

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos recreativos y motricidad gruesa en los niños de la
Institución Educativa Inicial N° 399 - Chota, 2019**

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

Autora

Monteza Rimarachin, Dina Elita

Asesor (ORCID: 0000-001-7116-5185)

Varas Boza, Lucy

Nuevo Chimbote- Perú

2022

INDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave.....	v
Keywords.....	v
Líneas de investigación.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	16
Resultados.....	18
Análisis y discusión.....	21
Conclusiones.....	23
Recomendaciones.....	24
Agradecimiento.....	25
Referencia bibliográfica.....	26
Anexos.....	28

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Nivel de participación en los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.....	18
Tabla 2: Nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.....	19
Tabla 3: Establecer la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, 2019.....	20

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de participación en los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.....	18
Figura 2: Nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.....	19

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos recreativos y motricidad gruesa
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORD

Theme	Recreational games and gross motor skills
Specialty	Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Líneas de investigación	Área	Sub área	Disciplina
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 los niños de la Institución Educativa Inicial N° 399 - Chota, 2019**" del (a) estudiante: **Dina Elita Monteza Rimarachín**, identificado(a) con **Código N° 1115102019**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **27%**, 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, 18 de Abril de 2023


UNIVERSIDAD SAN PEDRO
CHIMBOTE

Dr. LUIS VENEGAS GORDILLO
RECTOR (R)



NOTA:

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

TÍTULO

**Juegos recreativos y motricidad gruesa en los niños de la
Institución Educativa Inicial N° 399 - Chota, 2019**

**Recreational games and gross motor skills in the children of
the Initial Educational Institution No. 399 - Chota, 2019**

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399 - Chota, 2019. Se optó por una investigación de tipo descriptivo con diseño no experimental transversal correlacional, que fueron trabajados en una población y muestra de 19 infantes de 3 años. Como instrumento de recojo de información se empleó la ficha de observación que consta de 20 ítems para medir los juegos recreativos y una lista de cotejo de 18 ítems que sirvieron para medir el nivel de motricidad gruesa de los infantes de 3 años, estos instrumentos fueron validados por juicio de expertos. La relación entre el uso de los juegos recreativos y motricidad gruesa; al 95% de confianza y 0,05 de error se logra un coeficiente de correlación de 0,970**, es decir es positivamente alta y un $p=000 < 0,05$ existiendo relación significativa; de esta manera se acepta la hipótesis de investigación “Existe relación positiva y significativa entre el uso de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de la I.E. N°399”

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the relationship between recreational games and gross motor skills in boys and girls of the Initial Educational Institution No. 399 - Chota, 2019. A descriptive research with a non-experimental cross-correlational design was chosen. that were worked on a population and sample of 19 3-year-old infants. As an instrument for collecting information, the observation sheet was used, consisting of 20 items to measure recreational games and a checklist of 18 items that served to measure the level of gross motor skills of 3-year-old infants, these instruments were validated by expert judgement. The relationship between the use of recreational games and gross motor skills; At 95% confidence and 0.05 error, a correlation coefficient of 0.970** is achieved, that is, it is positively high and $p=000 < 0.05$, with a significant relationship; In this way, the research hypothesis is accepted "There is a positive and significant relationship between the use of recreational games and gross motor skills in children of the I.E. No.399"

INTRODUCCIÓN

En la investigación planteada se estableció hallar la asociación respecto a los juegos recreativos y la motricidad gruesa en infantes; para ello, se especifican algunas investigaciones relacionadas a la variable en estudio.

Para (López, 2018), en su trabajo de investigación donde se planteó encontrar de qué modo repercuten los juegos habituales en el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes; quien optó por una investigación descriptiva, que fueron aplicados en 20 infantes que tenían edades entre 3, 4 y 5 años de la institución educativa del nivel inicial I Básica “Isidro Ayora” en Latacunga, Cotopaxi; recolectaron datos mediante la técnica de la entrevista y como instrumento el cuestionario estructurado; quien llegó a las siguiente conclusión: Cuando se hizo el diagnostico utilizando la Escala de Desarrollo de Nelson Ortiz donde se evaluó el área motriz gruesa en infantes entre 3-4 años, se encontró retraso leve en la motricidad gruesa respecto a su edad.

Asimismo, (Quincho & Rojas, 2019), en su trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradiciones para el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes; en cuyo trabajo empleó un enfoque aplicativo, de diseño pre experimental; en 120 niños como población y en 25 infantes de 5 años como muestra; asimismo, empleó la escala motriz de Ozeretski de instrumento y como técnica empleó la entrevista y la ficha de observación; obteniendo lo siguiente: que al aplicar el pre test respecto al desarrollo psicomotor en infantes de 5 años, un 80% (20), tiene ligero déficit motor, indicando que la gran mayoría de los infantes aún están desarrollando la motricidad gruesa normal inferior, y un 16% tienen un desarrollo normal. De los resultados obtenidos podemos decir que los juegos populares o tradicionales van a influir de modo positivo y significativo en el desarrollo psicomotor grueso. Por ello es crucial que se aplique cuando se realice las sesiones de aprendizaje. Sosteniendo una influencia entre el desarrollo psicomotor grueso y el aplicar estos juegos.

Según (Agramonte, 2018), su investigación tuvo como propósito demostrar cuando se aplica juegos didácticos como parte de la estrategia que fortalece el área

motora gruesa en infantes; trabajó con un estudio cuantitativo, con diseño pre experimental; en 53 infantes y como muestra 13 infantes del nivel inicial de 3 años; recolectó datos para la investigación mediante una ficha de observación y lista de cotejo. Concluye, al aplicar la evaluación de pre- test, antes de que se aplique de los juegos didácticos estableciendo que 62% de los niños su desarrollo de motricidad gruesa está iniciando, el 23% en proceso y solo el 15% logro. Por lo que se determina que la motricidad gruesa de los infantes de la institución educativa era baja.

Para (Chocce & Conde, 2018), en su investigación con el objetivo de caracterizar porque los juegos populares son importantes en el desarrollo psicomotriz grueso en infantes; quienes emplearon en su trabajo como diseño metodológico dos estrategias: el método lógico y el didáctico; se trabajó en 13 infantes de 5 años; recolectando datos con los instrumentos como fichas de textos el que permitió adquirir referencia bibliográfica y cuando se utilizó la ficha de observación permitió monitorear el aprendizaje; quienes llegaron a las siguientes conclusiones: El desarrollo del juego popular es fundamental en pedagogía facilita el desarrollo psicomotor grueso en niños de nivel inicial de 5 años. Como se hace evidente cuando se dan los resultados al aplicar de la técnica “aprendemos jugando”, y se logra estos resultados. De 13 infantes el 46% tienen como nota “B”, lo que significa que falta lograr su motricidad fina, y están en el transcurso de aprender. El 33% tiene “A”, lo cual indica que han logrado el aprendizaje, mostrando habilidades de motricidad gruesa. Un 21% obtuvieron calificaciones de “C”, encontrándose en el inicio del aprendizaje de motricidad gruesa. Los juegos tradicionales permiten aprender sobre conocimientos, habilidades, valores y actitudes además del desarrollo psicomotor grueso

(Alarcon, 2019), en su trabajo académico tuvo como propósito determinar la influencia del juego en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños; quien optó por ejecutar una metodología de tipo descriptivo, con diseño descriptivo correlacional, que fueron aplicados en infantes de 3 años de la Institución educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” que está ubicado en Andahuaylas; para recolectar los datos de dicha investigación empleó una ficha de observación que está compuesto por 18 ítems, que

fueron aplicados en una muestra de 50 niños y niñas de 3 años. Llegó a la siguiente conclusión: Se estableció que el juego influye significativamente en el proceso de la motricidad gruesa, donde se establece que hay un valor de significancia de 0,000 menor al 5% de margen de error, donde se determina que existe una influencia significativa; por lo tanto, se acepta la hipótesis propuesta en la investigación. Además, el coeficiente de 0,606 determina una correlación e influencia entre las dos variables.

Del mismo modo en Cajamarca se encuentra la tesis de (García, 2018), tuvo como propósito determinar los efectos de la propuesta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños; quien optó por una investigación de tipo aplicado, con diseño experimental, que fueron trabajados en una población y muestra de 22 infantes de tres años de la Institución Educativa del centro de aplicación de IESPP "Aristides Merino Merino"; para recabar información usaron una ficha de observación y un test. Llegó a la siguiente conclusión: De acuerdo a los resultados, se estableció que existe una relación de influencia significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa en discentes de tres años de edad en un centro inicial de la provincia de Celendín.

Según (Estela, 2018), en su trabajo académico tuvo como propósito determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas; quien eligió una investigación de enfoque de carácter cuantitativo, de diseño descriptivo; se trabajó con una población de niños y niñas de la edad de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca; recolectando información con una guía de observación; quien llegó a las siguientes conclusiones: Para la variable coordinación motora gruesa, en alumnos respecto a la dimensión coordinación, un 21 % está dentro del proceso, 7 % a podido lograr y en tanto a la dimensión equilibrio un 64 % está en proceso y 0 % han logrado por ultimo en la dimensión movimiento, 57 % está en proceso y solo un 21% obtuvo logro. Todo ello de manera general en estudiantes la calificación promedio es de 10 puntos, indicándonos que se encuentran en inicio. Y se puede ver como el programa respecto al juego tiene cualidades fundamentales como validez, confiabilidad y pertinencia. Así mismo se fundamenta en la teoría sociocultural de Vigotsky la que

tiene como propósito aumentar el desarrollo de la motricidad en sus aspectos equilibrio, movimiento coordinación.

Para (Córdova, 2018), en su trabajo tuvo como propósito hallar si el programa de juegos populares influye en el desarrollo motor de los estudiantes; quien optó por una investigación hipotético-deductivo, bajo el enfoque cuantitativo, de diseño experimental de clase pre experimental, aplicados en una población de 19 niños de primer grado del Colegio Villanova del distrito de San Miguel; recolectó datos para obtener resultado con una ficha técnica; quien concluye de la siguiente manera: Luego de la aplicación del pretest en la muestra seleccionada de 10 niños, se halló que la media del cociente motor se ubicó en el tramo de normalidad con un nivel de 0.9410.

El presente estudio de investigación se encuentra fundamentado a partir de las variables: Juegos recreativos y motricidad gruesa.

En cuanto a los juegos recreativos, según (Carmona & Villanueva, 2006), precisan la definición etimológicamente, de juego que proviene del latín locus, cuyo significado es divertirse, jugar, bromear. Refiriéndose que jugar es “diversión”. Para (Buytendijk, 1935), jugar es una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de los espacios y tiempos asignados, donde la regla es libre y consentida, provista de un fin en sí misma y contando con una sensación de tensión y de júbilo, y teniendo la conciencia de ser otro en la vida real

Para la psicología según Vygotski (1998), respecto a la importancia del juego como motor del desarrollo debido a que soluciona partes insatisfechas creando una situación no real (p. 24) por ello resaltamos como el juego desarrolla capacidades en los niños y también satisface deseos. (Blanco, 2012).

Por otra parte, Piaget (1996), nos da a conocer que el juego tiene un papel importante en el desarrollo cognitivo, resaltando y dando valor a este proceso, de igual manera esta Winnicott, que menciona que cuando juegas empiezas a crear y utilizas símbolos como instrumento terapéutico (Blanco, 2012).

Las Características de los juegos recreativos, según (Bandet & Abbadie, 2008), son muchos, todo va a depender de la edad que tenga el infante cuando practiquen y

las características más comunes tenemos:

Actividad que causa placer y les causa satisfacción en los que lo desarrollan. Ya que crea placer y es su único propósito.

Trasmite libertad, espontaneidad y participar es voluntario, lo desea hacer. Nunca imponer al infante que escoja su juego.

Le da un sentido en sí: cuando desea jugar es porque tiene la voluntad de realizarlo no hay interés de algo material, y es importante su proceso más que el resultado.

Cuando se juega se moviliza muchas acciones porque hay participación de modo activo.

El que uno juega va más allá de la realidad te permite imaginar un universo mágico.

Se encuentran sujetos al tiempo y espacio, el tiempo dependerá del tipo de juego y el entorno por la zona donde se encuentre ubicado.

Es propio del niño, pero hay adultos que lo realizan como parte de una catarsis.

Es innato, debido a que se desarrolla de manera espontánea y natural

Van a ser diversos de acuerdo a las edades que ellos tengan para poner en práctica.

Logra que exista cooperación ya que interaccionan de manera cooperativa y ayuda en el trabajo de equipo.

En conclusión, hablar del juego es un procedimiento de interacción con su entorno, con lo que está alrededor, es propio y se da su desarrollo en la infancia teniendo como característica el ser común, consistente, se trasmite dentro del bagaje cultural y genético, cuyo propósito es que genere creatividad, diversión y le permite socializar con los demás.

Cuando hablamos del juego recreativo como estrategia para el desarrollo infantil; el niño durante su etapa de crecimiento hasta la edad adulta ha evolucionado haciendo uso de los juegos como un trabajo. En cada periodo del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para los niños en preescolar una actividad principal es el juego. A medida que va estructurando su desarrollo va haciendo un

equilibrio entre las actividades lúdicas y laborales ya en la adolescencia llega con una estructura formada y se orienta al trabajo. Cuando están en la edad adulta el desenvolverse en tu profesión y las actividades recreativas de esparcimiento están equilibradas.

Encontramos que con el paso de los años que los educadores y desarrollistas tienen muchas definiciones respecto al juego, pero es innato este término ya que hace mención a una acción donde se participa de modo voluntario porque te gusta. Con el juego el niño se va adaptando a su entorno y cultura. Existen etapas como se van adquiriendo el juego desde la observación, el realizar actividades recreativas pasivos, cooperativos y que busquen un fin.

La teoría de Vygotsky, hace mención respecto al símbolo lúdico y argumenta que se encuentra impregnado de componentes socioculturales de las cuales el infante escoge sus símbolos propios. El autor menciona que, mediante la ejecución del juego el pensamiento del infante actúa con mayor madurez de acuerdo a su edad; así mismo, mediante los juegos los infantes edifican su propio aprendizaje de su propio contexto cultural y social. Citado en la investigación de (Alva, 2019)

Para (Mujica, 2004), respecto a las dimensiones del juego recreativo tiene cuatro elementos y son: el no estructurado, estructurado, individual, y colectivo, clasificarlo dependerá como lo desarrollan y la habilidad de algunos van a encontrarse dirigidos a la distracción, competencia, algunas queriendo lograr crear ciertas destrezas o habilidades, de unión grupal, y como interactúan las personas:

Juegos individuales: hace referencia al juego que realiza el niño de modo solo y satisface sus intereses personales. El niño, aunque este en compañía con otras interactúa y realiza el juego. Es el momento donde el infante explora y ejercita su cuerpo, así mismo explora los objetos que se ubican cerca de ella y todo lo que está a su alrededor. Los juegos individuales se refieren a esos juegos donde el infante estimula la percepción. En estos tipos de juego las competencias están diluida, con excepción de los juegos de lucha, donde se comprueba las habilidades y fortalezas. Se les conoce también por su acción como juegos de tarea y estas son guiados por el profesor para que el infante desarrolle algunas capacidades y conocimientos que se

asocian al aspecto psicomotriz. Los juegos individuales ayudan a auto superarse, donde la lucha es consigo mismo en pro de un fin determinado de antemano. Para el desarrollo de este juego los niños cumplen un rol pasivo donde se va desarrollando habilidades y destrezas, por lo que se tienen que poner el esfuerzo para poder realizar la actividad psicomotriz en el momento oportuno. Lo que logramos con el juego individual en los infantes es tener una relación eficiente consigo, donde se da la confianza, se fortalece la autoestima porque el infante disfruta del aire libre de la naturaleza y la aceptación de diversos niveles de logros que alcance.

Juegos colectivos: juegos que se desarrollan con varias personas, se da el inicio de la socialización y estas están estimulados por la emulación y la competencia. Así mismo responden a la sensibilización y tiene una estimulación de competencia; aquí todos los que son parte deben cumplir con las normas del juego dispuestas y lograr un único resultado. Los integrantes conocen como es cada juego o actividad la que van a desarrollar cada uno de los participantes tienen presente la idea común de la actividad o juego, sin embargo, no establece cooperación con sus pares, porque cada uno juega para sí mismo. Las relaciones entre los participantes. Existe competencia entre grupo en el desarrollo de estos juegos, donde el grupo se une para lograr sus metas al desarrollar varias actividades existiendo normas de elaboración, cooperación por cada uno de ellos, con el propósito de vencer obstáculos o adversidades, organizándose los equipos con un mismo fin.

Juegos estructurados: en este tipo de juegos prima la las normas concretas y guían el desarrollo de la actividad. En este juego se da estructuradamente el infante tiene que tener claro sobre el tipo de juego el cual será parte y conocer de las normas y adaptarse a ellas. El objetivo es lograr un aprendizaje concreto y eficiente de la actividad que se desarrolle. Con este tipo de juego se dan muchas habilidades como: confianza, autoestima, motivación, etc.

Juegos no estructurados: en este tipo de juegos no hay normas. Los infantes tienen los materiales que previamente les han entregado y ellos lo utilizan a su manera sin que se les dé ordenes o indicación de cómo debe ser su empleo. Debido que con este tipo de juego se quiere lograr en el niño su investigación e imaginación en las

distintas formas de cómo será utilizado. Tenemos algunos materiales que se usan en este tipo de juegos: aros, colores, corchos telas, etc., por otro lado, mejora las posibilidades de utilizarlo, en especial los pequeños son muy observadores de las características e imaginan como lo utilizaran. Con este tipo de juegos los infantes logran concentrarse horas y horas, buscando las formas de como emplear, resaltamos la interacción de los niños con sus pares y teniendo la experiencia con las cosas y sus formas de utilizarlas y disfrutar de ello.

Estos juegos recreativos a nivel inicial son importantes para (Bruner, 2003), quien refiere lo importante que es el juego ya que su valor radica en que produce y se da diariamente siendo una actividad principal. Estar varias horas jugando crea en los infantes emociones y experiencias y despierta el interés con el medio externo cuando interaccionan. En la edad preescolar ayuda a tener relaciones con otros niños se da la socialización, se desarrolla los gustos, intereses y desarrollan habilidades.

En la edad preescolar, el juego tiene un valor importante ya que es un modo de expresar, en el cual desarrolla sus potencialidades debido a que se junta con otros niños de su misma edad, conociendo su entorno y fortaleciendo el área motriz (fina - gruesa), y tiene conocimiento respecto a su cuerpo, lenguaje y estructura de su movimiento, asimismo, se tiene en cuenta el razonamiento, la comunicación e información. La profesora debe fomentar al impulso natural por el juego, para que no se pierda el placer y se adquiera, adquiera fines educativos que permitan satisfacer las necesidades e intereses de infantes. El desarrollo de actividades en el jardín permite que el infante se involucre física y emocional con muchos juegos que ayudan en el desarrollo total de su personalidad. Cuando el niño juega su aprendizaje es mayor, además el juego es la escuela de vida, donde hay actividades nuevas, pero no han cambiado algunas que están a través de los años y son utilizadas por costumbre, asimismo, existen nuevos juegos que todavía no lo han convertido en algo cotidiano.

En cuanto a la segunda variable se fundamenta, según especialistas en educación inicial que precisan si se quiere comprender como se da el desarrollo del movimiento en un recién nacido lo van a dividir en 2 tipos motricidad gruesa y motricidad fina. A partir de este conocimiento podemos decir que la motricidad gruesa

se relaciona con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener equilibrio, en cambio la motricidad fina está asociada a movimientos finos y que se dan coordinadamente entre el ojo y la mano.

Conociendo la diferencia podemos decir que la motricidad gruesa está relacionada con aquellas habilidades que van adquiriendo, con la finalidad que mueva de manera armoniosa los músculos del cuerpo y mantienen el equilibrio. Por otro lado, hace referencia a la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Para el logro de la motricidad gruesa se necesita madurez del sistema nervioso y la estimulación que recibe del medio exterior.

Por otro lado, la motricidad gruesa es definida como la capacidad que todo niño tiene para realizar movimientos haciendo uso de los músculos de su cuerpo de manera coordinada y manteniendo el equilibrio, como también hay que considerar su agilidad, velocidad, fuerza y la rapidez para actuar. Existen movimientos musculares que permiten el control de la cabeza, la sedestación, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, etc.

La motricidad gruesa es importante debido a que permite que el infante desarrolle esta parte, ante ello se debe ayudar a indagar actividades que permitan explorar su entorno, contar con una adecuada autoestima, tener autoconfianza y así lograr una adecuada psicomotricidad en el futuro.

Según (De la Cruz, 2014), menciona que la motricidad gruesa es crucial en la persona porque el individuo es un ser social y tiene que relacionarse y desenvolverse en su ambiente e interactuar. Ante ello se debe estimular desde muy pequeño y garantizar un buen desarrollo. Se considera como estímulo importante al movimiento y el área motor gruesa, para dar inicio a su formación de modo integral, logrando identificar dificultades que se convierten en problemas o limiten la actividad o el desempeño diario de la persona.

Así mismo, De la Cruz, (2014), le da valor a la motricidad gruesa de la siguiente manera: cuando el infante estimula el área de la motricidad gruesa amplía su entorno en el cual se desarrolla. Convirtiéndose en un elemento para el logro de nuevos saberes

para ellos; por ello se debe tener claro los objetivos y acciones que se desarrollaran las que permitan satisfacer sus necesidades y cumplan con sus intereses; ante ello los establecimientos que se encargan de educar deben tener siempre el curso de educación física e incentivar al deporte, de tal forma que se convierta en el estilo de vida de los que aprenden, de otro lado, otro aspecto importante es la familia debe siempre fomentar la recreación y el deporte buscando espacios donde él pueda desarrollar. Por otra parte, es importante que conozcan que con la motricidad gruesa se desarrolla la dimensión corporal, considerándolo como el cimiento, también se fomenta la autoestima, iniciativa, seguridad socialización, independencia y muchas más cosas cuando se estimula teniendo resultados favorables en su proceso de formación.

Tenemos como dimensiones de la motricidad gruesa:

El Equilibrio: se da cuando el individuo ha logrado tener y mantener su postura corporal ante una fuerza o gravedad. Le ha dado valor y capacidad al cuerpo para guiar acertadamente en el espacio, y esto se logra mediante una ordenada asociación entre el esquema corporal y su entorno. Cuando una persona mantiene sus actividades o gestos, de permanecer inmóvil o tirarse en su espacio y utiliza la gravedad y resistencia se dice que logro el estado del equilibrio. Hay sistemas que están muy unidas al equilibrio tenemos: sistema vestibular, el sistema donde se inicia las sensaciones de placer, el sistema kinestésico, las sensaciones visuales, los esquemas de actitud y los reflejos de equilibración. Cuando se presentan problemas de equilibrio estas repercuten en la estructura corporal, dificultando su espacio y tiempo. Así mismo causa inseguridad, escasa atención, ansiedad inhibición, caos. Se hace evidente cuando aparecen los vértigos. Se caracteriza el vértigo por presentar sensación de giro o desplazamiento del individuo o las cosas, o te da sensación de pisar colchonetas o algodones y es conocido o lo llaman mareo. Existen pautas para fomentar el equilibrio adecuado. Hay que evitar eventos que den origen a inseguridades y causen ansiedad en los infantes, hay que enseñar de acuerdo como respondan sin forzar, realizar actividades que involucren altura y caídas, la ayuda debemos ir quitando paulatinamente, incorporarlos a juegos y movimientos rítmicos que ayuden a balancearse, aprender a posicionarse, rápidamente primero con ayuda y posterior sin

ella y finalmente se les enseñara con los ojos cerrados a realizar juegos.

Ritmo: es algo subjetivo los niños empiezan a sentir fluidez del movimiento de modo controlado, sonoro o visual, se da con frecuencia de manera ordenada de diversos componentes. Existe orden y una proporción con el espacio y tiempo, la aparición de ritmo lo sentimos lo gozamos en nuestro cuerpo y todo tiene ritmo. En la persona todo es con ritmo. Cuando experimenta diariamente se crea los ritmos básicos de la persona y esto repercute en la relación con otras personas; es por ello, que existe la importancia de interactuar ritmos complementarios entre ellos. Cuando se crean ritmos y coordinación se dan la integración de esfuerzos psicológicos, espirituales, corporales y producto del ritmo hay coordinación motora. Es fácil crear los ritmos porque cuesta menos esfuerzo intelectual, no hay casi fatiga, no hay tensiones y el ritmo se da con naturalidad. En el ritmo hay secuencia de movimientos con ritmo y su ejecución es sencilla y se supera con una buena audición, donde existen muchos tipos de sonidos con ritmo y que tienen iguales cualidades. También permite que tu cuerpo, mente fluyan en movimiento y se impregnen en lo bonito del ritmo.

Coordinación visomotriz: los movimientos están a cargo de la visión. Cuando un objeto se encuentra en un espacio fijo o movimiento la visión es exacta y utiliza movimientos para coger o golpearlo utilizando los pies. La visión respecto al objetivo ocasiona movimientos precisos todo bien establecidos en torno a su peso y características del objeto que tenemos idea lanzarla para obtener la finalidad. Está definida como la coordinación que se da entre vista y mano y conocida como coordinación mano-ojo, es fundamental en el aprendizaje al momento de escribir por lo que se fortalece la precisión de las manos en la elaboración de grafemas, resaltando el papel importante de la vista que precisa donde se única los trazos u otras características

En cuanto a la motricidad y el juego; según Karl Groos (1902), sustenta que el juego en los infantes es intuitivo, donde ayuda a desarrollar sus habilidades y funciones; en cuanto a la motricidad, ayudará al infante a mejorar sus capacidades motoras de su cuerpo y de sus músculos, que en el futuro le servirá para realizar adecuadamente sus actividades laborales. Por ejemplo, si una pequeña niña juega con

muñecas que representa su hija, cuando sea grande podrá cuidar de manera adecuada su bebé, citado por (Blanco, 2012)

Según Jean Piaget citado por Blanco, (2012) vincula tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: menciona que al juego como un sencillo ejercicio; es simbólico y se rige a ciertas reglas. Además, el desarrollo cognitivo lo divide en 4 etapas: La primera es la etapa sensomotriz, que inicia del nacimiento hasta que el niño cumpla 2 años; la otra etapa es la pre operativa, que es desde los 3 a 6 años; la otra etapa es la operativa, que inicia de los 7 hasta los 11 años y la última etapa es de los 11 años hasta lo sucesivo. En cuanto a los juegos, en la etapa pre operativa el infante representa el mundo a su manera, donde realiza actividades como si fuera de su propio mundo.

La investigación se justifica por la relevancia que tiene al utilizar acciones inherentes del niño en su proceso de desarrollo, centrándose en actividades que permiten el desarrollo de manera recreativa y que son fundamentales en la vida de la persona como la motricidad gruesa. Ante lo expuesto con el presente trabajo se justifica en las siguientes áreas. En lo teórico implica buscar conocimientos, ideas de las variables en estudio teniendo en cuenta sus dimensiones: indicadores teóricos debido a que hay que sumergirnos en buscar ideas e información sobre las variables teniendo en cuenta las dimensiones e indicadores, con el propósito de contractar y verificar. Y los juegos recreativos. Posterior las ideas serán ordenadas en concordancia a juegos y motricidad gruesa, la cual va creando un conocimiento científico, al confrontar los saberes previos y permitiendo cubrir estos vacíos respecto al marco teórico, dándonos la facilidad de crear conceptos, juicios sobre lo que estamos investigando.

Se da un aporte social al investigar cómo se da en niños del nivel inicial, cuya finalidad será diagnosticar si existe asociación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa, que servirá como referente teórico a los docentes quienes se encuentran comprometidos.

El estudio aportará a la sociedad científica y académica con información actualizada, hallazgos bien fundamentados, con una metodología de investigación

funcional, e instrumentos validados y confiables, que servirán para las futuras investigaciones, además se usará como información de consulta sobre los juegos recreativos y a la motricidad gruesa.

La situación problemática se plantea, toda vez que es un problema muy reconocido en el mundo y siendo uno de los temas que se relaciona e influye en el desarrollo del niño como es la motricidad gruesa, porque a través de esta área se dan los movimientos de modo coordinado manteniendo un equilibrio. Así mismo tiene que ver otras actividades y habilidades de fuerza, velocidad y utilidad. Asimismo, algunos especialistas en la materia han enfocado este tema con gran énfasis, para que los las personas que quieren investigar pueda aplicar y mejorar el desarrollo de los infantes y el comportamiento e interacción con el contexto social. Es preciso saber que las habilidades motrices se van desarrollándose de manera paulatina y se observaran ciertas dificultades para lograr dominarlo de manera eficiente, es preciso que se estimule a los infantes correctamente, sino se ejecuta bien puede presentarse limitaciones al momento de ejecutar la coordinación lo que quiere hacer y lo que puede hacer; además, si el infante tiene un entusiasmo positivo, habrá mayor opción en que desarrolle sus habilidades motrices básicas (Mejía & Pérez, 2005).

Por otro lado, resulta oportuno mencionar que en las prácticas profesionales que se ejecutó en la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, se pudo observar que los niños tienen diferentes actitudes al momento de realizar actividades de juegos recreativos empleando su motricidad gruesa al momento de ejecutar sus trabajos. El problema queda formulado de la siguiente manera: ¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399- ¿Chota, 2019?

Conceptualmente definimos:

Los juegos recreativos: Para (Cueto, 2007), es uno de las acciones más efectivos para el aprendizaje de los infantes; asimismo, mediante el juego el niño aprende a comunicarse de diversas maneras, puede ejercitar su imaginación, creatividad y logra desarrollar sus habilidades motoras de su cuerpo.

Cuando nos referimos a motricidad gruesa, es el desarrollo cronológico del infante que está vinculado al crecimiento de su cuerpo y de aquellas habilidades psicomotoras que se dan durante el juego y explotando las aptitudes de manos, brazos, piernas y pies. Conde, 2007, citado por (Pazmiño & Proaño, 2009)

Operacionalmente definimos:

En los juegos recreativos se utilizará es una ficha de observación con 20 ítems, cuya valoración es: Bajo [0-7], Medio [8 -14], Alto [15 – 20].

Para evaluar el nivel de motricidad gruesa se aplicará una lista de cotejo de 18 ítems, cuya valoración es Bajo [0-6], Medio [7 -12], Alto [13 – 18]

La operacionalización de la variable; se da en base a la siguiente matriz:

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS
Juegos recreativos	Juegos individuales	- Es responsable de las normas de juegos.	1, 2, 3, 4,
	Juegos colectivos	- Fomenta el desenvolvimiento social a través de los juegos.	5, 6, 7, 8, 9
	Juegos estructurados	- Con el juego desarrolla la psicomotricidad. - Favorece el juego en la parte cognitiva y afectiva- emocional.	10, 11, 12, 13, 14, 15
	Juegos no estructurados	- Usa los juegos recreativos teniendo en cuenta el tipo de relaciones.	16, 17, 18, 19, 20
Motricidad gruesa	Equilibrio	- Controla su postura y es al desplazarse.	1, 2, 3, 4, 5, 6
	Ritmo	- Sus movimientos son coordinados - Hay fluidez en el movimiento	7, 8, 9, 10, 11, 12
	Coordinación visomotriz	- Controla la visión - Hay coordinación viso manual	13, 14, 15, 16, 17, 18

La hipótesis, quedó planteado de la siguiente manera: Existe relación positiva y significativa entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas

de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, 2019.

Nos planteamos los siguientes objetivos:

Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019

Objetivo específico:

Identificar el nivel de participación en los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

Describir el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

Establecer la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

METODOLOGÍA

El presente trabajo se enmarcó dentro de un tipo descriptiva, según, (Hernández, Fernandez, & Baptista, 2014)

El diseño fue no experimental transversal correlacional, según Hernández, Fernández, & 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. Cuyo diagrama está dado por:



Donde:

M = 19 infantes de ambos sexos de la Institución Educativa N° 399- Chota, 2019.

O₁ = Juegos recreativos

O₂ = Motricidad gruesa

r = Relación entre dos variables

La población y muestra se constituyó de un total de 19 infantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, durante el año 2019.

Sexo			
Edad	Varones	Mujeres	Total
3 años	10	9	19

Fuente: Nómina de matrícula del 2019

La técnica que se empleó en la investigación fue la observación y como instrumento se empleó para recoger evidencia sobre el manejo de juegos recreativos una ficha de observación que consta de 20 ítems, cuya valoración es: Bajo [0-7], Medio [8 -14], Alto [15 – 20]. Asimismo, fue validado en la tesis de Glenda Carazas Chirinos,

donde están fundamentados en una ficha técnica (Anexo 2), donde usó coeficiente alfa de Cronbach 0,98 índice de confiabilidad alta. Para evaluar el nivel de la motricidad gruesa se empleó una lista de cotejo con 18 ítems, cuya valoración es Bajo [0-6], Medio [7 -12], Alto [13 – 18]. De los cuales, fueron validados en la tesis de Alva Fernández Edmundo, que están especificados en una ficha técnica (Anexo 4) y finalmente la confiabilidad estará dada mediante la aplicación del instrumento a un reducido grupo de la población como piloto para después de sus resultados aplicarle la técnica estadística de coeficiente alfa de Cronbach, encontrándose un valor de confiabilidad de 0,87.

Para el procesamiento de datos se usó la estadística descriptiva como las tablas de frecuencia absoluta y porcentual; para dar a conocer los resultados fue los gráficos de barra; y para la prueba de hipótesis se empleará la estadística inferencial como la técnica. Así mismo este tipo de estadística se utilizará para contrastar la hipótesis, a través de la prueba paramétrica de la R de Pearson.

RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de participación en los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

<i>Nivel de participación en los juegos recreativos</i>	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	2	10,5
Medio	12	63,2
Alto	5	26,3
Total	19	100,0

Fuente: Ficha de observación

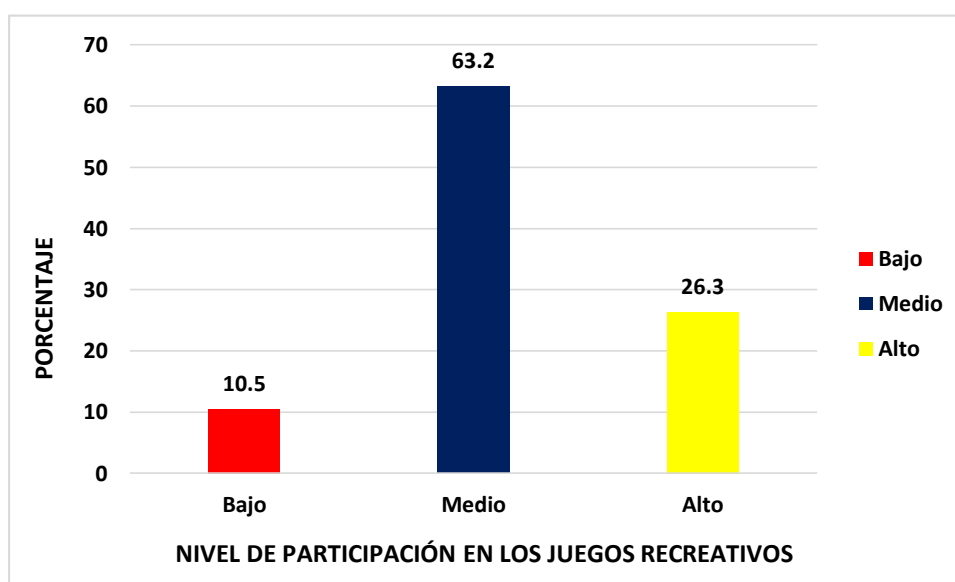


Figura 1

Nivel de participación en los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1 se dan a conocer los resultados obtenidos con respecto al nivel de participación en los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019; donde el 26,3% se ubican en el nivel alto, el 63,2% se encuentran en el nivel medio y el 10,5% se ubican en el nivel bajo. Podemos concluir que un reducido porcentaje se encuentran en el nivel bajo, por lo cual es importante que los docentes de educación inicial promuevan actividades sobre juegos

recreativos en los niños y niñas para lograr incrementar y asimismo se observa que la mayor parte de niños se centra en un 89,5% entre el nivel medio y alto.

Tabla 2

Nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

<i>Nivel de la motricidad gruesa</i>	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	3	15,8
Medio	10	52,6
Alto	6	31,6
Total	19	100,0

Fuente: Lista de cotejo

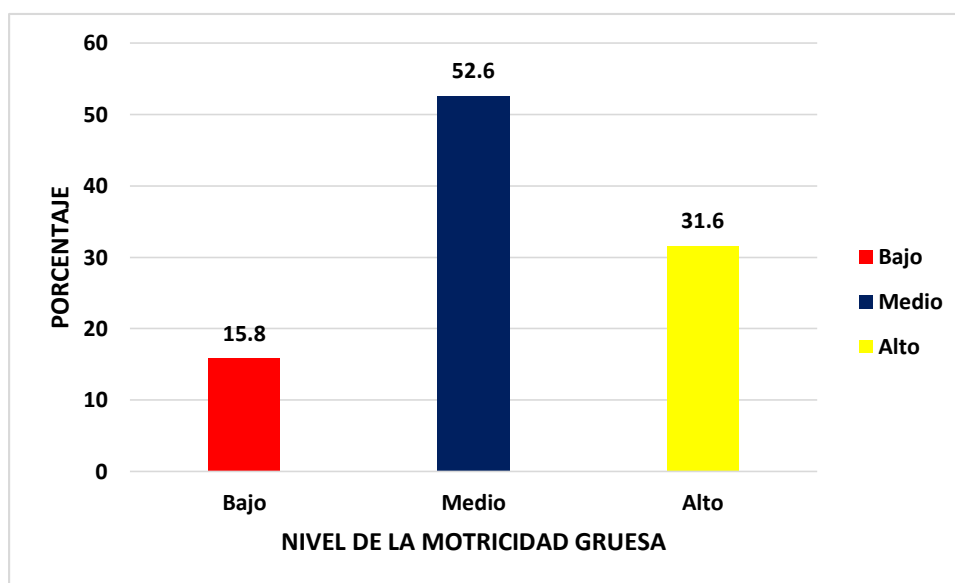


Figura 1

Nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 2 se dan a conocer los resultados obtenidos con respecto al nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019; donde el 31,6% se ubican en el nivel alto, el 52,6% se encuentran en el nivel medio y el 15,8% se ubican en el nivel bajo. Por lo que se concluye que el

84,2% se ubican entre el nivel medio y alto y requiriendo dar atención inmediata a un porcentaje de 15.8% quienes aún se encuentran en el nivel bajo con respecto a la motricidad gruesa.

Tabla 3

Establecer la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, 2019.

			Uso de juegos recreativos	Motricidad gruesa
Rho de Spearman	Uso de juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,970**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	19	19
	Motricidad gruesa	Coefficiente de correlación	,970**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	19	19

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

En la presente tabla y figura 3 se presentan los datos con respecto a la relación entre el uso de los juegos recreativos y motricidad gruesa en alumnos del nivel inicial N°399 de la Provincia de Chota; que a un 95% de confianza y a 0,05 de error se obtiene una relación positiva al obtener un coeficiente de correlación de 0,970**, es decir es positivamente alta y un nivel de significancia de $p=000 < 0,05$ por lo que existe relación significativa; de esta manera se acepta la hipótesis de investigación “Existe relación positiva y significativa entre el uso de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de la I.E. N°399”

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados muestran relación entre la participación en los juegos recreativos y la motricidad gruesa a un 95% de confianza y 0,05 de error, del cual se obtiene un coeficiente de correlación de 0,970**, es decir es positivamente alta y un $p=000 < 0,05$ existiendo relación significativa; de esta manera dándose por aceptada la hipótesis de investigación “Existe relación positiva y significativa entre la participación en los juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de la I.E. N°399 de la provincia de Chota”.

Estos resultados son coherentes y se relacionan con los hallazgos encontrados por (Alarcon, 2019), quién llegó a concluir que los juegos se relacionan de manera significativa con el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I.E. N°08 en la ciudad de Loreto, al obtener como significancia un $p=0,000$, confirmando la existencia de relación y aceptándose la hipótesis planteada. Del mismo modo en Cajamarca se encuentra la tesis de (García, 2018), quien arribó a la conclusión que los juegos tradicionales se relacionan y tienen influencia significativa con el desarrollo de la motricidad gruesa en discentes de tres años de edad en un centro inicial de la provincia de Celendín.

Asimismo, Quincho & Rojas (2019), encontró en un 80% de niños que tiene ligero déficit motor, indicando que la gran mayoría de los infantes aún están desarrollando la motricidad gruesa normal inferior, y un 16% tienen un desarrollo normal. De los resultados obtenidos podemos decir que los juegos populares o tradicionales van a influir de modo positivo y significativo en el desarrollo psicomotor grueso.

Según (Estela, 2018), con respecto a la coordinación motora gruesa un 21 % está dentro del proceso, un 64 % está en proceso en lo que respecta a equilibrio y después de aplicada el programa respecto al juego se mejora por lo que existe relación significativa con los juegos y a esto complementa la teoría sociocultural de Vigotsky la que tiene como propósito aumentar el desarrollo de la motricidad en sus aspectos equilibrio, movimiento coordinación.

Con respecto a la motricidad gruesa en el presente estudio se ubican en el nivel medio con un 52.6%; muy semejante a lo encontrado por (López, 2018), quién al evaluar el área motriz gruesa en infantes entre 3- 4 años, retraso leve en la motricidad gruesa respecto a su edad. (Chocce & Conde, 2018), encontró que de 13 infantes el 46% tienen como nota “B”, lo que significa que falta lograr su motricidad gruesa, el 33% tiene “A”, lo cual indica que han logrado el aprendizaje, mostrando habilidades de motricidad gruesa y un 21% obtuvieron calificaciones de “C”, encontrándose en el inicio del aprendizaje de motricidad gruesa.

(Agramonte, 2018), que, al evaluar durante el pre- test, encontró que del 62% de los niños su desarrollo de motricidad gruesa está iniciando, el 23% en proceso y solo el 15% logro. Por lo que se determina que la motricidad gruesa de los infantes de la institución educativa era baja; muy contrario a lo encontrado en el presente estudio.

CONCLUSIONES

Se identificó el nivel de participación en los juegos recreativos de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, 2019; donde el 26,3% se ubican en el nivel alto, el 63,2% en el nivel medio y el 10,5% se ubican en el nivel bajo, observándose que la mayor parte de niños se centra en un 89,5% entre el nivel medio y alto.

El nivel de motricidad gruesa identificada en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, 2019; el 31,6% se ubican en el nivel alto, el 52,6% se encuentran en el nivel medio y el 15,8% se ubican en el nivel bajo. Por lo que se deduce que el 84,2% se ubican entre el nivel medio y alto y requiriendo dar atención inmediata a un porcentaje de 15.8% quienes aún se encuentran en el nivel bajo con respecto a la motricidad gruesa.

La relación entre el uso de los juegos recreativos y motricidad gruesa; al 95% de confianza y 0,05 de error se obtiene un coeficiente de correlación de 0,970**, es decir es positivamente alta y un $p=000 < 0,05$ existiendo relación significativa; de esta manera se acepta la hipótesis de investigación “Existe relación positiva y significativa entre el uso de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de la I.E. N°399”

RECOMENDACIONES

Después del análisis realizado y arribado a las conclusiones; se hacen las recomendaciones a los diferentes agentes quienes se encuentran comprometidos con la educación en la Institución Educativa N°399 de la Provincia de Chota.

A los docentes, elevar la participación de los niños en el desarrollo de los juegos recreativos, dado a que un porcentaje elevado se encuentran en el nivel medio de participación a partir de actividades que sean de interés del niño y que motiven su actuación durante la realización de los juegos.

Promover con actividades motivadoras el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial, debido a que más del 50% de ellos se encuentran en un nivel medio; por tanto, requiriendo tomar medidas mediatas para revertir estos resultados que son preocupantes.

Conociendo que existe una relación entre la participación en los juegos recreativos y la motricidad gruesa de los niños, se recomienda a los investigadores plantear mediante una investigación aplicada programas y/o talleres que promuevan tanto la participación en los juegos recreativos como elevar el nivel de la motricidad gruesa de los niños.

AGRADECIMIENTO

A los estudiantes, docentes, padres de familia y autoridades de la Institución Educativa Inicial N°399 de la Provincia de Chota nuestro agradecimiento por haber contribuido con esta noble tarea en bien de la educación de la niñez y la población chotana.

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 pr, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Facultad de Ciencias y Humanidades, Piura.
- Alarcon, O. (2019). *El Juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa N°08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018*. Universidad Tecnológica de los Andes, Abancay-Apurimac.
- 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, V. (2012). *Las Teorías del Juego*. Panamá: Universidad de Panamá.
- Bruner, J. (2003). *Juego pensamiento y lenguaje*. Associació de Mestres Rosa Sensat: <http://educamosjuntos.univalle.edu.co/descargables/Juegopensamientolenguaje.pdf>. Obtenido de <http://educamosjuntos.univalle.edu.co/descargables/Juegopensamientolenguaje.pdf>
- Buytendijk, F. (1935). *El juego y su significado*. Madrid: Revista de Occidente.
- Carmona, M., & Villanueva, C. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego)*. Granada: Universidad de Granada.
- 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, Huancaveliza.
- 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.*
- Cueto, C. (2007). *Los juegos educativos en educación primaria.*
- 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.
- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP "AMM" – Celendín.* Universidad San Pedro, Celendín- Cajamarca.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* Mexico: El oso panda- JPR.
- López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.* Facultad de Ciencias de la Salud. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Mejía, J., & Pérez, V. (2005). *Educación Psicomotriz.* Huacho: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho.
- Mujica, N. (2004). *Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa preescolar.* Caracas: Universidad Católica Andrés.
- 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.*
- 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.* para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de Ciencias de la Educación, Huancavelica.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS RECREATIVOS

Nombres y apellidos: _

VARIABLE	DIMENSIÓN	ITEMS	VALORACIÓN	
			SI (1)	NO (0)
Juegos recreativos	Juegos individuales	1. Demuestra confianza y acepta a los demás en el desarrollo de los juegos.		
		2. Se mueve con facilidad dentro del grupo.		
		3. Jugando en equipo se divierte		
		4. Acepta y cumple normas en el desarrollo del juego.		
	Juegos colectivos	5. Se interrelaciona apropiadamente dentro de su grupo.		
		6. Espera con calma y respeta el turno de sus compañeros.		
		7. Hace amigos y se integra al grupo con facilidad.		
		8. Comparte sus juegos y materiales con todos sus compañeros.		
		9. Siempre actúa deportivamente en grupos.		
	Juegos estructurados	10. Acepta jerarquías y cumple roles en el juego.		
		11. Respeta la integridad de sus compañeros.		
		12. Conoce y sabe cómo se desarrollan algunos juegos recreativos.		
		13. Ejecuta algunos juegos siguiendo las reglas.		
		14. Es cuidadoso con los materiales utilizados.		
		15. Sabe que los materiales son de la institución educativa y los cuida.		
	Juegos no estructurados	16. Participa en el desarrollo de algunos juegos recreativos.		
		17. Ejecuta juegos propios de su comunidad y/o contexto social.		
		18. Es respetuoso con las opiniones de sus compañeros en el juego.		
		19. Utiliza materiales complejos en sus juegos.		
		20. Emplea materiales al participar en el desarrollo de los juegos.		

BAREMOS	
ALTO	(15 - 20)
MEDIO	(8 - 14)
BAJO	(0 - 7)

Anexo 2: Ficha técnica**FICHA TÉCNICA**

Nombre del instrumento:	Ficha de observación de juegos recreativos
Elaborado por	Vásquez Sánchez, Jessica Maribel
Año	2016
Adaptado por	Glenda Carazas Chirinos
Año	2019
Administración	Individual
Tiempo de aplicación	Promedio de 60 minutos
Significación:	Evalúa las características y capacidades del empleo de los juegos recreativos
N° de ítems	20
Dimensión que evalúa	<ul style="list-style-type: none">- Juegos individuales- Juegos colectivos- Juegos estructurados- Juegos no estructurados
Escala valorativa	Sí = 1 No= 0
Confiabilidad	Se empleó el coeficiente de alfa de Cronbach 0,98 índice de confiabilidad alta.
Validez	A través de los siguientes expertos: Gladis Rondan Gonzales Asunción Roque Granda Dianette Zárate Rojas

Anexo 3: Instrumento

LISTA DE COTEJO

Nombres y apellidos: _

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)		

BAREMOS	
ALTO	(13 - 18)
MEDIO	(7 - 12)
BAJO	(0 - 6)

Anexo 4: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA

Nombre	Lista de cotejo para evaluar el desarrollo de la motricidad gruesa
Autor	Alva Fernández Edmundo
Título de la Tesis	Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 686, Marcash- Huari, 2018
Año	2019
Tipo de instrumento	Lista de cotejo
N° de ítems	18 ítems
Tiempo	20 minutos
Objetivo	Conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 686 Marcash – Huari
Escala valorativa	Deficiente [18 – 24] Regular [25 – 30] Bueno [31- 36]
Confiabilidad	Se empleó el coeficiente de alfa de Cronbach, encontrándose un índice de confiabilidad de 0,87
Validez	A través de los siguientes expertos: Nancy Godenzzi Castro Adalberto Robles Gracia

Anexo 5: Matriz de consistencia lógica

PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS
<p><i>¿Qué relación existe entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, 2019?</i></p>	<p>Existe relación positiva y significativa entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°399- Chota, 2019.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019</p> <p>Objetivo específico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de participación de los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019. - Describir el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019. - Establecer la relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota, 2019.

Anexo 5: Matriz de consistencia metodológica

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBALCIÓN Y MUESTRA	TECNICA E INSTRUMENTO	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO
Descriptivo	No experimental transversal correlacional	La población y muestra estará conformada por 19 niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 399- Chota. Hombres = 10 Mujeres = 9 Total 19	Ficha de observación con 20 ítem para recoger evidencias sobre el manejo de juegos recreativos Lista de cotejo para evaluar el nivel de la motricidad gruesa	Para el procesamiento de información se empleó la estadística descriptiva como la tabla de frecuencia absoluta y porcentual; para la comunicación los gráficos de barra; además para la prueba de hipótesis se empleará la estadística inferencial como la técnica.

Anexo 7: Data

JUEGOS RECREATIVOS

N°	INDIVIDUALES				COLECTIVOS					ESTRUCTURADOS						NO ESTRUCTURADOS					PUNTAJE	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	10	MEDIO
2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	BAJO
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19	ALTO
4	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	12	MEDIO
5	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	12	MEDIO
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	ALTO
7	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	14	MEDIO
8	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	7	BAJO
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	ALTO
10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12	MEDIO
11	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	11	MEDIO
12	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	11	MEDIO
13	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	12	MEDIO
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	ALTO
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	12	MEDIO
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	ALTO
17	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	13	MEDIO
18	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	9	MEDIO
19	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	12	MEDIO

MOTRICIDAD GRUESA

N°	EQUILIBRIO						RITMO						COORDINACIÓN VISOMOTRIZ						PUNTAJE	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	10	MEDIO
2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	BAJO
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	ALTO
4	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	12	MEDIO
5	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	11	MEDIO
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	ALTO
7	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	14	ALTO
8	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	6	BAJO
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	ALTO
10	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	12	MEDIO
11	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	11	MEDIO
12	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	11	MEDIO
13	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	12	MEDIO
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	ALTO
15	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	12	MEDIO
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	ALTO
17	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	12	MEDIO
18	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	BAJO
19	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	12	MEDIO



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
MONTEZA RIMARACHIN DINA ELITA		45750080	dinamonteza9208@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p>Juegos recreativos y motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 399 - Chota, 2019</p>			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ³ (info.eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ⁴ (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 ⁵

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. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	17	07	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, num. 32.3).


Juegos recreativos y motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 399 - Chota, 2019

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
9	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	



		1 %
10	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1 %
12	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
13	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	<1 %
16	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
19	universidaddevalledolidfacultaddeeducacion.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %

20	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	García Hernández Karla Paola. "Estimulación temprana en niños de 0 a 3 años : revisión de la literatura", TESIUNAM, 2022 Publicación	<1 %
22	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
24	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
25	moam.info Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to unhuancavelica Trabajo del estudiante	<1 %
27	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %



30	Submitted to Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzman y Valle Trabajo del estudiante	<1 %
31	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
32	lists.ubuntu.com Fuente de Internet	<1 %
33	lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	<1 %
36	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
38	virtual.urbe.edu Fuente de Internet	<1 %
39	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
40	rcta.unah.edu.cu Fuente de Internet	<1 %



41	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
44	archive.org Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo