

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la  
Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022**

**Tesis para Obtener el Título Profesional de Licenciada en  
Educación Inicial**

**Autora**

**Ulloa Rojas, Kary Judith**

**Asesor (ORCID 0000-0001-5854-9731)**

**Valverde Sarmiento, Alan**

**Chimbote – Perú**

**2023**

## Índice

Índice.....	ii
Palabras Clave.....	iii
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN .....	iii
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD.....	iv
Título.....	vi
Resumen.....	viii
Abstract .....	viii
Introducción.....	1
Metodología .....	17
Resultados.....	200
Análisis y Discusión .....	23
Conclusiones.....	26
Recomendaciones .....	267
Referencias Bibliograficas.....	28
Anexos.....	31

## Palabras Clave

---

<b>Tema</b>	Juegos recreativos -Motricidad gruesa
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

---

## Keyword

---

<b>Theme</b>	Recreational games -Gross motor skills
<b>Specialty</b>	Initial education

---

## Líneas de Investigación

---

<b>Líneas de investigación</b>	<b>Área</b>	<b>Sub área</b>	<b>Disciplina</b>
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general (incluye capacidades pedagógica)

---



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022**" del (a) estudiante: **ULLOA ROJAS KARY JUDITH**, identificado(a) con Código N° **2819100020**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **15%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 21 de noviembre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
  
Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **Título**

Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la  
Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022.

Recreational games and gross motor skills in children of the  
Initial Educational Institution N°1350, Rodiopampa, 2022

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar de qué manera los juegos recreativos se relacionan con el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1350, Rodiopampa - 2022. Investigación de tipo descriptivo, con diseño no experimental transversal correlacional, se trabajó en una población y muestra de 14 infantes de 5 años. Como instrumento de recojo de información se empleó una ficha de observación para determinar el nivel de empleo de los juegos recreativos y una lista de cotejo para identificar el nivel de motricidad gruesa y para ver la relación se utilizó la técnica estadística inferencial de la Rho de Spearman con una  $r=0,556$ . Y con una Sig. (bilateral) de p valor de  $< 0.04$ . menor que  $< 0.05$ . lo que significa que es significativa la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa

## **Abstract**

The purpose of this research work was to determine how recreational games are related to the level of gross motor skills of the boys and girls of the Initial Educational Institution No. 1350, Rodiopampa - 2022. Descriptive research, with a non-experimental design cross-sectional correlational study, we worked on a population and sample of 14 5-year-old children. As an instrument for collecting information, an observation sheet was used to determine the level of use of recreational games and a checklist to identify the level of gross motor skills and to see the relationship, the inferential statistical technique of Spearman's Rho was used. with  $r=0.556$ . And with a Sig. (two-sided) p value of  $< 0.04$ . less than  $< 0.05$ . which means that the relationship between recreational games and gross motor skills is significant.

## **Introducción**

Se efectuó la revisión de trabajos indagatorios relacionados con la pesquisa y se encontró:

(Hinojosa & Hualca, 2021), dentro de sus pesquisa pretendió el poder ver la relación dentro de los juegos de tipo recreativos dentro del desarrollo de la parte psicomotora de forma gruesa dentro de los infantes de cinco años , se trabajó mediante una investigación descriptiva , con revisiones bibliográficas , en las mismas que se especifica que es el cumulo de procesos importantes de la aplicación de los juegos recreativos dentro del trabajo en los diversos estadios del ser humano , esencialmente dentro de la infancia , en actividades dentro de la escuela y fuera de ella, considerando los procesos interactivos de los movimientos de aspecto grueso, lo que establece que ante el uso de más procesos de juegos recreativos se obtiene mejores movimientos de tipo motriz gruesa

(Narváez, 2020), dentro de su indagación se pretende la determinación de establecer la incidencia de los juegos de modalidad tradicional dentro del incremento motriz grueso en infantes de la escuela de inicial , y se estableció la aplicación del método científico y por ser una investigación descriptiva con una muestra censal de 30 educandos de cinco años, a los que se aplicó una encuesta ; alcanzando que un porcentaje representativo de la muestra tienen deficiencias en el desarrollo de actividades motrices gruesas que luego del desarrollo de acciones de juegos de tipo tradicionales mejoro las habilidades motoras , encontrando la prevalencia de una asociación de forma significativa entre las variables indicadas.

(López, 2018), dentro de la pesquisa estableció el conocer de qué forma existe una influencia dentro de los aspectos motrices gruesos por parte de los juegos tradicionales en los educandos de 3, 4 y de 5 años , trabajando con una muestra de 20 menores de la jurisdicción de Cotopaxi ecuador , y empleado técnicamente la encuesta como instrumento , y el cuestionario proporciona datos estadísticos que lograron diagnosticar como estaba la motricidad gruesa en los

educandos , especificando que hay un retraso leve en sus desarrollo motriz grueso , con lo que se establece al usarse Pearson que especifica que existe una correlación significativa entre los juegos de tipo tradicional y los aspectos motrices gruesos se obtuvo un valor de  $-0,978$  es decir que a mayor aplicación de los juegos de forma tradicional es mejor la motricidad gruesa.

(Jove, 2020), dentro de su indagación de tipo experimental se pretendió el dar a conocer de qué manera los juegos recreativos llegan a influir dentro de la fase motriz gruesa en la muestra censal de 18 menores de la entidad 435 en madre de dios ; concluyendo que hay una relación dentro de las acciones motrices al usar los juegos recreativos , alcanzando dentro del pre test un 80% que se ubicaban en el nivel inicio, en proceso hay 20% y posterior a la ejecución de los juegos recreativos se alcanza hasta un 80% que lograron el nivel logro y 20% en proceso, lo que demuestra acorde a la t de Student que existe una relación significancia de  $p=0,000<0,05$ .

(Agramonte, 2018), en su pesquisa pretendió establecer si existe una mejora de la parte motriz gruesa en los niños luego de trabajar mediante los juegos didácticos como una estrategia de la mejora de los aprendizajes, trabajo de tipo cualitativo, de pre experimental trabajado con una muestra de 13 infantes, sometidos a una guía observaría y una respectiva lista de cotejo, concluyendo que: se existe un efecto significativo en el incremento de la parte motriz gruesa. Si al inicio de la aplicación del pre test la moria de los menores no alcanzar a desarrollar la parte motriz gruesa en donde se encontró en inicio un 54%, mientras en el proceso de respiración el 62% están en proceso y en relajación se encuentran en nivel inicio que es el 46%. Ya en post test presenta un dominio al 85 % en la coordinación en logro, un 100% en respiración y el 77% en relajación. Por lo tanto, se estableció que esta estrategia estructurada mediante los juegos se relacionan con las habilidades motrices gruesas

(Quincho & Rojas, 2019),dentro de su pesquisa se estableció el poder especificar si de un forma la ejecución de los juegos de tipo tradicional influyen dentro del incremento de la motricidad gruesa; pesquisa aplicada con un

planteamiento pre experimental y trabajada con una muestra censal de 25 menores correspondiente a la edad de 5 años, se aplicó un instrumento de la escala motriz de Ozeretski, así mismo se aplicó una ficha observaría y una encuesta concluyendo a las siguientes conclusiones: De los resultados encontrados podemos especificar que los juegos tradicionales logran tener una influencia de forma significativa en el incremento de la parte motriz gruesa en la entidad N0 107, de Huancavelica. Dentro de su prueba de inicio se alcanzó hasta un 80 % dificultades en la parte motora y el 16 % está en un desarrollo normal. Según estas conclusiones los diversos juegos tradicionales logran influir de manera positiva y significativa dentro del desarrollo de la motricidad gruesa. Y ya dentro del post test quedo demostrado que en referencia a un desarrollo normal alcanza hasta un 76%, quedando comprobado el planteamiento de la hipótesis, por los que los juegos tradicionales, se influyen dentro de parte motriz de tipo gruesa en los menores (p.58)

En concordancia al fundamento científico podemos indicar

Castillo y Sánchez (2007), quienes pretenden dar una conceptualización en la que definen y relacionan al juego con el latín *locus*, que conllevan al direccionamiento de las circunstancia que llevan a la diversión, a la acción de bromearse conjugando a una circunstancia sobre “diversión”. (p.21)

Según Huizinga (2009), establece al juego como aquella “manifestación o acción espontanea realizada dentro de los límites fijos dentro de un tiempo y espacio, asumida bajo una reglamentación consentida, la cual se conjuga con una sensación de júbilo e tensión predispuesta dentro de la conciencia dentro del contextito vivencial”. (p.11)

Bajo los aspectos psicológicos acorde con Vygotski (1998), este juego “la conforma el motor de incremento de la zona de desarrollo y se resuelven los anhelos no logrados, sin lograr usando circunstancias ficticias”. (p. 24) por lo que efectivizar el juego permite que los educandos logren un, mejor desarrollo

de sus capacidades y al mismo tiempo lograr una satisfacción inherente a sus características propias.

Piaget (1996), también logra especificar que el juego logra el desarrollo cognitivos en la persona, especificando su relevancia en este proceso; o también para Winnicott, que indica que la habilidad de jugar logra el que el menor juegue asumiendo una postura de creativa y del manejo de simbología como una parte de una herramienta terapéutica. (p.32)

#### Características de los juegos recreativos

Para (Bandet & Abbadie, 2008, págs. 34, 37), estos juegos tienen múltiples características, y se dan según la edad de los menores que desarrollan la actividad, y posemos señalar algunos:

- Una actividad satisfactoria de placer a quienes lo practican, sin ninguna otra intensidad .
- Es un remedo de libertad, libre con participación voluntaria del sujeto, si el desea lo practicara, sin estar sometido a la imposición
- Tiene una intencionalidad única: se ejecutar el juego es una decisión propia, porque te nace hacerlo sin obligación.
- espaciarse es un desgaste de una acción: participa activamente
- Juguetear es vivir dentro de un mundo imaginario, que logra superar la realidad
- Se encuentran paramentados acorde al espacio, tiempo del mismo juego y según los contextos diversos donde están residiendo las personas
- Es relativo al menor; pero todos los individuos en algún momento lo ejercitan
- Resulta singular, se presenta de forma inherente
- Son cambiantes según evolución del menor, lo practica seguidamente en todos los estadios
- Establece un rol socializador y permite la interacción cooperativa de las personas. Beneficia el trabajo en equipo.

Entonces, especificamos que el jugar, es el acto de interactuar con el contexto, con las personas y que es innato y que prioritariamente se nota su presencia en la infancia, caracterizado por ser universal, regular y consistente. Existe una transmisión genética adaptable y cumplidora de diversión, creatividad y socialización del ser humano.

#### El juego recreativo dentro del desarrollo infantil

Dentro de la postura inicial del menor de ser lactante y pasar a ser adulto y dentro del desarrollo de las actividades estas están evolucionando y se aprecia en todos los procesos del juego y en cada etapa de este incremento, el menor desarrolla actividades de equilibrio y de desplazamiento. Si consideramos que para los menores en la edad escolar el juego es una de las actividades más esenciales, por su postura lúdica, y mientras el menor se acerca más a su adolescencia, es parte de todo un proceso más estructurado y se trabaja más en equipo y cuando llegan a ser adultos estas actividades están más equilibradas, dentro de espacios pasivos y activos.

Dentro de los espacios de desarrollo se han ido estableciendo algunas concepciones sobre la significancia del juego y podemos especificar que esta se da de forma intrínseca y es considerada como aquella actividad donde las personas efectúan actividades voluntariamente, por solo alcanzar el gozo, placer de hacerla y para los menores es esencial para los procesos de adaptación a diversos contextos y se logra apreciar su presencia en las diversas etapas de su existencia, desde una observación de forma pasiva, hasta el llegar a actividades que significan el logro de propósitos de forma individual y cooperativamente.

El planteamiento Vygotskyano (1903), establece como una significación de forma lúdica que está constituida de fragmentos socioculturales en la que el menor asume interiorizando simbologías individuales. Así mismo se logra especificar al juego como la fase donde el pensamiento del menor alcanza niveles superiores que en otras actividades llamadas serias, y también indican que estas se dan dentro del desarrollo de las áreas de desarrollo próximo

, estableciendo dos posturas una de la forma natural y la otra bajo un lineamiento socio crítica (Alva, 2019)

#### Dimensiones de los juegos recreativos

Según (Mujica, 2004), este planteamiento del juego se encuentra seccionados en 4 dimensiones importantes:

Juegos individuales. Estas considerados dentro de esta actividad las que son desarrolladas por el un solo participante que es el mismo menor, que ve la juego como la actividad de lograr sus interés personal, sin desarrollas algunas posturas propias de una interacción con otros, pero si teniendo una supervisión, entonces el menor ejecuta la actividad para lograr alcanzar un exploración y desarrollo de sus función motora, logra establecer una visión exploratoria sobre los objetos que están dentro de sus contexto.

Al referimos a los juegos de forma individual, estamos abarcando a aquellos juegos en donde es necesario ejercitar su parte motora, desarrollando su nivel de percepción, la intencionalidad es tener en claro cómo se desarrolla sus habilidades y destrezas, al mismo tiempo también podemos indicarla con una tarea y que siempre recibimos la guía del docente o una persona.

Estos juegos individuales viene hacer los que permiten al menor auto superarse en donde el menor lucha constantemente con el mismo, mentalizado con propósitos personales. Dentro de este tipo de juego los menores y materiales suelen ser muy pasivos, en vista que el mismo es que tiene las riendas para decidir en que, momento emplea su destreza con mayor énfasis.

Dentro de esta forma de juego se establece que los menores mantengan una relación más eficiente con el mismo, mejora su autoestima, el menor logra disfrutar al aire libre y acepta las diversas etapas de alcanzar los niveles de logro en su nivel educacional.

Los juegos colectivos. Es el que se efectuar en la presencias de varias personas, y responde al aspectos de una socialización, en las misma que estimulan al alcanzar las competencias .Estos juegos que se van de forma

colectiva responden a una estimulación y sensibilización del desarrollo de las competencias , en donde cada miembro del grupo participante del juego está pendiente de las normatividad a cumplir y todos están enfocados a alcanzar los mismos resultados .Cada integrante del grupo tiene la idea sobre las actividades Por lo que estos tipos de juegos que son colectivos pueden establecer a todos aquellos donde se participan varios individuos compartiendo un mismo objetivo que es alcanzar en llegar a la meta o solo ganar , siguiendo las normas que estructura al juego en sí. Es decir hay una competencia grupal, cooperativas que desarrollan pensamientos de vencer a sus oponentes de forma organizada y alcanzando los propósitos de sus participación en el juego.

Juegos estructurados. Estos tipos son los que se encuentran estructurados y que se siguen bajo lineamientos de un reglamento o normas que son las guías para concretizar la actividad. Para poder entender este tipo de juego es necesario que los menores logren entender como de ejecutar la actividad. Esta modalidad tiene la intencionalidad que los aprendizajes sean concretos y que desarrolle destrezas y habilidades como la motivación, la autoestima, la confianza y otras habilidades propias del desarrollo propio del esparcimiento al jugar.

Los juegos no estructurados. Son lo que no están sujetas a normas y están sujetos a lo que el menor pueda hacer con la acción o objetos diversos, solo ellos le dan una intencionalidad y no se dejan influenciar por indicaciones de otros. Con ello el menor disfruta, se estimula su imaginación y motiva a experimentaciones nuevas a ver que puede rehusar de otras formas el objeto.

Dentro de esta modalidad de juegos podemos encontrar el trabajar con aros, telas, colores etc, los más pequeños establecen una conexión con estos objetos y tratan de sacarle las características más resaltante, para usarlas.

En estos juegos los menores usaran un sin número de horas, tratando de descubrir nuevas formas de usarlas y este juego es muy socializador, los otros niños siempre estarán dispuestos a seguir la ilación de sus uso y lo disfrutan.

## Relevancia de los juegos recreativos

(Bruner, 1983), considera que:

Mediante el juego conlleva a las acciones vivenciales que comparte el menor dentro de su interacción, por lo que representa una actividad importante dentro de su formación, en largos periodos de maduraciones de las emociones y su experimentación interna favorece su proceder hacia el exterior. Mediante el uso del juego favorece sus interrelaciones personales, desarrolla sus habilidades..

Dentro de la fase escolar para el menor no solo es un entrenamiento, sino representa manera como el niño intensa expresarse, demostrando sus potencialidades frente a los demás dentro de un contexto, el conocer su cuerpo y con la diversidad de principios que caracterizan los procesos cognitivos. Entonces es la maestra la que debe facilitar en los menores el impulso natural hacia los juegos, sin perder de vista que mediante el, se debe disfrutar al practicarlo. El juego representa para el menor una escuela vivencial, y no es precisamente hacerlo por costumbre, ya que el mismo juego se desarrolla, siguiendo su anterior actividad

## Motricidad gruesa

Los entendidos dentro de los aprendizajes en la educación inicial plantean que es relevante el poder entender la cualidad motriz fina o gruesa en el recién nacido, ya que ponen como punto de partida la posición del cuerpo el equilibrio corresponde a la actividad gruesa y a la fina con movimientos más finos usando ojo mano, pie.

Entonces existe una diferenciación dentro de la motricidad ya que los individuos van perfeccionando su destreza en la motricidad gruesa, de forma armónica sus músculos, de la misma forma se tiene un incremento de la velocidad y fuerza dentro de los movimientos. Para que los educandos logren conseguir una destreza motriz gruesa es relevante que exista un equilibrio corporal que su sistema nervioso también madure, así como la estimulación del contexto.

Por lo que esta puede ser considerado como la capacidad innata que tienen los menores estructuralmente en la acción de mover los músculos de forma

coordinada, y en equilibrio, con agilidad, velocidad e fuerza para desenvolverse y pueden ser:

- Manejar la cabeza
- La sedestación
- Sobre girar sobre un eje
- Desplazamiento de gateo
- Ponerse de pie
- Trotar
- Brincar, etc.

Relevancia de la motricidad gruesa

Todo individuo está en la necesidad de incrementar su parte motriz gruesa, para lograrlo debe descubrir diversos contextos y con ello tener una autoestima, una mejor confianza en el mismo y para que dentro de un futuro tener una correcta psicomotricidad.

(De la Cruz, 2014), establece como relevante el aspecto de alcanzar una motricidad gruesa, indicando:

El individuo está en la necesidad de lograr alcanzar un desenvolviendo dentro de su contexto e lograr interactuar de tal forma que logre garantizar un desarrollo óptimo como persona y teniendo presente que desde su alumbramiento efectúa movimientos y procesos de coordinación gruesa, para que su presentación ante la sociedad se a más efectiva para alcanzar su formación integral y lograr una identificación dentro del proceso de búsqueda de dificultades y de las limitaciones físicas que podrían significar una problema dentro de sus interactuar o dentro de sus mismo desarrollo de actividades cotidianas como persona.

Del mismo modo se puede especificar que el estímulo de la acción motriz gruesa conlleva a facilitar los insumos para alcanzar los aprendizajes, por lo que esencial el ir dentro de los procesos educacionales ir creando actividades que conlleven a la satisfacción de las necesidades de los educandos, por lo que las instituciones educativas deben fomentar la integración de educación física y el deporte, de forma constante que logren influenciar en la vida de los

aprendices , y esto también necesita de los complementos de acciones que se dan dentro de la familia , en donde tiene muchas veces la mayor facilidad de propiciar el desarrollo en ambiente propicios en espacios donde halla espacios prestos a desarrollar actividades recreativas que cumplen una función de integración del deporte con la educación física y por ente la trasmisión de acciones recreativas que complementan las dimensiones corporales que se llegan a concretar con la situación de la autoestima , la socialización que son factores esenciales de la formación de los individuos .

Dimensiones de la motricidad gruesa

Equilibrio

Es la destreza asumida para mantenerse dentro de una postura física corporal opuesta a la gravedad.

Esta postura del equilibrio esta direccionada a lograr mantener al cuerpo correctamente dentro de un espacio, que se alcanza ordenadamente entre la postura corporal con el medio circunstante donde interactúa. Siendo entonces que este equilibrio representa al estado de un individuo para mantener una actividad y quedarse inmóvil o de lanzamiento de un cuerpo al espacio, teniendo presente en ello a la gravedad

El aspecto de equilibrio se asocia con las siguientes organizaciones:

- La organización del laberinto.
- La organización de una sensación placentera.
- La sensación kinestésica.
- Las sensaciones visuales.
- Las estructuras de actitud.
- Los reflejos de equilibrarían.

Los Mecanismos previstos en el equilibrio y sus trastornos llegan a afectar su consolidación muscular y en su postura espacial y temporal, al mismo tiempo que significa inseguridad, una ansiedad, imprecisión y una escasa atención.

Si dentro del instante en que se llega a alterar el equilibrio se pueden llegar a tener vértigo, lo cual significa que hay un tipo de desplazamiento falso de la persona u objetos, que es conocido como mareo

Para esta motivado en el equilibrio correctamente se debe:

- No asumir situaciones de ansiedad, no puede demostrar inseguridad
- Instruir partiendo de un inicio progresivo.
- Acostumbrar al trabajo en altura y salto de caída.
- Minimizar la ayuda.
- Motivar al uso de acciones rítmicas, que mejoren el balance
- Establecerse de una manera rápida con ayuda y sin ella.
- Suprimir dentro de uso de los ojos en un espacio corto, manteniéndolos cerrados

### Ritmo

Es la acción de compenetrarse con los movimientos con fluidez, supervisado por la vista u oído, sonoro , asumida por una ordenación de algún elemento controlado. Esta se da teniendo un orden dentro de su espacio tiempo, por eso se indica que el ritmo lo sientes todo su cuerpo como una sensación armónica. Toda la estructura humana es ritmo.

Las vivencias asumidas por los menores están conectadas con hacer ritmos, la cual se presenta de diversas formas y con las mismas que pueden llegare a ocasionar inconvenientes con los demás, con ellos se establece la importancia de la interacción, de compartir de saber respetar que cada persona posee un ritmo diferenciados de los demás.

El ritmo se presenta de la mano de la coordinación, en donde es necesario una integración de fuerzas psíquicas, musculares e espirituales asumidas dentro de un ritmo .Es más fácil de efectuar movimiento rítmico, ya que se asume que es menos esfuerzo intelectual, esta se presenta bajo una secuencia que fluye con mayor naturalidad.

El ritmo le proporciona una mayor fluidez ala cuerpo, a la mente , asociándose en uno solo dando como resultado el ritmo , ya el rendimiento y la forma de los movimientos se ven acogidas por el ritmo dentro de una secuencia a efectivizar , en donde puede darse una acciona voluntad superada por una imaginación y creatividad.

### Coordinación visomotriz

La coordinación visomotriz, estas están sujetas a los desplazamientos musculares del cuerpo sujetas al control visual. El estado visual de la persona estando estático o en reposo o en pleno movimiento es lo que va a determinar la exactitud del movimiento para coger con la mano o el uso del pie .Así mismo la visión es la que incentiva al movimiento, la que ajusta al peso a las dimensiones del objetos a alcanzar.

Podemos especificar que esta coordinación viso motriz se vincula en la acción efectuada por las manos y la vista, especificándola como un proceso óculo-manual, la misma que es relevante dentro los aprendizajes, como la escritura, en vista que se tiene que llegar a tener precisión, de ajuste de la mano para manejar cognitivamente los grafemas, y a su vez por medio de la vista debe asegurarse que no se pase del reglón, de juntar o separar expresiones etc.

Motricidad y el juego

Para, (Blanco, 2012), indica lo propuesto por Karl Groos (1902),quien establece que en lo referente al juego es algo que se da de forma biológica e intuitiva y que se debe preparar al menor al desarrollo de las capacidades y que la parte motriz lo preparara para poder efectuar los diversos actividades cuando se una persona mayor .

De acuerdo con Piaget (1956) especifica al juego en tres dimensiones estructurales: uno dado mediante el juego simple (parecido al anima); uno simbólico (abstracto, fantasioso); y por último el juego reglamentado (cooperativo, manejo de manera grupal). Así mismo Piaget divide el incremento cognitivo dentro de 4 fases: Empezamos desde la fase sensomotriz (desde el alumbramiento hasta los 2 años), la etapa pre operativa (de 2 a 6 años), la etapa operativa o concreta (6 a 11 años ) y la etapa del pensamiento operativo formal (de 12 hacia adelante ).

Según Vigotsky (1924), el juego nace como una necesidad de reproducir el contacto con lo demás; el juego es una acción social, en la cual, gracias a la cooperación con sus pares, se logran adquirir interpretaciones o roles que son complementarios al propio.

Con referencia a la Justificación de la Investigación es importante indicar que

Hay una justificación relevante dentro de la indagación la cual radica dentro del uso de las acciones inherentes dentro del proceso vivencial de cualquier individuo, estas se encuentran a actividades de tipo lúdico que permiten incrementar aspectos esenciales de los seres humanos, con referencia a la parte motriz gruesa. Por ello, este estudio queda justificado en los siguientes ámbitos:

Hay aspectos relevantes en la parte teórica porque establece una búsqueda de lo que se va a trabajar la parte cognitiva, de las ideas del mismo conocimiento de las variables, tomando como argumento sus dimensiones e indicadores que mejoraran los aprendizajes de los educandos, con la intencionalidad de poder constatar a la luz de los resultados alcanzados. En consecuencia, los planteamientos se sistematizaron en referencia a la participación de los juegos recreativos y la acción motriz gruesa, lo que llama a una especificación reflexiva de tipo teórico, y que no ha generado conocimiento científico, pero si permite enfrentarse a los conocimientos, lo que conlleva a estructurar juicios y conceptualizaciones.

A un nivel práctico podemos indicar que se justifica dentro de toda muestra seleccionada por la verificación del nivel de desarrollo que alcanzo dentro de los aspectos motrices de tipo grueso que son el sustento de las actividades recreativas, así mismo estos resultados lograron sistematizar el informe que brindara aspectos validados para aventurarse en nuevas indagaciones.

Dentro de lo social esta pesquisa permite contribuir dentro de los aspectos sociales en los menores al encontrarse la asociación entre los juegos y la motricidad gruesa en donde se establecerán actividades que direccionan a los educandos hacia la mejora de su parte motriz gruesa.

Del mismo modo esta pesquisa logra tener un aporte científico y con sus resultados logran manifiesta una relación del juego de tipo recreativo, con la

motricidad de tipo gruesa y que conlleva a tener como referencia a futuras investigaciones.

Dentro de los aspectos esenciales en el desarrollo de los educandos en su desarrollo motriz gruesa, ya que con ello permite centrarse en los aspectos del movimiento de los músculos de forma coordinada y con el manejo de mantener lo más posible el equilibrio, A si mismo podemos especificar que dentro de estos aspectos se ven involucrados otras habilidades como la fuerza, la velocidad y un sin número de agilidades.

Algunos teóricos e individuos especializados han permitidos un direccionamiento a la humanidad a dar las luces sobre el desarrollo de los menores, vinculados con sus comportamientos y su contexto. (Blanco & Pérez, 2011).

Entonces podemos especificar que cuando existe el salto evolutivo de las habilidades motrices de ir lo más fácil a los difícil, se complican en vista que el menor dentro de sus desarrollo tiene el temor de equivocarse y necesitan realizarlas en diversas oportunidades y no equivocarse, el menor necesita sentirse satisfecho de; asimismo porque cuanto más dinamismo muestra un niño, más posibilidades hay de que se desarrollen relevantes habilidades motrices esenciales. (Mejía & Pérez, 2005).

Ante lo señalado no se necesita ser un experto para reconocer, que ya no es una novedad abordarlas, no es algo nuevo que se pueda plantear en las escuelas entonces la psicomotricidad dentro de la entidad educacional N° 1350, Rodiopampa, en donde se estructura los menores de 3,4 y 5 años efectúan acciones físicas que se van enfocando al mejoramiento de las acciones motrices de tipo gruesa realizan actividades físicas de manera insipiente enfocadas al mejoramiento de la motricidad gruesa,

Siendo necesario enunciar el siguiente problema:

¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de la entidad educativa . N° 1350-Rodiopampa, 2020?

## Conceptuación y Operacionalización de las Variables

### Definición conceptual

Los juegos recreativos, Según (Cueto, 2007): “establece al juego como la forma más efectiva en motivar los aprendizajes, es una preparación existencial, en donde el menor logra comunicarse, desarrollando su imaginación, efectuando la exploración de las habilidades y con ellos ejercita cada parte de su cuerpo y desarrolla su capacidad intelectual.

La motricidad gruesa, está establecida por las acciones efectuadas dentro de su desarrollo cronológico, esencialmente en el incremento de su cuerpo y de todas las habilidades motrices vinculadas al juego y las habilidades de las manos y los pies, también las piernas. Conde, 2007, citado por (Pazmiño & Proaño, 2009)

### Definición operacional

Para los juegos recreativos se utilizará una ficha de observación con 20 ítems que serán distribuidos en estructuras como: juegos individuales, colectivos, los estructurados y los no estructurados y se medirán el nivel de uso de los juegos para lo cual se utilizarán los baremos: Nivel C (0 a 10 puntos); nivel B (11 a 13); nivel A (14 -17) y Ad (18-20).

Para medir el aspecto motriz grueso se aplicará a los educandos menores de 5 de una lista de cotejo que constará de 18 interrogantes direccionados en 3 dimensiones: como lo es el equilibrio, el ritmo y coordinación visomotriz cuyo calificativo ser Si (2 puntos) y No (1 punto) y que al final se obtendrá un nivel Malo de (18-24 puntos), nivel regular de (25 a 30 puntos) y un aspecto bueno de (31 puntos hasta los 36).

La hipótesis fue: Existe relación positiva y significativa dentro de los juegos recreativos y la motricidad gruesa de educandos de la entidad educativa Inicial N°1350-Rodiopampa, 2022.

El objetivo general: Determinar la relación entre los juegos recreativos y el nivel motricidad gruesa de los educandos de la entidad educativa Inicial N°1350-Rodeopampa, 2022.

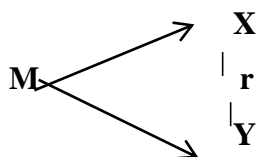
objetivos específicos:

- Identificar el nivel de los juegos recreativos de los menores de la entidad educacional de Inicial N°1350 Rodiopampa, 2022.
- Describir el nivel de motricidad gruesa de los menores de la entidad educacional Inicial N°1350 Rodiopampa, 2022.

## Metodología

El presente trabajo se enmarcó dentro de un tipo descriptivo, acorde con lo indicado por (Hernández, Fernandez, & Baptista, 2014) quien especifica que estos trabajo descriptivos pretende especificar las características, propiedades y de ver los diversos perfiles de los estudios descriptivos u otro fenómeno que se someta a un análisis.

Diseño no experimental transversal correlacional, según (Hernández, Fernandez, & Baptista, 2014), establece que la pesquisa no experimentales, es un investigación en donde no es posible manejar las variables o brindarle aleatoriamente algún tipo de conexión condicionada”. los individuos son expuestos bajo parámetros ambientales naturales



Donde:

M = educandos de la Entidad educacional N° 1350, Rodiopampa

X = Juegos recreativos

Y = Motricidad gruesa

r = Asociación sobre las dos variables

La población y muestra está conformada por la totalidad de 14 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1350 Rodiopampa, durante el año 2022.

Tabla 1

La población y muestra estuvo conformado por los menores de la Entidad educacional N° 1350 Rodiopampa

Alumnos	f	%
Mujeres	7	50%
Hombres	7	50%
Total	14	100%

Fuente: Nómina de matrícula del aula de 5 años de la I.E.I. N°1350.

#### Técnicas e instrumentos del trabajo investigativo

El presente instrumento tuvo por intencionalidad recabar los datos sobre el manejo de los juegos recreativos, para ello, utilizará una ficha de observación con 20 ítems, que se aplicará a los niños y también la lista de cotejo para indagar sobre el nivel de la motricidad gruesa de niños y niñas 5 años de edad Institución Educativa Inicial N° 1350, Rodiopampa.

Validación y confiabilidad del instrumento: Validez: Hernández y Mendoza (2018). Especificaron que cada instrumento necesita de su verificación, debe contar con la validez expresada bajo los lineamientos de una evaluación de expertos, y siguiendo esa estructura se toma en consideración en la Tabla 5 los instrumentos de la indagación se consideraron como aplicables y a su vez están aptos para ser ejecutados sobre la muestra (Ver anexo 4).

Tabla 2

#### *Validación de expertos*

N°	Apellidos y nombres	Opinión de la aplicabilidad
01	Dr. Cáceres Mamani Tania Mercedes	Aplicable
02	Mg. Avalos Vega Damaris Esther Mg. Loyola Cribillero Mónica	Aplicable
03		Aplicable

Confiabilidad: Con la intencionalidad de lograr especificar su confiabilidad del instrumento se llega a utilizar el estadístico inferencial alfa de Cronbach, el cual establece la evidencia de consistencia y estabildades de los ítems, evitando la existencia de preguntas sesgadas (Hernández y Mendoza, 2018). Se desarrolló una prueba piloto con 15 educandos y poder especificar como es la forma de socilaizar el instrumento calcular la consistencia de cada instrumento, obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 3

*Alfa de Cronbach*

Instrumento	N° de ítems	N° de casos	Alfa de Cronbach
Ficha de observación juegos recreativos	20	12	0,894
Lista de Cotejo de Motricidad gruesa	18	12	0,900

Procesamiento y Análisis de Información

Para el procesamiento de la información se utilizó una estadística de tipo descriptiva, usando las frecuencias y los porcentuales; con interpretación de los gráficos; asimismo se estableció un manejo de la parte estadística inferencial, para comprobar el planteamiento de hipótesis, usando la prueba de Rho Spearman, se usó la escala de Likert bajo el tipo correlacional

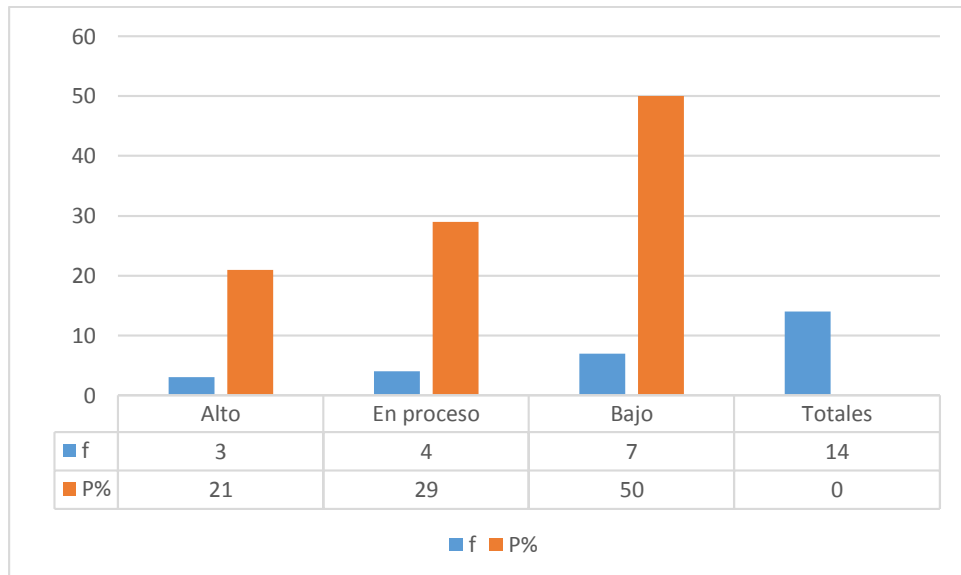
## Resultados

**Tabla 1**

### *Nivel de juegos recreativos*

Niveles	<b>f</b>	<b>P%</b>
Alto	3	21
En proceso	4	29
Bajo	7	50
<b>Totales</b>	<b>14</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Resultados de guía de observativa

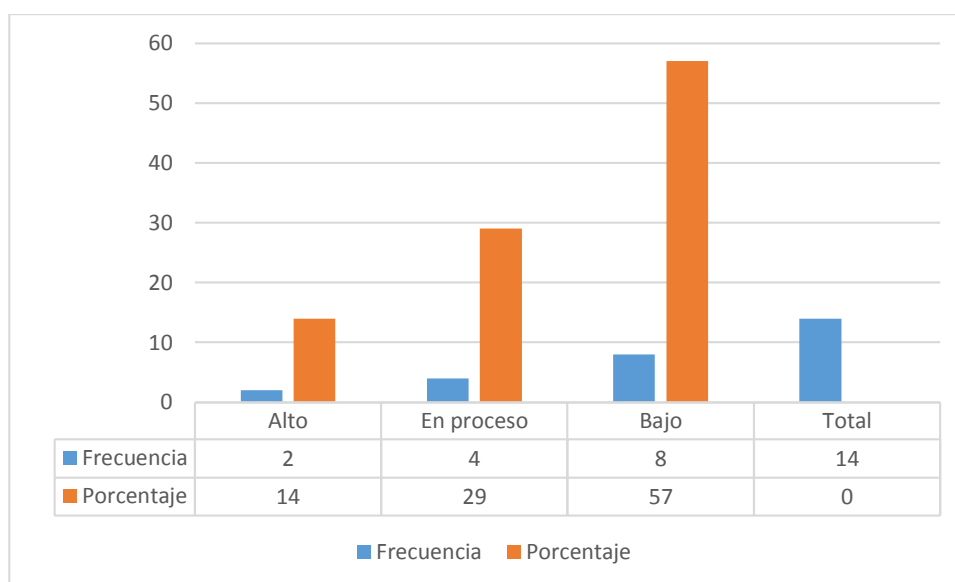


La tabla concordante demuestra que existe un 50% de educandos que están inmersos bajo un bajo nivel en el manejo de los juegos recreativos, también que hay un 29% que se localizan dentro del proceso y un 21% de los menores que están en un alto nivel de manejo de los juegos, Por lo que en la entidad 1350 del nivel inicial presentan un nivel bajo con referencia al manejo de los juegos recreativos.

**Tabla 2*****Nivel de motricidad gruesa.***

<b>Nivel</b>	<b>F</b>	<b>P%</b>
Alto	2	14
En proceso	4	29
Bajo	8	57
<b>Totales</b>	<b>14</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Resultados de guía observaría



La tabla concordante demuestra que existe un 57% de educandos que están ubicados en un bajo nivel en el manejo de la acción motriz gruesa, también que hay un 29% que se localizan en proceso y un 14% de los menores que están en un alto nivel de manejo de la motricidad gruesa, Por lo que en la entidad 1350 del nivel inicial presentan un nivel bajo con referencia al manejo de la motricidad gruesa.

**Tabla 3***Relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa*

		<b>Correlaciones</b>	
		Juegos recreativos	Motricidad gruesa
Juegos recreativos	Correlación/Pearson	1	,556**
	Sig. (bilateral)		,004
	N	14	14
Motricidad gruesa	Correlación/Pearson	,556**	1
	Sig. (bilateral)	,004	
	N	14	14

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

Acorde a la tabla 3 dentro del dato estadístico de Pearson se determinó a un valor de  $r=0,556$  entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa, y con una significancia bilateral con un valor de  $p < 0.04$ , la cual es  $< 0.05$ , por lo que la relación es significativa, es decir no se manifiesta como algo al azar, si no que al aumentar los juegos recreativos se incrementa el manejo de la parte motriz gruesa en los menores

## **Análisis y Discusión**

Dentro del enfoque al objetivo general se pretendió especificar la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los educandos de la entidad de educación inicial 1350, que los datos estadísticos visualizan resultados que el coeficiente de correlación de 0.556, con un valor de  $p < 0.01$ . Con lo que se especifica la existencia de una correlación y que esta es significativa y que no es producto del azar, al mejorar los juegos recreativos, se mejora la parte motriz gruesa. Estos resultados son semejantes a los encontrados por (Hinojosa & Hualca, 2021), dentro de sus pesquisa pretendió el poder ver la relación dentro de los juegos de tipo recreativos dentro del desarrollo de la parte psicomotora de forma gruesa dentro de los infantes de cinco años, se trabajó mediante una investigación descriptiva, con revisiones bibliográficas, en las mismas que se especifica que es el cumulo de procesos importantes de la aplicación de los juegos recreativos dentro del trabajo en los diversos estadios del ser humano, esencialmente dentro de la infancia, en actividades dentro de la escuela y fuera de ella, considerando los procesos interactivos de los movimientos de aspecto grueso, lo que establece que ante el uso de más procesos de juegos recreativos se obtiene mejores movimientos de tipo motriz gruesa

Concordante a lo planteado en el objetivo específico en referencia al nivel de los juegos recreativos en la entidad 1530 de educación inicial en, Rodiopampa, del 2022, se alcanzó establecer que existe un 50% de menores que están en un bajo nivel en el manejo de los juegos recreativos, también que hay un 29% que se localizan en proceso y un 21% de los menores que están en un alto nivel de manejo de los juegos, con lo que se coincide con (Quincho & Rojas, 2019), dentro de su pesquisa se estableció el poder especificar si de un forma la ejecución de los juegos de tipo tradicional influyen dentro del incremento de la motricidad gruesa; pesquisa aplicada con un planteamiento pre experimental y trabajada con una muestra censal de 25 menores correspondiente a la edad de 5 años, se aplicó un instrumento de la escala motriz de Ozeretski, así mismo se

aplicó una ficha observaría y una encuesta concluyendo a las siguientes conclusiones: De los resultados encontrados podemos especificar que los juegos tradicionales logran tener una influencia de forma significativa en el incremento de la parte motriz gruesa en la entidad N0 107, de Huancavelica. Dentro de su prueba de inicio se alcanzó hasta un 80 % dificultades en la parte motora y el 16 % está en un desarrollo normal. Según estas conclusiones los diversos juegos tradicionales logran influir de manera positiva y significativa dentro del desarrollo de la motricidad gruesa. Y ya dentro del post test quedo demostrado que en referencia a un desarrollo normal alcanza hasta un 76%, quedando comprobado el planteamiento de la hipótesis, por los que los juegos tradicionales, se influyen dentro de parte motriz de tipo gruesa en los menores (p.58)

Con relación al nivel de la situación motriz en los educandos de estableció que existe un 57% de los menores que están un bajo nivel en el manejo de la motricidad gruesa, también que hay un 29% que se localizan en proceso y un 14% de los menores que están en un alto nivel de manejo de la motricidad gruesa, Por lo que en la entidad 1350 del nivel inicial presentan un nivel bajo con referencia al manejo de la motricidad gruesa. Siendo concordante con lo especificado por (López, 2018), dentro de la pesquisa estableció el conocer de qué forma existe una influencia dentro de los aspectos motrices gruesos por parte de los juegos tradicionales en los educandos de 3, 4 y de 5 años , trabajando con una muestra de 20 menores de la jurisdicción de Cotopaxi ecuador , y empleado técnicamente la encuesta como instrumento , y el cuestionario proporciona datos estadísticos que lograron diagnosticar como estaba la motricidad gruesa en los educandos , especificando que hay un retraso leve en sus desarrollo motriz grueso , con lo que se establece al usarse Pearson que especifica que existe una correlación significativa entre los juegos de tipo tradicional y los aspectos motrices gruesos se obtuvo un valor de  $-0,978$  es decir que a mayor aplicación de los juegos de forma tradicional es mejor la motricidad gruesa

## Conclusiones

Se determina la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los educandos de la entidad de educación inicial 1350, en vista que los datos estadísticos visualizan resultados que el coeficiente de correlación de 0.556, con un valor de  $p < 0.04$ . siendo esta  $< 0.05$ , por lo que queda establecido la existencia de una relación significativa

Se estableció el bajo nivel de manejo de los juegos recreativos con un 50% de infantes, también que hay un 29% que se localizan en proceso y un 21% de los restantes que están en un alto nivel de manejo de los juegos recreativos

Así mismo con referencia al nivel de la Motricidad gruesa existe un 57% que están localizados en un bajo nivel en el manejo de la motricidad gruesa, también que hay un 29% que se localizan en proceso y un 14% de los niños que están en un alto nivel gruesa.

## **Recomendaciones**

A los líderes de la Entidad Educativa se le recomienda el considerar los resultados y motivar a los educadores a poder mejorar las estrategias de llevar al trabajo mediante los juegos recreativos para fortalecer la parte motriz gruesa.

A las educadoras el poder asumir compromisos de optimizar los juegos el uso de los juegos y proporcionar calidad a los educandos.

A la directora efectuar los acompañamientos a las maestras para hacer seguimiento del desarrollo motriz grueso mediante la aplicación de los juegos en sus actividades pedagógicas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, Y. (2018). “El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Piura, Perú.
- Alva, E. (2019). Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686, Marcash - Huari, 2018. Huaraz, Perú.
- Bandet, J., & Abbadie, M. (2008). Como enseñar a través del juego. Alcorcón, España: Librería en AbeBooks .
- Blanco, E., & Pérez, M. (mayo de 2011). Programa para el desarrollo psicomotor de niños y niñas de la comunidad ‘La Medinera’ en El Limoncito. EFDeportes.com, Revista Digital - [http://www.efdeportes.com/\(N° 156\)](http://www.efdeportes.com/(N° 156)).
- Blanco, V. (12 de noviembre de 2012). Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de [http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego\\_pensamiento\\_lenguaje.pdf](http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf).
- Chocce, E., & Conde, D. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara. para optar Título de Segunda Especialidad

Profesional de Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de Educación, Huancavelica, Perú.

- Córdova, R. (2018). Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Cueto, C. (2007). Los juegos educativos en educación primaria. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos>.
- De la Cruz, L. (2014). Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal. Bogota, Colombia.
- Estela, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo - Bambamarca. tesis para optar el título de Licenciada en Educación, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Mexico: El oso panda- JPR.
- Hinojosa, E., & Hualca, J. (2021). Juegos recreativos para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 6 años. Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador: Repositorio Institucional.
- Jove, J. (2020). Juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras-Madre de Dios, año 2020. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Lima-Perú: Repositorio Institucional.
- López, E. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana , Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias de la Salud, Ambato-Ecuador.
- Mejía, J., & Pérez, V. (2005). Educación Psicomotriz. Huacho: Universidad. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, Huacho.

- Mujica, N. (2004). Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa preescolar. Universidad Católica Andrés, Caracas.
- Narváez, C. (2020). Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de preparatoria de la Escuela Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, en el periodo 2019-2020. Universidad Nacional de Loja, Facultad de Educación, el Arte y Comunicación, Loja, Ecuador.
- Pazmiño, M., & 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 Alfaro, periodo 2008 - 2009. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga- Ecuador .
- Quincho, R., & Rojas, D. (2019). Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica. para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de Ciencias de la Educación, Huancavelica, Perú.

ANEXO

**1.- Matriz de operacionalización de variable**

variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	ítems	Escala de medición
Juegos recreativos	Los Juegos Recreativos, Para (Cueto, 2007): “El Juego Es Uno De los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia la motricidad gruesa, comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies. conde, 2007, citado por (pazmiño & proaño, 2009) importantes desde el nacimiento	para los juegos recreativos se utilizará una ficha de observación con 20 ítems que serán distribuidos en 4 dimensiones: juegos individuales, colectivos, estructurados y no estructurados y se medirán el nivel de uso de los juegos para lo cual se utilizarán los baremos: nivel c (0 a 10 puntos); nivel b (11 a 13); nivel a (14 -17) y ad (18-20). para medir el nivel de motricidad gruesa se aplicará a los niños de 5 años de una lista de cotejo que constará de 18 ítems distribuidos en tres dimensiones: equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz cuyo calificativo ser si (2 puntos) y no (1 punto) y que al final se obtendrá un nivel malo de (18-24 puntos), nivel regular de (25 a 30 puntos) y un nivel bueno de (31 a 36 puntos)	Juegos individuales	Los juegos	1-4	
Motricidad gruesa			Colectivos Estructurados No estructurados		motricidad	
			Equilibrio		10-15	nominal
			Ritmo		16-20	
			Coordinación		1-6	
					7 al 12	
					13- 18	

## 2.- MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	Variable	OBJETIVOS	Hipótesis	Metodología de la Investigación
¿ Qué relación existe entre el nivel de ejecución de los juegos recreativos y el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de la I.E.I. N° 1350, Rodiopampa-2022?	Juegos recreativos  Motricidad gruesa	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre la ejecución de los juegos recreativos y el nivel motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1350 Rodiopampa.</p> <p><b>Objetivo específico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de ejecución de los juegos recreativos de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1350 Rodiopampa.</li> <li>- Describir el nivel motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1350 Rodiopampa.</li> <li>- Establecer la relación entre la ejecución de los juegos recreativos y el nivel motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1350 Rodiopampa.</li> </ul>	La relación entre la ejecución de los juegos recreativos y el nivel motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 1350 Rodiopampa, es significativa y positiva	<p>El presente trabajo se enmarcó dentro de un tipo descriptiva, según, (Hernández, Fernandez, &amp; Baptista, 2014) quien expresa que los estudios descriptivos busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis.</p> <p>Diseño no experimental transversal correlacional, según (Hernández, Fernandez, &amp; Baptista, 2014), menciona que la investigación no experimental es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones". De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad.</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD     X --&gt; M     Y --&gt; M     M --&gt; r             </pre> </div> <p>Donde:  M = 14 niños y niñas de la Institución Educativa N° 1350, Rodiopampa  X = Juegos recreativos  Y = Motricidad gruesa  r = Relación entre las dos variables</p>

### 3.- FICHA DE OBSERVACIÓN

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial N° 1350 Rodiopampa

1.2. Lugar: Rodiopampa

1.3. Edad: 5 años

1.4. Fecha: .....

#### II. OBJETIVO:

El presente instrumento tiene por finalidad recoger evidencias sobre el *manejo de juegos recreativos* por los niños y niñas de 5 años del nivel de Educación

Inicial de la I. E. N1350 Rodiopampa

#### CONTENIDO

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN	
			SI	NO
Juegos recreativos	Juegos individuales	1.¿Muestra confianza y acepta a los demás en el desarrollo de los juegos?		
		2.¿Se mueve con facilidad dentro del grupo?		

		3.¿Se divierte jugando en equipo?		
		1.¿Acepta y cumple normas en el desarrollo del juego?		
	Juegos colectivos	2.¿Se comunica adecuadamente dentro de su grupo?		
		3. ¿Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros?		
		4. ¿Hace amigos y se integra al grupo con facilidad?		
		5. ¿Comparte sus juegos y materiales con todos sus compañeros?		
		6. ¿Siempre actúa deportivamente en grupos?		
	Juegos estructurados	7. ¿Acepta jerarquías y cumple roles en el juego?		
		8. ¿Respeto la integridad de sus compañeros?		
		9. ¿Conoce y sabe cómo se desarrollan algunos juegos recreativos?		

		10. ¿Ejecuta algunos juegos siguiendo las reglas?		
		11. ¿Cuida los materiales utilizados?		
		12. ¿Sabe que los materiales son de la institución educativa y los cuida?		
	Juegos no estructurados	13. ¿Participa en el desarrollo de algunos juegos recreativos?		
		14. ¿Ejecuta juegos propios de su comunidad y/o contexto social?		
		15. ¿Respeto las opiniones de sus compañeros en el juego?		
		16. ¿Utiliza materiales complejos en sus juegos?		
		17. ¿Utiliza materiales al participar en el desarrollo de los juegos?		

**LEYENDA**

<b>AD</b>	<b>(18 - 20)</b>
<b>A</b>	<b>(14 - 17)</b>

<b>B</b>	<b>(11 - 13)</b>
<b>C</b>	<b>(0 - 10)</b>

### LISTA DE COTEJO

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa Inicial N°1350 Rodiopampa

1.2. Lugar: Pedro Galvez

1.3. Edad: 5 años

1.4. Fecha: .....

#### II. OBJETIVO:

Conocer el nivel de la motricidad gruesa de niños y niñas de 05 años de edad Institución Educativa Inicial N°1350 Rodiopampa

#### III. CONTENIDO

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN	
			SI (2)	NO (1)
Motricidad gruesa	Equilibrio	1. Realiza movimientos con los ojos cerrados		
		2. Gira en su propio eje central		
		3. Salta en dos pies de forma alternada		
		4. Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse		
		5. Recorre figuras en zigzag		
		6. Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse		
	Ritmo	7. Baila ritmos sencillos		
		8. Cuenta sus pasos al desplazarse		
		9. Realiza desplazamientos a la derecha		
		10. Realiza desplazamientos a la izquierda		
		11. Salta en un pie en líneas trazadas		
		12. Recorre un circuito en dos pies		
	Coordinación visomotriz	13. Lanza la pelota a una caja		
		14. Encesta balones		
		15. Recorre el camino, sorteando obstáculos		
		16. Recoge objetos ubicados en puntos definidos		

		17. Recorre una telaraña llevando objetos		
		18. Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)		

<b>LEYENDA</b>	
	<b>2</b>
<b>NO</b>	<b>1</b>

Bajo de (18-24)    Regular de (25 - 30)    Bueno de (31 - 36)

#### 4.-VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

##### I.- Información General:

➤ **Nombres y apellidos del validador:** Cáceres Mamani Tania Mercedes

**Fecha:** 25/04/2022

**Especialidad:** Inicial

➤ **Nombre del instrumento evaluado:** Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022”**El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

##### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

<b>Indicadores de evaluación del instrumento</b>	<b>Criterios cualitativos - cuantitativos</b>	<b>Deficiente (1-9)</b>	<b>Regular (10-13)</b>	<b>Bueno (14-16)</b>	<b>Muy Bueno (17-18)</b>	<b>Excelente (19-20)</b>
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				<b>18</b>	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas Observadas?				<b>18</b>	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>18</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	

<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico Científico del tema de estudios?				<b>18</b>	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<b>18</b>	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al Propósito del estudio?				<b>18</b>	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de Teorías?				<b>18</b>	
<b>Sumatoria parcial</b>					<b>180</b>	
<b>Sumatoria Total</b>		<b>180</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>		90				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:**

**III.- Calificación global:**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



-----  
-DNI N° 32773567

## VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

### I.- Información General:

➤ **Nombres y apellidos del validador:** Avalos Vega Damaris Esther

**Fecha:** 25/04/2022

**Especialidad:** Inicial

➤ **Nombre del instrumento evaluado:** Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: “**Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022**”El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

<b>Indicadores de evaluación del instrumento</b>	<b>Criterios cualitativos - cuantitativos</b>	<b>Deficiente (1-9)</b>	<b>Regular (10-13)</b>	<b>Bueno (14-16)</b>	<b>Muy Bueno (17-18)</b>	<b>Excelente (19-20)</b>
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				<b>18</b>	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas Observadas?				<b>18</b>	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>18</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	

<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico Científico del tema de estudios?				<b>18</b>	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<b>18</b>	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al Propósito del estudio?				<b>18</b>	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de Teorías?				<b>18</b>	
<b>Sumatoria parcial</b>					<b>180</b>	
<b>Sumatoria Total</b>		<b>180</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>		90				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:**

**III.- Calificación global:**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



**Damaris Esther Avalos Vega**  
MG. EN EDUCACIÓN  
DNI N° 45246908

## VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

### I.- Información General:

➤ **Nombres y apellidos del validador:** LOYOLA CRIBILLERO Monica

**Fecha:** 25/04/2022

**Especialidad:** Inicial

➤ **Nombre del instrumento evaluado:** Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022”**El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

### II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa)

<b>Indicadores de evaluación del instrumento</b>	<b>Criterios cualitativos - cuantitativos</b>	<b>Deficiente (1-9)</b>	<b>Regular (10-13)</b>	<b>Bueno (14-16)</b>	<b>Muy Bueno (17-18)</b>	<b>Excelente (19-20)</b>
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				<b>18</b>	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas Observadas?				<b>18</b>	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				<b>18</b>	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				<b>18</b>	

<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				<b>18</b>	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				<b>18</b>	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico Científico del tema de estudios?				<b>18</b>	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				<b>18</b>	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al Propósito del estudio?				<b>18</b>	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de Teorías?				<b>18</b>	
<b>Sumatoria parcial</b>					<b>180</b>	
<b>Sumatoria Total</b>		<b>180</b>				
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>		90				

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:**

**III.- Calificación global:**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

**Coeficiente de Validez**

**Nota:** el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



---

Mónica Loyola Cribillero  
Mg. EN EDUCACIÓN  
DNI. N° 43572153

Nº	Metodología de Enseñanza -aprendizaje				Manejo y control emocional					Responsabilidad en el desempeño					Manejo de las relaciones interpersonales					PUNTAJE	Nivel de manejo				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19			20			
1	0	1	1	0			1	1	0	0	1		1	1	1	2	1	1	1	0	1	1	1	16	A
2	0	0	1	1			0	1	0	1	0		0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	B
3	1	1	1	1			0	1	0	1	1		0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	A	
4	1	1	1	1			1	0	0	1	1		1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	13	B
5	0	0	1	0			1	0	0	0	0		0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	8	C
6	1	1	1	0			1	1	1	0	1		0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	A
7	1	2	1	1			1	0	0	0	1		0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	15	A
8	1	1	1	1			1	0	1	1	1		1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	17	A
9	1	1	1	1			1	1	0	0	0		0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13	B
10	1	1	1	1			1	0	0	1	1		1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	A
11	0	1	1	1			0	0	1	0	0		0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	9	C
12	1	1	1	1			1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19	AD
13	1	1	1	0			1	0	0	0	0		0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	9	C
14	0	1	1	0			1	0	1	0	1		1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	12	B

Nº	Equilibrio						Ritmo						Coordinación visomotriz						PUNTAJE	Nivel de desempeño				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18						
1	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Malo
2	2	2	1	1	2	1		1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	24	Regular
3	1	1	1	1	2	1		1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	24	Regular
4	1	1	1	1	2	2		1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	Regular
5	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Malo
6	1	1	2	2	2	2		1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	27	Bueno
7	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Malo
8	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Malo
9	1	2	2	2	1	2		1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	26	Regular
10	1	2	2	1	2	2		2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	31	Bueno
11	2	1	1	1	1	2		1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	23	Regular
12	2	2	2	1	2	2		2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	28	Regular
13	1	2	1	2	2	2		2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	27	Bueno
14	2	1	1	2	1	1		1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	23	Regular

## FIABILIDAD DE ALFA DE CRONBACH

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,925	10



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

**REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL**  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

<b>1. Información del Autor</b>			
<b>ULLOA ROJAS KARY JUDITH</b>		<b>72842373</b>	<b>Kary06ulloa@gmail.com</b>
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
<b>2. Tipo de Documento de Investigación</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
<b>3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup></b>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
<b>4. Título del Documento de Investigación</b>			
<b>Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institucion Educativa Inicial N°1350 ,Rodiopampa ,2022.</b>			
<b>5. Programa Académico</b>			
<b>EDUCACION INICIAL</b>			
<b>6. Tipo de Acceso al Documento</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>3</sup> (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>4</sup> (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

**A. Originalidad del Archivo Digital**

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

**B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>5</sup>**

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>6</sup>

Lugar	Día	Mes	Año
Cajamarca	30	11	2023



Firma

**Importante**

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, Inciso 8.2.
- Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

## Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución Educativa Inicial N°1350, Rodiopampa, 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>15%</b>	<b>14%</b>	<b>0%</b>	<b>7%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.dspace.uce.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to Universidad Privada San Pedro</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional Isabel I de Castilla</b> Trabajo del estudiante	<b>&lt;1%</b>

9	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
10	Submitted to Kennesaw State University Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
12	<a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	<1 %
16	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://www.cacic2016.unsl.edu.ar">www.cacic2016.unsl.edu.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://libweb.kpfu.ru">libweb.kpfu.ru</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %

20	<a href="http://repositorio.uns.edu.pe">repositorio.uns.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
23	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
24	<a href="http://dspace.ankara.edu.tr">dspace.ankara.edu.tr</a> Fuente de Internet	<1 %
25	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://de.slideshare.net">de.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://www.feu.ull.es">www.feu.ull.es</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words