARES, INMACULADA - Google Libros

Díaz, a. (1993). Desarrollo Curricular para la formación de maestros especialistas en educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993. Obtenido de Redalyc. El juego en los niños: Enfoque Teórico.

Gomez Vega, N. (2022). Estimulación temprana y motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E.I. 430-2 Huancapi provincia de fajardo Ayacucho 2020.[ Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/30117>

Gonzales Justiniano, D. F. (2018). Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la I.E.I n° 011 Amarilis-2018 [Tesis de licenciamiento, Universidad de Huánuco ]. Repositorio institucional. Obtenido de <http://repositorio.udh.edu.pe/123456789/2921>.

Jiménez Vargas, J. (1982) Neurofisiología psicológica fundamental. Ed: Científico Médica, España. obtenido de Vista de Neurociencia y Psicología como ciencias complementarias del comportamiento (uma.es)

kille loza, v. (2020). el juego infantil y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad en la institución educativa inicial los andes de huancané del distrito de huancané, región puno, año 2020 [tesis de licenciatura ]. repositorio institucional. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12990/10844>

lopez ruben, m. e. (2023). el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa bilingüe n°1748 del distrito de mazamari – junín, 2023. [tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de chimbote ]. repositorio institucional. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.13032/34887>

lozano aguilar, d. n. (2022). juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de jaén [tesis de maestria , universidad césar vallejo]. repositorio institucional. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12692/101139>

llican becerra, d. y. (2021). taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa buen pastor pacanga

2018. [tesis universidad católica de Trujillo benedicto xvi]  
<http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/1422>

Medina mata, t. r. (2022). el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años, iep. argos college, barranca, lima 2022. [tesis de licenciatura, universidad uladech católica los ángeles chimbote]. repositorio institucional. doi:<https://hdl.handle.net/20.500.13032/28311>

Medrano, p. j. g., morales, v. b., fajardo, m. de l. s., y corrales, a. b. (2020). relación entre aptitudes para el aprendizaje y motricidad en niños. enseñanza e investigación en psicología, 2(3), 395 · 403-395 · 403.

Najarro oscco, p. (2021) el juego y la motricidad gruesa en niños de la institución educativa nº425-101- ayacucho 2021. [tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de chimbote]. repositorio institucional. obtenido de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25376/dimensiones\\_juego\\_najarro\\_oscco\\_pilar.pdf?sequence=1&isallowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25376/dimensiones_juego_najarro_oscco_pilar.pdf?sequence=1&isallowed=y)

Panata cando, s. m. (2023). estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la unidad educativa "vicente anda aguirre" paralelo "a" del canto mocha, 2022-2023 [ tesis de magister, universidad nacional de chimborazo ]. repositorio institucional. obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10734/1/panata%20cando%20s%282023%29%20estrategias%20l%20c%3%badicas%20para%20el%20desarrollo%20de%20la%20motricidad%20gruesa%20de%20los%20ni%20c%3%b1os%20y%20ni%20c%3%b1as%20de%203%20a%20c%3%b1os%20de%20la%20unidad%20edu>

pastor cachay, k. m., & tesen medina, l. p. (2019). actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa "san juan maría vianney" [ tesis de licenciatura, universidad césar vallejo ]. repositorio institucional. obtenido de doi:<https://hdl.handle.net/20.500.12692/53350>

Pazmiño, m. y proaño p. (2009). elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del barrio patután, eloy alfaró, periodo 2008 – 2009. [tesis de licenciatura, universidad técnica de cotopaxi. ecuador]. repositorio institucional. obtenido de repositorio digital universidad técnica de cotopaxi: elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del barrio patután, eloy alfaró, periodo 2008-2009. (utc.edu.ec)

Jean Piaget. (1956). El juego en el desarrollo infantil. revista obtenida por 8448171519\_JI\_02\_029\_050.indd (mheducation.es)

Quilca terán, m. s., & rosales rojas, m. j. (2021). el juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica filomena mora de carrión ubicada en la ciudad de loja, en el período 2019 – 2020. [tesis de licenciatura, universidad nacional de loja ]. repositorio institucional. obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23949>

Revilla lorena, s. (2020). importancia de la estimulación de la motricidad en el desarrollo integral en educación inicial [revista de investigación científica tse´de] universidad nacional de educación unae. obtenido de <https://www.tsachila.edu.ec/ojs/index.php/tsede/article/view/51/44>

Romero rosero, a. v. (2023). programa de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años del colegio alemán de quito [tesis para magister, universidad técnica del norte ]. repositorio institucional. obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13768/2/pg%201385%20trabajo%20grado.pdf>

Tarazona cóndor, g. (2015). juegos motores para el desarrollo de la coordinación dinámica gruesa en niños de 6 años de edad de la i.e.p. catedráticos chupaca. [tesis de licenciatura universidad nacional del centro del Perú] repositorio institucional. obtenido de tedu\_08 (uncp.edu.pe)

Tello soria, m. c., godoy gavino, j., & perez cueva, l. a. (2022). los juegos “al aire libre” para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 años en la institución educativa inicial José Carlos Mariátegui n° 088 Castillo Grande -Tingo María [tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio Institucional. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7286/2ed.ei107t35.pdf?sequence=1&isallowed=y>

Vygotsky, L. (1924). El juego surge para reproducir el contacto con otras personas. Obtenido por <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2292996.pdf>

## **Asentamiento Informado**

Título de la investigación: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL II CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA -TRUJILLO 2023”

Investigadora: Carranza Izquierdo Narumy Virginia.

### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa -Trujillo 2023, cuyo objetivo es: Desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de pregrado, de la carrera profesional de Educación Inicial, de la Universidad César Vallejo del campus de la ciudad Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa “LIBERTAD SCHOOL”

Describir el impacto del problema de la investigación.

Se observó mediante la aplicación del pretest la deficiencia en el desarrollo motriz en niños de 5 años del nivel inicial en una Institución Educativa.

### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

- 1.- Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada “El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa -Trujillo 2023”.
- 2.- Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos y se realizará en el patio de la institución Educativa “LIBERTAD SCHOOL”

Las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

### **Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

**Nombre y Apellidos:** .....

**Fecha y hora:** .....

## ANEXOS

### Anexo 1: Matriz operacional

*Operacionalización de la variable: El juego*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones
El juego	<p>El juego infantil se conceptualiza como aquella actividad placentera, libre y espontánea, siendo de gran importancia para el desarrollo del niño. El juego es de suma importancia, por ello se debe garantizar el acompañamiento inteligente.</p> <p>Gómez. J (2018) aportando a la teoría de Piaget</p>	<p>Para medir el juego infantil de los estudiantes del II Ciclo del nivel inicial se aplicará una ficha de observación compuesto por 10 preguntas, las cuales serán medidas utilizando la escala de Likert.</p>	Afectiva emocional
			Creativa
			Motora

Nota: Las dimensiones e indicadores de el juego han sido tomadas de Loza (2021).

Operacionalización de la variable: Motricidad gruesa

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Motricidad	<p>La motricidad gruesa de define como la capacidad de relacionar distintas habilidades como el equilibrio, la coordinación y lateralidad durante la ejecución de movimientos corporales del individuo, es decir; de manera sincronizada y armónica, que se observa en el desempeño de cada acción,</p> <p>Herrera P. (2015) pp.32 aportando a la teoría de Piaget</p>	<p>Para medir la motricidad gruesa de los estudiantes del II Ciclo del nivel inicial se aplicará un Test de motricidad gruesa de Ozeretsky compuesto por 13 preguntas, las cuales serán medidas utilizando la escala Dicotómica</p>	Conductas motrices básicas	Coordinación de manos	1.1
				Coordinación dinámica general	1.2
				Equilibrio	1.3, 1.4 y 1.5
			Conducta percepto motrices	Rapidez	1.6
				Organización espacial	1.7
				Organización espacio temporal	1.8 y 1.9
				Lateralidad	1.10
			Esquema corporal	Habilidad motriz en las extremidades	1.11
				Respiración	1.12
				Ritmo	1.13

Nota: Las dimensiones e indicadores de la motricidad gruesa han sido tomadas de Loza (2021).

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>PROBLEMA GENERAL</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>HIPOTESIS GENERAL</b>	<b>METODOLOGIA</b>
¿De qué manera el Juego influye en la motricidad gruesa en estudiantes de II ciclo del nivel inicial de una Institución Educativa Trujillo – 2023?	Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.	El juego influye en la motricidad gruesa en estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.	Población: 48 estudiantes de 5 años  Muestra: 18 estudiantes de 5 años  tipo: aplicada  Diseño: Preexperimental  Alcance: Cuantitativo  Instrumento: CUESTIONARIO
<b>PROBLEMA ESPECIFICO</b>	<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b>	<b>HIPOTESIS ESPECIFICO</b>	
¿De qué manera el juego influye en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023?	Determinar la influencia del juego en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.	El juego influye en las conductas motrices básicas de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023.	
¿De qué manera el juego influye en las conductas percepto motrices en la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023?	Determinar la influencia del juego en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.	El juego influye en las conductas percepto motrices de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023.	
¿De qué manera el juego influye en el esquema corporal en la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023?	Determinar la influencia del juego en el esquema corporal de la motricidad gruesa en los estudiantes de Educación Inicial de una institución educativa de Trujillo – 2023.	El juego influye en el esquema corporal de la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa Trujillo 2023.	

## Anexo 2: Cuestionario de la motricidad gruesa

### INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS (CUESTIONARIO)

**Consentimiento informado:** Mediante el llenado de este documento, doy mi aprobación para participar en el proyecto de investigación aplicado por la estudiante Carranza Izquierdo, Narumy Virginia, como requisito para obtener el grado de licenciados.

Nº	ITEMS	INICIO (1)	PROCESO (2)	LOGRADO (3)
<b>DIMENSION CONDUCTAS MOTRICES BÁSICAS</b>				
1	Lanzo la pelota con una mano y atrapo con la otra			
2	Camino en punta de pie sobre una línea recta			
3	Mantengo el globo en el aire utilizando ambas manos			
4	Realizo saltos utilizando una cuerda			
5	Realizo movimientos de mis brazos al ritmo de la música			
<b>DIMENSIÓN CONDUCTAS PERCEPTO MOTRICES</b>				
6	Realizo carreras con obstáculos			
7	Realizo movimientos siguiendo las indicaciones de la maestra. Rápido- lento, arriba – abajo.			
8	Realizo saltos delante y atrás con ambos pies			
9	Muevo el pañuelo con ambos brazos lento y rápido			
<b>DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL</b>				
10	Mantengo el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza			
11	Camino con precisión sobre una línea en zigzag marcada en el piso			
12	Realizo movimientos según la indicación de la maestra derecha e izquierda			
13	Identifico mi lado derecho e izquierdo mediante el movimiento.			

### Anexo 3: Confiabilidad de Alfa de Cronbach

Variable motricidad gruesa

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1	Item														
2	MOTRICIDAD GRUESA														
3	Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	TOTAL
4	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7
5	2	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	7
6	3	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	5
7	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	5	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	5
9	6	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3
10	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	8	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8
12	9	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10
13	10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
14	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
15	12	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	6
16	13	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2
17	14	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	5
18	15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	7
19	16	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8
20	17	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10
21	18	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	9
22	19	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10
23	20	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	3
24															
25	0.25   0.24   0.24   0.25   0.24   0.24   0.25   0.24   0.25   0.23   0.23   0.24   0.24   11.99														
26	2.89														
27															

K = 13 item

$K/(K-1) = 1.083$

$\sum_{i=1}^k S_i^2 = 2.89$

$S_t^2 = 11.99$

ALFA = 0.8

## Anexo 4: Validación del instrumento

# Validación de instrumento por juicio de expertos

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: “El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa de Trujillo, 2023.”

para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial de la **Universidad Cesar Vallejo**

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

### 1. Datos generales del juez:

<b>Nombre del juez:</b>	NANCY ESPERANZA TUESTA OYARCE
<b>Grado profesional:</b>	Magíster ( X )                      Doctor( )
<b>Área de formación académica:</b>	Mg. En Educación
<b>Cargo actual:</b>	Terapeuta de Lenguaje
<b>Institución académica:</b>	Centro de salud Mental de la Red de Pacasmayo
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Docencia universitaria en Educación Terapeuta de Lenguaje
<b>Tiempo de experiencia profesional en dicha área:</b>	15 años

## 2. Datos del instrumento:

<b>Nombre de la prueba:</b>	Test de motricidad gruesa de Ozeretsky
<b>Autor:</b>	Kille Loza, Verginia
<b>Procedencia:</b>	Licenciada en Educación Inicial – Universidad Alas Peruanas
<b>Dimensiones:</b>	3
<b>Administración:</b>	Presencial
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Estudiantes del nivel inicial
<b>Significación:</b>	La variable motricidad gruesa se medirá mediante un test de Ozeretski compuesta por 13 ítems

## 3. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Herrera P. (2015) define a la motricidad como la capacidad de relacionar distintas habilidades como el equilibrio, la coordinación y lateralidad durante la ejecución de movimientos corporales del individuo, es decir; de manera sincronizada y armónica, que se observa en el desempeño de cada acción,	Conductas motrices básicas	Las habilidades motrices básicas son movimientos innatos en los seres humanos como respuestas a distintos estímulos del entorno, los cuales pueden surgir de manera voluntaria o involuntaria. Estas habilidades juegan un papel a lo largo de las situaciones cotidianas de la vida. Batalla (2021)
	Conducta percepto motrices	Son el conjunto de habilidades que se derivan directamente y dependen del sistema nervioso central. De manera similar, destaca que estas capacidades son aquellas que, a través de los sentidos, posibilitan la coordinación del movimiento del cuerpo para adecuarlo a las necesidades propias o a las situaciones del entorno. Castañer (1992)
	Esquema corporal	Es el entendimiento directo y constante que poseemos de nuestro propio cuerpo, tanto cuando está en reposo como cuando está en movimiento. Este conocimiento abarca la percepción de las diferentes partes de nuestro cuerpo, especialmente la relación que tiene con el entorno espacial y los objetos que nos rodea. Le Boulch (1987)

**4. Instrucciones para el juez:**

Para evaluar el cuestionario MOTRICIDAD GRUESA utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Título de la investigación:** “El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa de Trujillo, 2023.”

**Instrumento a validar:** Test de motricidad gruesa de Ozeretsky

**Instrucciones:** El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

<b>Dimensión: CONDUCTAS MOTRICES BÁSICAS</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	<b>Observaciones</b>
Lanzo la pelota con una mano y atrapo con la otra	4	4	4	
Camino en punta de pie sobre una línea recta	4	4	4	
Mantengo el globo en el aire utilizando ambas manos	4	4	4	
Realizo saltos utilizando una cuerda	4	4	4	
Realizo movimientos de mis manos al ritmo de la música	4	4	4	

Dimensión: <b>CONDUCTAS PERCEPTO MOTRICES</b>				
Ítem del cuestionario	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Realizo carreras con obstáculos	4	4	4	
Realizo movimientos siguiendo las indicaciones de la maestra. Rápido-lento, arriba – abajo.	4	4	4	
Realizo saltos delante y atrás con ambos pies	4	4	4	
Muevo el pañuelo con ambos brazos lento y rápido	4	4	4	

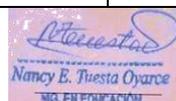
Dimensión: <b>ESQUEMA CORPORAL</b>				
Ítem del cuestionario	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Mantengo el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	4	4	4	
Camino con precisión sobre una línea en zigzag marcada en el piso	4	4	4	
Realizo movimientos según la indicación de la maestra derecha e izquierda	4	4	4	
Identifico mi lado derecho e izquierdo mediante el movimiento.	4	4	4	

Nancy Esperanza Tuesta Oyarce

Nombres y apellidos del experto

17886312

DNI



Nancy E. Tuesta Oyarce  
MAG. EN EDUCACIÓN

Firma

20-10-2023

Fecha

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
TUESTA OYARCE, NANCY ESPERANZA DNI 17886312	SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN: EL AREA DE DESARROLLO DEL HABLA, AUDICION Y LENGUAJE.  Fecha de diploma: 01/07/2013 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
TUESTA OYARCE, NANCY ESPERANZA DNI 17886312	LICENCIADO EN EDUCACION CIENCIAS SOCIALES  Fecha de diploma: Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
TUESTA OYARCE, NANCY ESPERANZA DNI 17886312	LICENCIADO EN EDUCACION ESPECIALIDAD CIENCIAS SOCIALES  Fecha de diploma: 05/02/1993 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
TUESTA OYARCE, NANCY ESPERANZA DNI 17886312	BACHILLER EN EDUCACION  Fecha de diploma: Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO <i>PERU</i>
TUESTA OYARCE, NANCY ESPERANZA DNI 17886312	BACHILLER EN PSICOLOGÍA  Fecha de diploma: 12/09/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 05/09/2011 Fecha egreso: 31/12/2013	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
TUESTA OYARCE, NANCY ESPERANZA DNI 17886312	LICENCIADA EN PSICOLOGIA  Fecha de diploma: 09/03/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
TUESTA OYARCE, NANCY ESPERANZA DNI 17886312	MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTION EDUCATIVA  Fecha de diploma: 22/12/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 19/03/2016 Fecha egreso: 22/07/2017	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>



## 6. Datos del instrumento:

<b>Nombre de la prueba:</b>	Test de motricidad gruesa de Ozeretsky
<b>Autor:</b>	Kille Loza, Verginia
<b>Procedencia:</b>	Licenciada en Educación Inicial – Universidad Alas Peruanas
<b>Dimensiones:</b>	3
<b>Administración:</b>	Presencial
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Estudiantes del nivel inicial
<b>Significación:</b>	La variable motricidad gruesa se medirá mediante un test de Ozeretski compuesta por 13 ítems

## 7. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
<p>Herrera P. (2015) define a la motricidad como la capacidad de relacionar distintas habilidades como el equilibrio, la coordinación y lateralidad durante la ejecución de movimientos corporales del individuo, es decir; de manera sincronizada y armónica, que se observa en el desempeño de cada acción,</p>	<p>Conductas motrices básicas</p>	<p>Las habilidades motrices básicas son movimientos innatos en los seres humanos como respuestas a distintos estímulos del entorno, los cuales pueden surgir de manera voluntaria o involuntaria. Estas habilidades juegan un papel a lo largo de las situaciones cotidianas de la vida. Batalla (2021)</p>
	<p>Conducta percepto motrices</p>	<p>Son el conjunto de habilidades que se derivan directamente y dependen del sistema nervioso central. De manera similar, destaca que estas capacidades son aquellas que, a través de los sentidos, posibilitan la coordinación del movimiento del cuerpo para adecuarlo a las necesidades propias o a las situaciones del entorno. Castañer (1992)</p>
	<p>Esquema corporal</p>	<p>Es el entendimiento directo y constante que poseemos de nuestro propio cuerpo, tanto cuando está en reposo como cuando está en movimiento. Este conocimiento abarca la percepción de las diferentes partes de nuestro cuerpo, especialmente la relación que tiene con el entorno espacial y los objetos que nos rodea. Le Boulch (1987)</p>

## 8. Instrucciones para el juez:

Para evaluar el cuestionario MOTRICIDAD GRUESA utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Título de la investigación:** “El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa de Trujillo, 2023.”

**Instrumento a validar:** Test de motricidad gruesa de Ozeretsky

**Instrucciones:** El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

<b>Dimensión: CONDUCTAS MOTRICES BÁSICAS</b>				
Ítem del cuestionario	<b>Claridad</b> <small>¿El ítem se comprende fácilmente?</small>	<b>Coherencia</b> <small>¿Tiene relación lógica con la dimensión?</small>	<b>Relevancia</b> <small>¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?</small>	<b>Observaciones</b>
Lanzo la pelota con una mano y atrapo con la otra	4	4	4	
Camino en punta de pie sobre una línea recta	4	4	4	
Mantengo el globo en el aire utilizando ambas manos	4	4	4	
Realizo saltos utilizando una cuerda	3	3	3	
Realizo movimientos de mis manos al ritmo de la música	4	3	4	

Dimensión: CONDUCTAS PERCEPTO MOTRICES				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Realizo carreras con obstáculos	4	4	4	
Realizo movimientos siguiendo las indicaciones de la maestra. Rápido-lento, arriba – abajo.	4	4	4	
Realizo saltos delante y atrás con ambos pies	4	4	4	
Muevo el pañuelo con ambos brazos lento y rápido	3	4	3	

Dimensión: ESQUEMA CORPORAL				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Mantengo el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	3	4	3	
Camino con precisión sobre una línea en zigzag marcada en el piso	4	4	4	
Realizo movimientos según la indicación de la maestra derecha e izquierda	3	4	3	
Identifico mi lado derecho e izquierdo mediante el movimiento.	4	4	4	

Varas Boza Lucy Joanet

32773567



20-10-2023

Nombres y apellidos del experto

DNI

Firma

Fecha

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
VARAS BOZA, LUCY DNI 32773567	ESPECIALISTA EN ESTIMULACION INTEGRAL AL NIÑO MENOR DE TRES AÑOS  Fecha de diploma: 29/08/2006 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VARAS BOZA, LUCY DNI 32773567	ESPECIALISTA EN ESTIMULACION INTEGRAL AL NIÑO MENOR DE TRES AÑOS  Fecha de diploma: 29/08/2006 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VARAS BOZA, LUCY DNI 32773567	LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL  Fecha de diploma: 25/05/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VARAS BOZA, LUCY JOANET DNI 32773567	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL  Fecha de diploma: 25/05/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VARAS BOZA, LUCY DNI 32773567	BACHILLER EN EDUCACION  Fecha de diploma: 03/09/2006 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA DE SAN PEDRO <i>PERU</i>
VARAS BOZA, LUCY JOANET DNI 32773567	MAESTRO EN EDUCACION CON MENCION EN PSICOLOGIA EDUCATIVA  Fecha de diploma: 10/01/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 06/05/2006 Fecha egreso: 31/12/2007	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
VARAS BOZA, LUCY JOANET DNI 32773567	DOCTOR EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN GESTIÓN Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  Fecha de diploma: 08/09/2023 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 23/03/2019 Fecha egreso: 30/12/2021	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>

## MATRIZ DE CONSISTENCIA Y MATRIZ DE OPERACIONALIZACION

### Validación de instrumento por juicio de expertos

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conoedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: "El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa de Trujillo, 2023." para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial de la **Universidad Cesar Vallejo**

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

#### 1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Vanessa Ivette Vizcarra Dera
Grado profesional:	Magister (X)                      Doctor ( )
Área de formación académica:	Maestría en Psicología Educativa
Cargo actual:	Docente
Institución académica:	1702 Santísimo Sacramento.
Áreas de experiencia profesional:	Nivel Inicial.
Tiempo de experiencia profesional en dicha área:	11 años.

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Título de la investigación:** "El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una Institución Educativa de Trujillo, 2023."

**Instrumento a validar:** Test de motricidad gruesa de Ozeretsky

**Instrucciones:** El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo "Observaciones" para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE

<b>Dimensión: CONDUCTAS MOTRICES BÁSICAS</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> <small>¿El ítem se comprende fácilmente?</small>	<b>Coherencia</b> <small>¿Tiene relación lógica con la dimensión?</small>	<b>Relevancia</b> <small>¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?</small>	<b>Observaciones</b>
Lanzo la pelota con una mano y atrapo con la otra	4	4	4	
Camino en punta de pie sobre una línea recta	4	4	4	
Mantengo el globo en el aire utilizando ambas manos	4	4	4	
Realizo saltos utilizando una cuerda	4	4	4	
Realizo movimientos de mis manos al ritmo de la música	4	4	4	

Dimensión: CONDUCTAS PERCEPTO MOTRICES				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Realizo carreras con obstáculos	2	4	4	Corro esquivando obstáculos.
Realizo movimientos siguiendo las indicaciones de la maestra. Rápido- lento, arriba - abajo.	4	4	4	
Realizo saltos delante y atrás con ambos pies	2	4	4	Realizo saltos delante y detrás, con ambos pies.
Muevo el pañuelo con ambos brazos lento y rápido	2	4	4	Muevo el pañuelo con ambas manos: lento y rápido.

Dimensión: ESQUEMA CORPORAL				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Mantengo el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	4	4	4	
Camino con precisión sobre una línea en zigzag marcada en el piso	4	4	4	
Realizo movimientos según la indicación de la maestra derecha e izquierda	4	4	4	
Identifico mi lado derecho e izquierdo mediante el movimiento.	4	4	4	

Vanessa Vizcarra Dera  
Nombres y apellidos del experto

46145815  
DNI

Vanessa Vizcarra Dera  
Firma

29/10  
Fecha

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
VIZCARRA DEZA, VANESSA IVETTE DNI 46145815	LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL  Fecha de diploma: 14/03/2013 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
VIZCARRA DEZA, VANESSA IVETTE DNI 46145815	BACHILLER EN EDUCACION  Fecha de diploma: 15/02/2013 Modalidad de estudios: -  Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
VIZCARRA DEZA, VANESSA IVETTE DNI 46145815	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA  Fecha de diploma: 03/07/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 01/09/2015 Fecha egreso: 12/11/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU

**Cálculo de la confiabilidad**

Coeficiente Alfa de Cronbach	Valoración de Confiabilidad
>90	Excelente
0.80 - 0.89	Buena
0.70 - 0.79	Aceptable
0.60 - 0.69	Cuestionable
0.50 - 0.59	Pobre
< 0.50	Inaceptable

Fuente: Georgy y Mallery (2003)

*Confiabilidad de la variable Motricidad gruesa*

Alfa de Cronbach	N.º de ítems
0.8222	13

Nota: Fuente propia

## Anexo 5: Carta de autorización



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

**Asunto:** Solicitud de Autorización para la Recolección y Uso de Datos en el Marco de una Investigación

Estimada Directora Roxana

Es un placer saludarle. Mi nombre es Narumy Carranza Izquierdo soy estudiante del Programa de Titulación en Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo, ubicada en Av. Larco 1770, Trujillo 13001. Me pongo en contacto con usted en calidad de estudiante investigador para solicitar formalmente su autorización para llevar a cabo una investigación en el marco de mi proceso de titulación.

El propósito de esta investigación es la aplicación de mi instrumento de investigación titulada “El juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años” y consideramos que su prestigiosa institución, Libertad School, sería un recurso invaluable para la obtención de datos y perspectivas relevantes para este estudio. Es importante destacar que esta investigación se realizará con estricto respeto a los protocolos éticos y legales aplicables. Todos los datos serán tratados de manera anónima y confidencial.

Además, estamos dispuestos a proporcionar toda la información que requiera sobre los objetivos, metodología y beneficios de nuestra investigación. Asimismo, nos comprometemos a seguir cualquier protocolo o procedimiento que su institución considere necesario. Agradecemos de antemano su atención y colaboración en este proceso. Su contribución será fundamental para el éxito de nuestra investigación.

Esperamos contar con su valiosa autorización y colaboración en este proyecto de investigación. Quedamos a su disposición para cualquier consulta o aclaración que requiera.

Atentamente,

---

Narumy Virginia Carranza Izquierdo  
DNI 47594223

Trujillo 11 de noviembre. 2023.



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA**  
**LIBERTAD SCHOOL**  
**Inicial - Primaria**

## **CARTA DE ACEPTACIÓN PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN**

Trujillo 12 de noviembre del 2023

Por motivo de la presente yo, Roxana Ibáñez Rodríguez, en calidad de directora encargada de nuestra institución educativa particular “Libertad School” de la ciudad de Trujillo, otorgo la presente carta de presentación para que se realice su Tesis a la Estudiante Narumy Carranza Izquierdo, con mención: Licenciada en Educación de la prestigiosa universidad Cesar Vallejo de la ciudad de Trujillo. Cabe señalar que se le brindara todo el apoyo con material humano y otros que pueda necesitar para realizar su proyecto de investigación Titulado “El Juego como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes del II ciclo de una institución educativa de Trujillo”.

Agradezco de ante mano haber considerado a nuestra institución para realizar tal labor.



## Anexo 6: Sesiones de aprendizaje

### ACTIVIDADES PSICOMOTRÍZ

#### SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA N° 1

##### I. DATOS GENERALES

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Lluvia de pelotas</b>

##### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

##### III. SECUENCIA DIDACTICA

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La docente les dice a los niños que se pongan de pie, para cantar la canción "Si estas feliz tú puedes aplaudir"	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	A continuación, la maestra explicará a los niños de que tratará el juego. La actividad consiste en que cada niño tendrá una pelota. Cuando la maestra toque el silbato, los niños lanzarán la pelota al aire con una mano y atraparan con la otra y así sucesivamente los niños realizarán la actividad al sonido del silbato.	pelotas	
Relajación	La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que empiecen a inhalar y a exhalar de manera lenta y luego aprovechan en hidratarse.		
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		

<b>EVALUACIÓN</b>				
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.		
<b>Ítems</b>		Lanza la pelota con una mano y atrapa con la otra.		
<b>Niveles de logro</b>				
<b>N.º</b>	<b>Alumno (a)</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO</b>
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				

**ACTIVIDADES PSICOMOTRÍZ**  
**SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA Nº 2**

**I. DATOS GENERALES**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Jugamos al avioncito</b>

**II. APRENDIZAJES ESPERADOS**

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La docente pide a los niños y las niñas que enciendan su cámara y su micrófono para cantar una canción antes de empezar con el juego, "La alegría nos da alas"	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. El juego es de manera individual. Cada estudiante dibujara una línea de 4 metros en el piso, el juego empezará cuando la maestra toque el silbato, cada niño o niña saldrá caminando por la línea recta, pero con los brazos estirados, haciendo ruido fingiendo que son un avioncito. Luego la maestra dibujara con una cinta en piso una línea en zigzag y los niños realizaran el mismo procedimiento de la actividad anterior.	-Tizas -Cinta masking	
Relajación	La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy?		

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Camina en punta de pie sobre una línea recta	
<b>Niveles de logro</b>		SI	NO
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

**ACTIVIDADES PSICOMOTRÍZ**  
**SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA Nº 3**

**I. DATOS GENERALES**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>El globo volador</b>

**II. APRENDIZAJES ESPERADOS**

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La docente pide a los niños y las niñas tomen asiento y presten atención y para comenzar cantaremos la canción hola, hola como están.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. El juego es de manera individual. Los niños tendrán un globo cada uno y al sonido del silbato lanzaran el globo y jugaran utilizando ambas manos sin dejar caer el globo. El niño que logre mantener el globo en el aire durante más tiempo sin que toque el piso será el ganador.	-globos de colores	
Relajación	La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		
Expresión gráfica plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Mantiene el globo en el aire utilizando ambas manos.	
<b>Niveles de logro</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

**ACTIVIDADES PSICOMOTRÍZ**  
**SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA Nº 4**

**I. DATOS GENERALES**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Salto con soga</b>

**II. APRENDIZAJES ESPERADOS**

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La docente pide a los niños guarden silencio y para comenzar cantaremos la canción nuevo mis manitos.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Cada niño tendrá una soga. Para iniciar los niños saldrán al patio y se ubicaran formando un circulo y a la indicación de la profesora los niños comenzaran a saltar con la soga con ambos pies, luego con un solo pie. En esta actividad se mostrará su dominio con sus pies.	-sogas	
Relajación	La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Realiza saltos de manera precisa utilizando una cuerda	
<b>Niveles de logro</b>		SI	NO
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

**ACTIVIDADES PSICOMOTRÍZ**  
**SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA Nº 5**

**I. DATOS GENERALES**

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Jugamos al avioncito</b>

**II. APRENDIZAJES ESPERADOS**

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

**III. SECUENCIA DIDACTICA**

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La docente pide a los niños y las niñas que enciendan su cámara y su micrófono para cantar una canción antes de empezar con el juego, "La alegría nos da alas"	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que trata el juego y da las indicaciones a los niños. El juego es de manera individual. Cada estudiante dibujara una línea de 4 metros en el piso, el juego empezará cuando la maestra toque el silbato, cada niño o niña saldrá caminando por la línea recta, pero con los brazos estirados, haciendo ruido fingiendo que son un avioncito. Luego la maestra dibujara con una cinta en piso una línea en zigzag y los niños realizaran el mismo procedimiento de la actividad anterior.	-Tizas -Cinta masking	
Relajación	La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy?		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué actividad hemos realizado hoy?</li> <li>- ¿Les gusto la actividad del día de hoy?</li> <li>- ¿Qué les gusto más?</li> </ul>		
--	---	--	--

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Realiza diferentes movimientos de brazos al ritmo de la música	
<b>Niveles de logro</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA Nº 6

### I. DATOS GENERALES

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Circuito motriz</b>

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDACTICA

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La maestra indica a los niños que deben desplazarse por el espacio y al ritmo de la pandereta deberán ir más rápido o lento.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La maestra presenta a los niños el circuito mágico y dice a los niños que ahora vamos a jugar por el circuito. - La maestra brinda las indicaciones y los niños deberán comenzar el circuito de la siguiente forma: primero los niños deben ir gateando, después pasar por los aros saltando hasta llegar a un obstáculo donde saltarán 20 cm, terminando con un volantín.	- aros - colchoneta	
Relajación	Los niños se echan en el piso y la maestra les pasa una tela suavemente. Escuchando una música instrumental. Luego la maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.	-tela	
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Se desplaza adecuadamente por el circuito.	
<b>Niveles de logro</b>		SI	NO
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA N° 7

### I. DATOS GENERALES

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Jugando con la pandereta</b>

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDACTICA

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La maestra indica a los niños la actividad que realizarán y les pide que se desplacen por todo el patio y que sigan las siguientes indicaciones.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La maestra indica a los niños que se pueden desplazarse a por todo el patio. Al sonido de la pandereta la maestra indicará que los niños deben correr, caminar, saltar, desplazarse hacia arriba y hacia abajo. Haciendo uso de su cuerpo, de esta manera se está trabajando las nociones rápido - lento, arriba - abajo.	- pandereta	
Relajación	Escuchando una música instrumental los niños descansan para luego hidratarse.	-música	
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Se desplaza siguiendo las indicaciones de arriba- abajo, rápido - lento.	
<b>Niveles de logro</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA Nº 8

### I. DATOS GENERALES

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Somos ranitas</b>

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDACTICA

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La maestra indica a los niños la actividad que realizarán y les pide que presten atención a las indicaciones.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La maestra indica a todos los niños que deben dirigirse al patio. A continuación, la maestra da a conocer la siguiente actividad. Los niños formarán una línea y al sonido del silbato y con el apoyo de la música "la ranita" la maestra indicará para que los niños salten como ranitas hacia adelante y luego hacia atrás.	- pandereta	
Relajación	Escuchando una música instrumental los niños descansan para luego hidratarse.	-música	
Expresión gráfica plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gustó la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gustó más?		

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Realiza saltos hacia adelante y hacia atrás.	
<b>Niveles de logro</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA N° 9

### I. DATOS GENERALES

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Jugamos a las aves</b>

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDACTICA

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La maestra indica a los niños la actividad que realizarán y les pide que presten atención a las indicaciones.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La maestra indica a todos los niños que deben dirigirse al patio. A continuación, la maestra da a conocer la siguiente actividad. Los niños tendrán un pañuelo en cada mano y se desplazaran por todo el patio agitando ambos pañuelos como si fueran aves y a la señal de la maestra arriba – bajo y los niños elevaran sus brazos y luego lo bajarán simulando como si aves.	- pañuelos - silbato	
Relajación	Escuchando una música instrumental los niños descansan para luego hidratarse.	-música	
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		

<b>LISTA DE COTEJO</b>		
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
<b>Ítems</b>		Se desplaza realizando movimientos con ambos brazos.
<b>Niveles de logro</b>		<b>SI</b> <b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

## SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA N° 10

### I. DATOS GENERALES

<b>Institución Educativa</b>	<b>Libertad school</b>
<b>Edad</b>	<b>5 años</b>
<b>Temporalización</b>	<b>45 minutos</b>
<b>Estudiante</b>	<b>Carranza Izquierdo Narumy</b>
<b>Título</b>	<b>Mantenemos el equilibrio</b>

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

<b>Competencia</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeño</b>	<b>Instrumento de evaluación</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

### III. SECUENCIA DIDACTICA

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Recursos Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
Asamblea O inicio	La maestra indica a los niños la actividad que realizarán y les pide que presten atención a las indicaciones.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La maestra indica a todos los niños que deben dirigirse al patio. A continuación, la maestra da a conocer la siguiente actividad. Los niños deben formar grupos de 5 y formar filas donde la maestra realizara un concurso. Consiste en que los niños deben caminar por una línea recta utilizando una almohada sobre la cabeza. Tienen que llegar hasta el otro extremo sin dejar que el objeto caiga. Todos los niños participan de este juego.	- diferentes objetos.	
Relajación	Escuchando una música instrumental los niños descansan para luego hidratarse.	-música	
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	
cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		

**LISTA DE COTEJO**

<b>LISTA DE COTEJO</b>			
<b>COMPETENCIA</b>		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
<b>Ítems</b>		Camina con una almohada en la cabeza manteniendo el equilibrio	
<b>Niveles de logro</b>		<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>N.º</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			