

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



**Empleo de juegos recreativos y Motricidad gruesa en los niños de la
Institución Educativa inicial N° 024 - Cajamarca, 2023**

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

Autora

Valencia Villanueva, Rosa Elvira

Asesor (ORCID: 0000-0003-4734-601X)

Mejía Murillo, Carmen

Chimbote- Perú

2025

INDICE GENERAL

Índice general.....	i
Índice de tablas.....	ii
Índice de figuras.....	iii
Palabras clave.....	iv
Keywords.....	iv
Líneas de investigación.....	iv
Título.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	1
Metodología.....	23
Resultados.....	25
Análisis y discusión.....	28
Conclusiones.....	30
Recomendaciones.....	31
Agradecimiento.....	32
Referencias bibliográficas.....	33
Anexos.....	37

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 024, Cajamarca.....	23
Tabla 2: Nivel de empleo de los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca; 2023.....	25
Tabla 3: Nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca, 2023.....	26
Tabla 4: Establecer la relación entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024 – Cajamarca; 2023.	27

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de empleo de los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca; 2023.....	25
Figura 2: Nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca, 2023.....	26

PALABRAS CLAVE

Tema	Juegos recreativos - Motricidad gruesa
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Theme	Recreational games - Gross motor skills
Specialty	Initial Education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y método educativo
Área	Ciencia Sociales
Sub Área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

Constancia de Originalidad



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 **"EMPLEO DE JUEGOS RECREATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 024 - CAJAMARCA, 2023"** del (a) estudiante: **VALENCIA VILLANUEVA ROSA ELVIRA**, identificado(a) con Código N° **2819100017**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **28%**, 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, 17 de noviembre de 2025

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.

www.usanpedro.edu.pe

Información Lectora del Nota (E-I)
Teléfono: 043 - 483870
vicerrectorado.investigacion@usanpedro.edu.pe
<https://investigacion.usanpedro.edu.pe>

TÍTULO

**Empleo de juegos recreativos y motricidad gruesa en los
niños de la Institución Educativa Inicial N° 024 -
Cajamarca, 2023**

**Use of recreational games and gross motor skills in children
at Early Childhood Education Institution No. 024 -
Cajamarca, 2023**

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el empleo de juegos recreativos y motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 024 - Cajamarca, 2023. Se optó por una investigación de tipo descriptivo, con diseño no experimental transversal correlacional, que fue trabajado en una población y muestra de 20 infantes de 3 años. Para la variable sobre el empleo de los juegos recreativos se utilizó como instrumento una ficha de observación con 20 ítems, y para evaluar el nivel de motricidad gruesa se aplicó como instrumento una lista de cotejo de 18 ítems, ambos instrumentos fueron validados por juicio de expertos. Los resultados revelaron un coeficiente de correlación de $\rho = 0.833$, lo cual indica una relación positiva y fuerte entre ambas variables. Asimismo, el valor de significancia bilateral fue de $p = 0.000$, lo que demuestra que dicha correlación es estadísticamente significativa al nivel de confianza del 99% ($p < 0.01$).

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the relationship between the use of recreational games and gross motor skills in children at Initial Educational Institution No. 024 - Cajamarca, 2023. Descriptive research was chosen, with a non-experimental cross-sectional correlational design, which was worked on a population and sample of 20 children aged 3 years. For the variable on the use of recreational games, an observation form with 20 items was used as an instrument, and to evaluate the level of gross motor skills, an 18-item checklist was applied as an instrument, both instruments were validated by expert judgment. The results revealed a correlation coefficient of $\rho = 0.833$, which indicates a positive and strong relationship between both variables. Likewise, the bilateral significance value was $p = 0.000$, which shows that said correlation is statistically significant at the 99% confidence level ($p < 0.01$).

INTRODUCCIÓN

Los antecedentes de la investigación se recopilaron a partir de bibliotecas virtuales y repositorios universitarios nacionales y privados, de los cuales se presentan a continuación los más relevantes.

En el estudio realizado por Loza (2022), se planteó como objetivo favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en escolares de 3 a 4 años mediante la implementación de actividades lúdicas. La investigación se enmarcó en un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, y se llevó a cabo con una muestra de 75 estudiantes de la Unidad Educativa Velasco Ibarra, en Ecuador. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación, aplicando como instrumento una ficha compuesta por 2 dimensiones y 13 ítems, previamente validados por especialistas. Los resultados revelaron que la mayoría de los niños, equivalente al 81,3 %, se encontraban en el nivel inicial de desarrollo de la motricidad gruesa; un 10,5 % se hallaba en proceso de avance, mientras que únicamente el 8,2 % logró alcanzar el nivel esperado. En consecuencia, se concluyó que la mayoría de los escolares de 3 a 4 años aún no desarrollaban adecuadamente esta capacidad, situándose en una etapa inicial de progreso.

De igual modo, Rosales (2021) realizó un estudio descriptivo con diseño no experimental, aplicado a una muestra de 14 escolares de entre 4 y 5 años de la Escuela de Educación Básica Filomena Mora de Carrión. El objetivo de dicho estudio fue analizar la influencia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes. Para la recolección de datos se empleó la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD), compuesta por 21 ítems. Los resultados mostraron que el 42,9% de los estudiantes alcanzaron un nivel alto en motricidad gruesa, mientras que el 57,1% se ubicaron en el nivel medio, sin registrarse casos en el nivel de alerta. En consecuencia, se concluyó que la mayoría de los escolares se encontraban en un nivel intermedio, observándose dificultades en habilidades específicas como lanzar y atrapar la pelota o caminar en línea recta, entre otras tareas consideradas dentro de las dimensiones evaluadas en la variable.

Ramón (2022), el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo y con un diseño correlacional, considerando una muestra integrada por 25 niños de 5 años pertenecientes a la I.E.I. N° 182 del distrito de San Luis, en la región Huánuco. El propósito principal de la investigación fue determinar la relación existente entre los juegos libres y el desarrollo de la motricidad gruesa en los infantes. Para la recolección de los datos se empleó la técnica de observación, utilizando fichas específicas destinadas a evaluar cada una de las variables. Los resultados revelaron que, respecto a la variable juegos libres, el 64 % de los niños se encontraban en el nivel de inicio, el 16 % en proceso, el 4 % en logro previsto y el 16 % en logro destacado. En cuanto a la variable motricidad gruesa, se observó que el 48 % de los estudiantes se ubicaban en el nivel de inicio, el 32 % en proceso, el 8 % en logro previsto y el 12 % en logro destacado. Con base en estos resultados, el autor concluyó que existe una relación significativa entre los juegos libres y el desarrollo de la motricidad gruesa, con un nivel de confianza del 99 %.

En el estudio desarrollado por Jove (2020), el estudio tuvo como objetivo determinar de qué manera los juegos recreativos influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Se trató de una investigación de tipo aplicada, con un diseño preexperimental, realizada con una muestra conformada por 18 estudiantes de cinco años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N.º 435, ubicada en el distrito de Las Piedras, región Madre de Dios. Para recopilar la información se utilizó la técnica de la observación y, como instrumento, una escala de estimación que permitió evaluar los avances en cada dimensión. Los resultados obtenidos en el pretest mostraron que el 80 % de los niños se encontraban en el nivel inicial, el 20 % en proceso y ninguno alcanzó el nivel de logro esperado. En cuanto a las dimensiones específicas, se evidenció que en equilibrio y ritmo el 80 % permanecía en el nivel inicial y el 20 % en proceso, mientras que en lateralidad la totalidad de los estudiantes (100 %) se ubicó en el nivel inicial. A partir de estos resultados, el autor concluyó que la mayoría de los niños de esta institución necesita un mayor refuerzo y estimulación para fortalecer el desarrollo de su motricidad gruesa.

Según la tesina realizada por Córdova (2021), el estudio tuvo como propósito principal identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la

motricidad gruesa de los niños del nivel inicial. La pesquisa se enmarcó dentro del enfoque aplicado y adoptó un diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por 14 escolares de 4 años pertenecientes a la I.E. N° 220 del distrito de Guadalupe. Para la recopilación de la información se utilizó la técnica de observación, empleándose como instrumento una ficha diseñada para evaluar cada una de las variables de estudio. En el caso de la motricidad gruesa, se consideraron las dimensiones de coordinación y ritmo, mientras que para los juegos tradicionales se tomaron en cuenta las dimensiones social, intelectual y afectivo-emocional. Los resultados mostraron que el 78,6 % de los escolares se encontraban en el nivel inicial y el 21,4 % en proceso en relación con los juegos tradicionales; mientras que, en la variable motricidad gruesa, el 92,9 % de los niños permanecía en el nivel inicial y solo el 7,1 % se ubicaba en proceso. A partir de estos hallazgos, el autor concluyó que la mayoría de los infantes presentan limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que evidencia la necesidad de fortalecer este aspecto mediante estrategias lúdicas adecuadas

De manera similar, el estudio desarrollado por Apaza (2020) tuvo como propósito determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de tipo correlacional y con un diseño experimental. La muestra estuvo conformada por 11 infantes de entre tres y cinco años pertenecientes a la I.E.I. Colquerani, ubicada en el distrito de Palca, región Puno. Para la recolección de la información se empleó la técnica de observación, utilizando como instrumento una ficha previamente validada mediante juicio de expertos. Los resultados indicaron que el 27,1 % de los escolares se encontraban en el nivel inicial, el 36,4 % en el nivel elemental y el 36,5 % en el nivel maduro en relación con el desarrollo de la motricidad gruesa. En función de estos hallazgos, el autor concluyó que la mayoría de los estudiantes del nivel inicial se ubicaban entre los niveles inicio y elemental, lo que representa un 63,5 % de niños que aún se encontraban en proceso de desarrollo de su motricidad gruesa.

En la ciudad de Pucallpa, Lozano (2022) desarrolló una investigación con el propósito de proponer estrategias sustentadas en los juegos tradicionales para

fortalecer la motricidad gruesa en escolares del nivel inicial. La investigación fue de tipo descriptivo propositivo, con un diseño no experimental, y se desarrolló con una muestra conformada por 42 escolares de cinco años pertenecientes a la I.E.I. de Jaén. Se recopiló los datos mediante una ficha de observación en la variable juegos tradicionales, organizada en tres dimensiones, mientras que para la variable motricidad gruesa se empleó un cuestionario estructurado en cinco dimensiones. Los resultados evidenciaron que, en la motricidad de desplazamiento, el 2,4 % de los estudiantes se ubicaron en el nivel bajo, 52,4 % en medio y 45,2 % en alto; en movimiento, el 81 % se encontraba en medio y 19 % en alto; en habilidades, el 7,1 % se ubicó en el nivel bajo, 52,4 % en medio y 40,5 % en alto; en procesar y guardar información, el 11,9 % se encontraba en nivel bajo, el 64,3% en el medio y el 23,8% en el alto; y en experiencia con juegos tradicionales, el 7,1% de los escolares se ubicaron en nivel bajo, 50% en medio y 42,9% en alto. Finalmente, el autor estableció que la mayoría de los infantes alcanzaba un nivel medio en el proceso de desarrollo de su motricidad gruesa.

En la tesina elaborada por Najarro (2020), se planteó como objetivo describir los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa en los escolares del nivel inicial. El estudio se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo, con un nivel exploratorio y descriptivo, y adoptó un diseño no experimental de corte transversal. La investigación se aplicó a una muestra conformada por 15 infantes de 3 años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N.º 425-16, situada en Santa Rosa, provincia de La Mar. Para la obtener los datos se utilizó la técnica de observación, empleándose como instrumento una guía previamente validada mediante juicio de expertos. Los resultados evidenciaron que el 26,7 % de los escolares se encontraban en el nivel inicial, el 33,3 % en proceso y el 40 % en nivel de logro. En función de estos hallazgos, el autor concluyó que la mayoría de los niños se ubicaban entre los niveles inicio y proceso, lo que representa un 60 % del total de la muestra.

De manera similar, Quincho y Rojas (2019) realizaron una investigación con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los escolares del nivel inicial. Se enmarcó en un enfoque aplicativo y adoptó un diseño preexperimental. La población estuvo conformada por

120 escolares, de los cuales se seleccionó una muestra de 25 infantes de cinco años pertenecientes a la I.E.I N° 107, ubicada en Huancavelica. Para la obtención de la información se aplicó la escala motriz de Ozeretski como instrumento principal, y se emplearon las técnicas de entrevista y observación mediante una ficha estructurada. Los resultados obtenidos en el pretest mostraron que el 80 % de los escolares presentaban un déficit motor leve en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo que evidenció que la mayoría se encontraba en un nivel de desarrollo considerado como normal inferior; mientras que solo el 16 % alcanzó un nivel de desarrollo motor normal.

En la investigación desarrollada por Ulloa (2022), se aplicó un estudio de tipo descriptivo, con diseño no experimental transversal correlacional, en una muestra de 14 niños de 5 años de la I.E.I. N° 1350 de Rodiopampa. El propósito fue determinar la relación existente entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los escolares. Para la recolección de datos, se empleó una ficha de observación destinada a medir el uso de los juegos recreativos, estructurada en tres dimensiones con un total de 17 ítems; mientras que, para la variable motricidad gruesa, se utilizó una lista de cotejo organizada en tres dimensiones con 18 ítems. Los resultados evidenciaron que, respecto a la variable juegos recreativos, el 50 % de los escolares se encontraban en el nivel bajo, 29 % en proceso y 21 % en alto. En lo que respecta a la motricidad gruesa, se observó que el 57 % de los escolares se ubicaban en el nivel bajo, 29 % en proceso y el 14 % en alto. A partir de estos hallazgos, el autor concluyó que existe una relación significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa, con un valor de $p < 0.04$, inferior al nivel de significancia establecido (0.05), lo que confirma la influencia positiva de los juegos recreativos en el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas.

De igual manera, Aguilar (2022) desarrolló una investigación con el propósito de identificar los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa en los escolares del nivel inicial. El estudio fue de tipo descriptivo, con un diseño no experimental de corte transversal, y se llevó a cabo con una muestra integrada por 11 infantes de tres, cuatro y cinco años pertenecientes a la I.E.I N° 791. Para obtener información se empleó como instrumento una guía de observación conformada por dos dimensiones

y un total de 20 ítems. Los resultados sobre la motricidad gruesa revelaron que el 18,2 % de los escolares alcanzó un nivel excelente, el 27,3 % se ubicó en el nivel de logro y el 54,5 % en proceso, sin registrarse estudiantes en inicio. A partir de estos hallazgos, el autor concluyó que la mayoría de los escolares de dicha institución presentaban dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, particularmente en las dimensiones relacionadas con el equilibrio y la coordinación.

En relación con la fundamentación de la presente investigación, esta se sustenta en las variables de estudio: empleo de juegos recreativos y motricidad gruesa.

Respecto a la definición de los juegos recreativos, la Enciclopedia Significados (2022) señala que el término "juego" tiene su origen en el vocablo latino *iocus*, que significa “broma”. Se concibe como una actividad que puede ser desarrollada por uno o varios participantes, cuyo propósito fundamental es promover el entretenimiento y la recreación. Sin embargo, más allá de su naturaleza lúdica, los juegos poseen una función formativa, pues favorecen el desarrollo de múltiples habilidades y destrezas en los ámbitos intelectual, motor y social.

El juego constituye una actividad recreativa en la que participan uno o más individuos, cuyo propósito esencial es brindar diversión y entretenimiento. Sin embargo, más allá de su carácter lúdico, cumple también un papel educativo al estimular tanto las capacidades mentales como físicas, favoreciendo además el desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas (Pérez, 2021).

Según Diana (2016), el juego es una actividad recreativa en la que participan uno o más individuos, cuya finalidad principal es generar diversión y entretenimiento. No obstante, también puede cumplir un rol educativo, favoreciendo el desarrollo físico y mental, así como el fortalecimiento de habilidades prácticas y psicológicas. En términos generales, los juegos suelen implicar cierto nivel de competencia; sin embargo, en los juegos recreativos este aspecto se reduce, ya que lo fundamental no es quién gane o pierda, sino la vivencia lúdica en sí misma. Por tal motivo, los juegos recreativos no persiguen fines productivos y deben desarrollarse de manera libre y voluntaria, sin constituir una obligación para los participantes.

Como actividad esencialmente recreativa, los juegos deben desarrollarse de manera libre y voluntaria, en un ambiente caracterizado por la alegría y el entusiasmo.

Su propósito principal es brindar satisfacción a los participantes y servir como medio de liberación de las tensiones cotidianas. En este sentido, los juegos recreativos no persiguen un resultado específico, sino que se realizan únicamente por el placer que genera la propia actividad.

Los juegos recreativos pueden desarrollarse tanto en espacios abiertos como cerrados, ya sea en áreas amplias o en lugares delimitados. Cada uno de ellos se define en función del objetivo que persiguen los participantes o de las reglas que orientan su práctica dentro del marco de la recreación. A diferencia de los deportes, cuyo propósito central es alcanzar la victoria y obtener un resultado concreto, los juegos recreativos se caracterizan por minimizar el componente competitivo, priorizando el disfrute de la actividad en sí misma.

Según Buytendijk (1935), el juego es una actividad libre y voluntaria que se realiza dentro de un espacio y un tiempo definidos, siguiendo reglas establecidas de manera consensuada. Se caracteriza por ser un fin en sí mismo, generar experiencias de alegría y tensión, y permitir a los participantes vivir una realidad diferente a la cotidiana.

Desde la perspectiva psicológica, Vygotski (1998) sostiene que el juego es un motor fundamental del desarrollo, ya que posibilita la creación de zonas de desarrollo y brinda la oportunidad de resolver deseos no alcanzados a través de situaciones ficticias. En este sentido, jugar favorece el despliegue integral de las capacidades infantiles, al mismo tiempo que contribuye a la satisfacción de sus necesidades, tal como lo cita Blanco (2012).

Piaget (1996) señala que el juego cumple un papel esencial en el desarrollo cognitivo, destacando su relevancia dentro de este proceso. De manera complementaria, Winnicott lo concibe como una actividad que posibilita la creación y utilización de símbolos con fines terapéuticos (Blanco, 2012).

En relación con la teoría estructuralista de Piaget, Tripero (2017) explica que este autor incorporó el juego como un mecanismo fundamental en los estilos y formas de pensamiento infantil. Para Piaget, la característica principal del juego radica en la asimilación de los elementos de la realidad sin necesidad de aceptar las restricciones impuestas por la adaptación. Esta concepción se expone en su obra “La formación del

símbolo en el niño”, en la cual el autor ofrece una explicación integral del juego, su clasificación y el análisis de las diversas estructuras que lo conforman: juegos de ejercicio, juegos simbólicos y juegos reglados.

En los planteamientos de Piaget, cuando el bebé comienza a chuparse el pulgar hacia el segundo mes de vida o a sujetar objetos alrededor de los cuatro o cinco meses, y posteriormente aprende a agitarlos o lanzarlos, está activando dos procesos fundamentales. Por un lado, la acomodación, que implica el ajuste de los movimientos y percepciones a las características de los objetos; y por otro, la asimilación, mediante la cual integra dichos objetos dentro de la comprensión de su propia actividad. En este sentido, lo real se incorpora a los esquemas sensorio-motores iniciales del niño, a través de dos mecanismos que funcionan de manera complementaria

La asimilación funcional o reproductora se refiere a la repetición activa de ciertas conductas, lo que permite consolidar acciones ya aprendidas.

Por su parte, la asimilación mental se manifiesta a través de la percepción o la concepción del objeto en relación con la acción real o potencial que este posibilita. De esta manera, cada objeto es interpretado como algo que puede ser utilizado para chupar, sujetar, agitar, entre otras actividades.

El juego y su clasificación según los principios teóricos de Piaget: Para Piaget, el juego infantil constituye esencialmente una manifestación de la asimilación, en la cual interviene de manera activa la imaginación creadora como elemento central. Tras haber adquirido habilidades como sujetar, agitar, lanzar o balancear objetos, el niño continúa ejecutando estas acciones no ya como un proceso de aprendizaje, sino por el simple placer de realizarlas. Este tipo de repeticiones expresan lo que Piaget denomina placer funcional, ya que el niño reitera conductas conocidas sin que impliquen un esfuerzo adicional de asimilación, encontrando satisfacción en el hecho mismo de ser el agente de dichas acciones.

En lo que respecta a las características de los juegos recreativos, estos suelen incorporar cierto nivel de competencia que varía de acuerdo con la edad de los niños. No obstante, en el caso particular de los juegos recreativos, el componente competitivo se reduce al mínimo, ya que el propósito principal no radica en determinar ganadores o perdedores, sino en resaltar el carácter lúdico y recreativo de la actividad. Por tal

motivo, este tipo de juegos no se orienta a la productividad y no deben imponerse de manera obligatoria a los participantes (Pérez, 2021).

En este sentido, los juegos recreativos, al ser una actividad esencialmente lúdica, deben desarrollarse de manera libre y espontánea, en un ambiente caracterizado por la alegría y el entusiasmo. Su propósito fundamental es brindar satisfacción a quienes participan y favorecer la liberación de las tensiones cotidianas. De igual forma, no se orientan a la obtención de un resultado específico, sino que se realizan por el simple disfrute de la experiencia en sí misma (Pérez, 2021).

Los juegos recreativos pueden llevarse a cabo tanto en espacios abiertos como en ambientes cerrados, ya sea en áreas amplias o en lugares delimitados. Su desarrollo se organiza en función del propósito que los participantes buscan alcanzar o de las reglas que orientan las acciones dentro de la dinámica lúdica (Pérez, 2021).

De acuerdo con Diana (2016), el juego recreativo se distingue por ser una actividad abierta y flexible, cuyas principales características son la posibilidad de múltiples interpretaciones y la variación en sus reglas. Para su desarrollo, resulta esencial contar con la disposición de los participantes, la modificación constante de normas, la preparación de espacios adecuados que permitan diversas prácticas y la adaptación de las actividades a los recursos disponibles.

Según Diana (2016), el juego recreativo permite la incorporación progresiva de novedades en su desarrollo, lo que se manifiesta en los cambios de roles durante la práctica, la conformación de equipos mixtos y heterogéneos en cuanto a edad y género, así como en la importancia de las relaciones interpersonales y la empatía que se generan en el proceso. Estas dinámicas se distinguen, asimismo, por adoptar un enfoque pedagógico no directivo y por oponerse a la especialización técnica. Con el fin de maximizar el potencial formativo del juego recreativo, resulta fundamental ajustar los materiales a las particularidades de cada equipo de trabajo, adecuar las actividades al área disponible y a las necesidades de los infantes, así como permitir que los colaboradores modifiquen las medidas. La interacción entre estos elementos y condiciones propicia experiencias significativas que contribuyen de manera sustancial al desarrollo de la infancia de manera integral.

En cuanto a la clasificación de los juegos recreativos, Diana (2016) señala que existen tres conceptos principales a considerar: los juegos autóctonos, los juegos tradicionales y los juegos populares. Esta clasificación permite determinar el tipo de juego que será practicado por los participantes que deseen llevarlo a cabo, ya que cada categoría posee características particulares que enriquecen la experiencia lúdica y recreativa:

Los juegos autóctonos se conciben como una manifestación derivada de los juegos tradicionales, caracterizada por la posibilidad de modificar sus reglas a lo largo del tiempo. Dichas transformaciones están influenciadas, en gran medida, por factores como la ubicación geográfica de los participantes y su grupo etario, lo que les confiere particularidades propias de cada contexto sociocultural. Si bien su transmisión suele realizarse de manera intergeneracional, los jugadores tienden a incorporar o suprimir determinados elementos conforme a las condiciones históricas y a las formas de recreación predominantes, dotándolos así de un carácter dinámico y adaptable

Los juegos tradicionales se caracterizan por transmitirse de generación en generación, manteniendo sus normas y reglas sin mayores variaciones a lo largo del tiempo. Para su ejecución no se requiere de instrumentos complejos ni de recursos tecnológicos, pues se apoyan en elementos presentes en cualquier época, como materiales de la naturaleza o el propio cuerpo. Generalmente, los padres enseñan estos juegos a sus hijos, quienes a su vez los transmiten a las siguientes generaciones, lo que garantiza su permanencia cultural y su valor como prácticas recreativas atemporales.

Los juegos populares son aquellos que se practican de manera masiva y cuya elección depende, en gran medida, de la época y de las modas vigentes entre los participantes. Se caracterizan por ser actividades espontáneas y creativas que logran difundirse ampliamente dentro de una comunidad o región específica. La reglamentación de estos juegos presenta una notable variabilidad, modificándose de acuerdo con la región geográfica en la que se practican y con el contexto cultural de quienes participan. En numerosos casos, son empleados como un recurso pedagógico, puesto que, al ser ampliamente reconocidos, generan interés y motivación en los estudiantes, promoviendo el aprendizaje a través de la experiencia lúdica y el disfrute del juego.

Respecto al juego recreativo como estrategia para el desarrollo infantil, Piaget (2010), citado por Patín (2016), plantea que, a lo largo del proceso evolutivo del niño desde la primera infancia hasta la adultez, la orientación de sus actividades transita progresivamente del juego hacia el trabajo. En cada etapa del proceso de desarrollo, el equilibrio entre ambas dimensiones experimenta variaciones. Durante la etapa preescolar, el juego representa la actividad central y fundamental; sin embargo, en los primeros años de escolaridad, el contexto educativo introduce gradualmente la necesidad de armonizar las experiencias lúdicas con las de carácter laboral. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, se incrementa su participación en actividades estructuradas y con fines productivos, tendencia que se consolida conforme avanza hacia la adultez. Finalmente, en la vida adulta, el desarrollo profesional y laboral se combina con actividades recreativas, ya sean activas o pasivas, para lograr un equilibrio entre responsabilidad y esparcimiento.

Con el transcurso del tiempo, diversos educadores y especialistas en desarrollo infantil han planteado múltiples definiciones sobre el juego; sin embargo, en todas ellas se mantiene como elemento esencial la idea de que este constituye una actividad realizada de manera voluntaria y motivada por el placer. El juego resulta fundamental, ya que contribuye a que el niño se adapte a su entorno y a la cultura en la que se desenvuelve. Asimismo, su desarrollo atraviesa distintas etapas que van desde la observación pasiva hasta la participación activa en actividades cooperativas y con un propósito definido.

La teoría de Vygotsky sostiene que el símbolo lúdico está cargado de elementos socioculturales, a partir de los cuales el niño construye sus propios símbolos personales. Del mismo modo, el autor sostiene que, durante el juego, el pensamiento infantil alcanza un nivel de funcionamiento más elevado que en las actividades formales o serias, lo que convierte al juego en un auténtico espacio de desarrollo potencial o zona de desarrollo próximo. De este modo, Vygotsky plantea que en la actividad lúdica confluyen las dos líneas del progreso que propone: natural y sociohistórica (citado en Alva, 2019).

En cuanto a la importancia del juego recreativo en la mejora infantil, Pérez (2021) señala que este representa una actividad fundamental para el aprendizaje y el

crecimiento de los niños, pues les permite estimular la imaginación, explorar su entorno y manifestar su visión del mundo mediante la creatividad, ya sea a través del lenguaje oral o del lenguaje corporal. Del mismo modo, contribuye al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales y psicomotoras, las cuales se consolidan mediante la interacción con sus pares y con los adultos

Más que una simple actividad orientada al entretenimiento, el juego recreativo se configura como una experiencia formativa integral que favorece el desarrollo cognitivo, físico y emocional del niño, influyendo de manera significativa en su crecimiento y en el fortalecimiento de su bienestar general. A través del juego, los niños fortalecen su capacidad de planificar, organizar, relacionarse con los demás y regular sus emociones. Del mismo modo, esta práctica favorece la adquisición del lenguaje, el desarrollo de diversas destrezas y, al mismo tiempo, les brinda un recurso eficaz para afrontar situaciones de estrés

Durante los primeros años de vida, el desarrollo educativo se ve fortalecido de manera más eficaz mediante la participación en actividades lúdicas, las cuales facilitan la adquisición de habilidades orientadas al trabajo colaborativo y promueven el desarrollo de la creatividad y la capacidad de innovación. Asimismo, el juego contribuye a la construcción de vínculos afectivos que brindan al niño seguridad y estabilidad, elementos esenciales para protegerlo frente al estrés y favorecer el desarrollo de la resiliencia emocional.

Algunas de las contribuciones más relevantes del juego en los niños se reflejan en distintos ámbitos de su desarrollo. En el aspecto físico, el juego posibilita la realización de diversos movimientos que ejercitan el cuerpo, favorecen la coordinación psicomotriz, mejoran la calidad del sueño y contribuyen a reducir el riesgo de sobrepeso y obesidad. En cuanto al desarrollo sensorial y mental, les permite discriminar formas, tamaños, colores, olores y texturas, fortaleciendo así sus capacidades perceptivas. Desde una dimensión afectiva, el juego brinda la oportunidad de experimentar y reconocer diferentes emociones, tales como sorpresa, alegría, tristeza, asombro o miedo, lo que resulta fundamental para el desarrollo emocional. En síntesis, la creatividad y la imaginación, características esenciales del juego, promueven la interacción entre los niños y los adultos, favoreciendo la creación de

lazos afectivos que consolidan la cooperación, la empatía y la estabilidad emocional en la infancia.

En relación con las dimensiones de los juegos recreativos, Mujica (2004) señala que estas se clasifican en cuatro categorías fundamentales:

Los juegos individuales son aquellos que realiza un solo niño con el fin de satisfacer intereses personales, sin necesidad de interactuar con otros, aunque se encuentre acompañado. Este tipo de actividades le permiten explorar y ejercitar su cuerpo, manipular objetos cercanos y descubrir el entorno que lo rodea. Se caracterizan por fomentar la autosuperación, ya que implican una lucha constante consigo mismo en función de un propósito previamente establecido. En este contexto, tanto los materiales como los demás niños cumplen un papel pasivo, puesto que es el propio infante quien decide el momento oportuno para poner en práctica sus destrezas o habilidades, requiriendo de esfuerzo y concentración para llevar a cabo la actividad psicomotriz en el instante que considere pertinente.

Los juegos colectivos se definen como aquellas actividades lúdicas que se desarrollan de manera grupal y se fundamentan en el principio de socialización, siendo impulsadas por la cooperación, la emulación y, en ciertos casos, por la competencia. En este tipo de juegos, los participantes deben acatar normas comunes y compartir la idea central de la actividad, aunque cada uno actúe desde su propio interés. Si bien no siempre existe cooperación directa entre los integrantes, todos mantienen presente el mismo objetivo dentro de la dinámica grupal. En este sentido, los juegos colectivos pueden definirse como actividades en las que se compite con la participación conjunta de varios individuos de manera activa en función de cumplir reglas establecidas, con el propósito de alcanzar una meta común y superar a los adversarios, quienes de igual forma se organizan en equipo con idéntico fin.

Los juegos estructurados se caracterizan por la presencia de reglas definidas que guían la mejor ejecución de la actividad y que requieren ser comprendidas y asumidas por los infantes para garantizar su correcta realización. Cuya finalidad de este juego es lograr un aprendizaje determinado y muy eficiente de una habilidad dada, lo que lo convierte en una herramienta formativa de gran valor. Además, los juegos estructurados contribuyen al fortalecimiento de la autoestima, la confianza, la

motivación y otras capacidades que favorecen tanto el desarrollo personal como la interacción social de los participantes.

Los juegos no estructurados se caracterizan por ser actividades abiertas en las que los niños participan sin un objetivo de aprendizaje específico ni la dirección de un adulto. A diferencia de los juegos estructurados, en este tipo de dinámicas no intervienen padres, docentes u otros adultos para dar instrucciones, ni se establece una estrategia concreta, lo que les otorga mayor espontaneidad y libertad. Según Castro (2019), este tipo de juego suele denominarse de manera informal como “dejar que los niños sean niños” o “simplemente jugar”, y también es conocido como “juego libre” o “juego propio”, ya que accede que los infantes logren explorar, crear y los más importante puedan divertirse de forma autónoma.

En el juego no estructurado, las actividades son dirigidas por el propio niño en lugar de perseguir un propósito específico, lo que frecuentemente genera experiencias creativas e improvisadas. Este juego no implica necesariamente que se ejecute de manera solitaria, ya que puede incluir la participación de compañeros, hermanos e incluso padres. La diferencia principal con los juegos estructurados radica en la intención final de la actividad: por ejemplo, construir libremente una ciudad con bloques constituye un juego no estructurado, mientras que seguir instrucciones para armar un juego de Lego se considera un juego estructurado (Castro, 2019). Ambos tipos de juego son igualmente importantes, ya que cumplen funciones complementarias y satisfacen necesidades esenciales en el desarrollo de forma integral a lo largo de la primera etapa del infante.

En cuanto a la segunda variable: Motricidad gruesa.

La motricidad gruesa se define como un tipo de psicomotricidad que permite realizar movimientos de gran amplitud, como desplazar los brazos o las piernas, implicando la participación de diversos grupos musculares del cuerpo. Además, este tipo de motricidad implica y favorece el desarrollo de destrezas que ayudan en la ejecución de los movimientos (Sánchez, 2021). De igual modo, la motricidad gruesa contribuye al control del equilibrio y a la realización coordinada de variaciones en la postura corporal. A diferencia de la motricidad fina, los movimientos que la

caracterizan presentan un menor nivel de precisión y se asocian principalmente con la potencia y la amplitud de los desplazamientos corporales

La motricidad gruesa constituye un componente esencial de la psicomotricidad infantil y se entiende como la capacidad que el individuo desarrolla desde el nacimiento para movilizar de manera coordinada y armónica los distintos grupos musculares del cuerpo, promoviendo el equilibrio, la fuerza y la velocidad en acciones como levantar una pierna o mover un brazo (Euroinnova, 2022). Este control motor depende del adecuado funcionamiento del sistema óseo, muscular y nervioso, y se sustenta en dos principios psicofisiológicos fundamentales: el céfalo caudal, que alude al desarrollo del movimiento a lo largo del eje longitudinal del cuerpo desde la cabeza hasta el coxis, y el próximo distal, que describe la progresión del control motor desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades. En consecuencia, la motricidad gruesa posibilita la ejecución de movimientos coordinados y el mantenimiento del equilibrio, al mismo tiempo que favorece el desarrollo de la agilidad, la fuerza y la velocidad. Entre los movimientos más característicos se incluyen el control cefálico, la sedestación, el giro corporal, el gateo, la bipedestación, la marcha y el salto.

Jean Piaget, considerado el padre de la psicología, realizó importantes aportes a la comprensión de la psicomotricidad infantil. Según Euroinnova (2022), Piaget sostenía que el desarrollo intelectual de los niños se construye a partir de su desarrollo motriz. De este modo, es posible reconocer una relación estrecha entre la psicomotricidad y el aprendizaje, dado que tanto la motricidad fina como la motricidad gruesa cumplen una función esencial en los procesos de adquisición y construcción del conocimiento. En consecuencia, durante los primeros años del proceso educativo, aproximadamente hasta los siete años, la enseñanza se centra en la dimensión psicomotriz, considerando que el aprendizaje se produce a partir de la interacción y la acción de los niños sobre su entorno.

Por ello, la implementación de actividades que favorezcan el desarrollo de las habilidades psicomotrices se convierte en un elemento indispensable en la educación preescolar, ya que permite potenciar de manera integral las capacidades cognitivas y motrices de los niños. En relación con la relevancia de esta variable en estudio en el logro corporal del infantil, al pensar en un niño, generalmente lo imaginamos

realizando actividades como correr, saltar o jugar. Para alcanzar estas habilidades, los niños deben atravesar un proceso de asimilación gradual, esencialmente en el aspecto motor, no obstante dicho desarrollo no ocurre de manera aislada, sino que se encuentra estrechamente vinculado con el progreso cognitivo, del lenguaje, sensorial y social (Luszczkiewicz, 2022).

El desarrollo de la motricidad gruesa constituye un proceso progresivo mediante el cual los infantes adquieren destrezas físicas orientadas al manejo y coordinación de los principales grupos musculares, así como al dominio general de su cuerpo. El fortalecimiento de esta capacidad resulta indispensable para el desarrollo integral, abarcando las dimensiones física, cognitiva y social, además de favorecer el incremento de la autonomía infantil. Para su adecuada promoción, es necesario que tanto el entorno familiar como el educativo ofrezcan condiciones seguras y estimulantes que propicien la práctica motriz. En este sentido, la incorporación sistemática de actividades relacionadas con la motricidad gruesa en la vida cotidiana de los niños, tanto en el hogar como en los espacios escolares, se considera un componente esencial para su crecimiento y bienestar.

Según De la Cruz (2014), la motricidad gruesa desempeña un rol importante en la etapa de todo infante, donde el individuo requiere estar en contacto con su entorno social y por ende debe interactuar. Es por ello, desde que el infante nace se le debe estimular de manera adecuada y eso garantizará un mejor desenvolvimiento en su motricidad. Entre los aspectos más importantes se encuentra la estimulación de coordinación y movimiento, que permiten iniciar la formación integral del niño. Esto facilita la identificación temprana de posibles debilidades o limitaciones físicas que podrían generar dificultades en la ejecución de ciertas acciones o afectar su desenvolvimiento que realiza en su quehacer cotidiano.

De la Cruz (2014) resalta que el estímulo de la motricidad gruesa amplía el entorno en el que los niños se desarrollan, constituyéndose en un recurso para nuevos aprendizajes. Por ello, es fundamental diseñar actividades con objetivos claros que respondan a las necesidades e intereses de los infantes. En este sentido, las instituciones educativas deben integrar la educación física y el deporte de manera eficiente y que se logre un mejor estilo de vida de los niños. De igual modo, el grupo

familiar cumple un papel fundamental al propiciar entornos apropiados y ofrecer espacios destinados a la recreación y la práctica deportiva. La motricidad gruesa, por su parte, resulta indispensable para el desarrollo de la dimensión corporal, al constituir el fundamento sobre el cual se fortalecen la independencia, su autoestima, sean más sociables en diversos momentos de la vida del infante y que estos contribuyan en su crecimiento integral.

Según Ayala (2022), señala que el desarrollo de la motricidad gruesa en los años de vida del infante se sustenta en dos principios psicofisiológicos fundamentales. El principio céfalo-caudal postula que el desarrollo motor se inicia en la cabeza y avanza progresivamente hacia los pies, mientras que el principio próximo-distal plantea que el control motor se origina en el eje central del cuerpo y se extiende hacia las extremidades. Ambos principios orientan la adquisición gradual de las habilidades motoras y resultan esenciales para el desarrollo integral del niño.

Esto implica que las bases del desarrollo motor se configuran inicialmente mediante el fortalecimiento de las habilidades motrices gruesas, para luego avanzar hacia el perfeccionamiento de las habilidades motrices finas, consolidando así un desarrollo integral y progresivo del control corporal y la coordinación en el niño

El desarrollo motor en la primera infancia puede identificarse a través de diversas etapas. De 0 a 3 meses, el lactante logra girar la cabeza de un lado a otro, eleva y logra sostener el antebrazo; entre 3 y 6 meses, puede girar su cuerpo; 6 a 9 meses el pequeño puede sentarse de una forma más independiente y también puede dar sus primeros pasos de gateo; de 9 a 12 meses, logra desplazarse mediante el gateo y realiza de forma inicial el poder trepar; entre 12 a 18 meses, el pequeño logra caminar mediante pasos cortos y puede inclinarse hacia abajo, mientras que a los 18 meses a 2 años, el pequeño logra bajar la escalera con apoyo de una persona mayor, también puede sostener y lanzar un balón pequeño; de 2 a 3 años, logra esquivar ciertos obstáculos, puede caminar con pasos más largos, correr y saltar con ambos pies; entre los 3 a 4 años, logra saltar con un solo pie, tiene un poco más de equilibrio; de 4 a 5 años, ya puede dar vueltas sobre sí mismo y mantener el equilibrio sobre una pierna, y a partir de los 5 años, el equilibrio alcanza su fase más desarrollada, logrando una autonomía motora completa.

En relación con la motricidad gruesa y el juego, Karl Groos (1902) manifiesta que la actividad física que realiza el infante mediante el juego lo hace intuitivamente, donde esto ayudará a futuro a desarrollar sus diversas capacidades y habilidades. Según este autor, la motricidad que el niño desarrolla durante el juego le permitirá desempeñarse en actividades de la vida adulta; por ejemplo, cuando la niña cuida su muñeca en el juego, esto reflejará en su vida adulta, en cómo ella tendrá la noción de cuidar a su bebé en el futuro, citado por Blanco (2012).

Según Jean Piaget, citado por Blanco (2012), el juego se vincula con tres formas estructurales que reflejan las etapas progresivas del pensamiento humano. En primer lugar, el juego de ejercicio se manifiesta a través de actividades sencillas y repetitivas propias de los primeros años de vida. En segundo lugar, el juego simbólico implica la representación de situaciones imaginarias o ficticias, permitiendo al niño atribuir nuevos significados a los objetos y acciones. Finalmente, el juego reglado surge como una forma colectiva basada en normas y acuerdos establecidos dentro del grupo. Piaget identifica cuatro etapas del desarrollo cognitivo: la etapa sensomotriz, la etapa preoperacional, la etapa de las operaciones concretas y la etapa de las operaciones formales. Durante la etapa preoperacional, el infante construye una representación personal del mundo mediante el juego, el lenguaje, las imágenes y los dibujos, actuando sobre dichas representaciones como si fueran reales, lo que evidencia el carácter simbólico de su pensamiento en esta fase.

Según Lev Vygotsky (1924), citado por Blanco (2012), el juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás. Se considera una actividad social mediante la cual, gracias a la cooperación con otros niños, los participantes adquieren papeles o roles que complementan su propio desarrollo, favoreciendo la interacción y el aprendizaje dentro de un contexto colectivo.

Respecto a las dimensiones de la motricidad gruesa, se pueden identificar tres aspectos fundamentales: equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz, los cuales se describen a continuación:

Equilibrio: Se entiende por equilibrio la habilidad para mantener y sostener una postura corporal frente a la gravedad, así como controlar los desplazamientos de

la masa corporal. Esta capacidad se fundamenta en la coordinación motriz, según lo señalado por Huarcaya y Rojas (2018).

Ritmo: En relación al ritmo en el movimiento, este consiste en la realización de secuencias de movimientos de manera ordenada y cadenciada, lo que facilita su ejecución y reduce el esfuerzo y la fatiga en comparación con el orden realizada sin ritmo. Además, ciertas actividades que se originan con la disminución del cansancio y la eficiencia del movimiento se potencian cuando se acompaña de la audición simultánea de sonidos rítmicos o música con características similares.

El ritmo aporta fluidez a los movimientos, integrando cuerpo y mente en una unidad armoniosa. Cuando las secuencias de movimiento se ejecutan con ritmo, tanto el rendimiento como la calidad del movimiento se optimizan, y la creatividad e imaginación del individuo pueden superar la mera acción voluntaria.

Coordinación visomotriz: Se entiende por coordinación visomotriz la capacidad de realizar movimientos controlados mediante la visión. La percepción visual de un objeto, ya sea estático o en movimiento, permite ejecutar acciones precisas como atraparlo y golpear ya sea con las manos o pies. Asimismo, el objetivo de esta coordinación guía los movimientos de impulso, ajustando fuerza y dirección según el peso y las dimensiones del objeto, para lograr alcanzar la meta deseada.

La coordinación visomotriz se manifiesta esencialmente en la interacción entre la percepción visual y la acción manual, también denominada coordinación óculo-manual. El desarrollo de esta capacidad resulta fundamental para el aprendizaje del proceso escritural, dado que requiere precisión tanto en la prensión como en la ejecución de los grafemas, mientras la visión orienta la adecuada ubicación de los trazos sobre el renglón, asegurando su correcta disposición y separación. En un sentido amplio, la coordinación se concibe como la capacidad de realizar movimientos integrados en los que las diferentes partes del cuerpo actúan de manera armónica, fluida y natural, (Huarcaya & Rojas, 2018).

La investigación se justifica debido a que, tras la revisión de los planes curriculares y la observación realizada a los escolares de 3 años de la I.E.I. N° 024-Cajamarca, evidenciaron que no cuentan con bases suficientes para el desarrollo adecuado de la motricidad gruesa. Por ello, resulta necesario que docentes y padres de

familia se involucren activamente en la promoción y fortalecimiento de esta habilidad, implementando estrategias innovadoras que sustituyan las metodologías tradicionales de carácter pasivo presentes en el aula. El juego se constituye como la actividad principal en la infancia, ya que mediante él es posible estimular y potenciar el desarrollo psicomotriz, cognitivo y socioafectivo. Asimismo, los juegos ejecutados por los escolares de 3 años poseen propósitos educativos que contribuyen al fortalecimiento de sus capacidades creativas y facilitan la comprensión del entorno.

Justificación teórica: Este estudio permite la sistematización y análisis de conceptos relacionados con los juegos recreativos y la motricidad gruesa, contrastando las ideas previas con los hallazgos verificados. Aunque no genera conocimiento científico completamente nuevo, posibilita reflexionar sobre el objeto de estudio, identificando vacíos teóricos y estructurando conceptos y juicios relevantes.

Justificación social: La investigación impactará directamente en los niños del nivel inicial, al diagnosticar la relación existente entre juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa. Los resultados servirán como referente para docentes comprometidos con la mejora del desarrollo integral de sus estudiantes.

Justificación científica y académica: El estudio se basa en información actualizada, con hallazgos fundamentados y metodología funcional, utilizando instrumentos validados y confiables. Esto permitirá que la investigación sirva como referencia para futuros estudios y como material de consulta sobre juegos recreativos y motricidad gruesa.

La situación problemática se centra en la relevancia histórica del juego, el cual ha acompañado a la humanidad a lo largo de su existencia. El juego recreativo forma parte del legado cultural de todos los pueblos, no limitándose únicamente a la infancia, sino que también es practicado por adultos en diversas partes del mundo. Sin embargo, cuando se estableció el nivel inicial, el juego fue relegado a un segundo plano, asignándosele un propósito distinto acorde con la concepción del niño y la niña de aquella época. En este contexto, el infante era visto como un adulto en miniatura, y la educación inicial se orientaba principalmente hacia funciones educativas de carácter asistencial, tal como señala Balseca (2016).

En la actualidad, se concibe al niño como un sujeto activo, que constantemente formula y prueba hipótesis sobre el entorno que lo rodea. El juego recreativo forma parte de su vida diaria, incluso en contextos de aislamiento o pobreza. Por ello, resulta fundamental investigar la relación entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 024 de la ciudad de Cajamarca. Cuando un niño o niña comienza a mostrar interés por el juego recreativo, especialmente a los 3 años, esta actividad se convierte en una herramienta eficaz para fomentar su motricidad gruesa.

Asimismo, es relevante destacar que la investigación realizada en la mencionada institución permitirá observar que los niños presentan diferentes actitudes en relación con el nivel de uso de los juegos recreativos y su desarrollo de motricidad gruesa.

El problema queda formulado de la siguiente manera: ¿Qué relación existe entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca, 2023?

Conceptualmente definimos:

Juegos recreativos: Se entiende por juego una actividad de carácter recreativo en la que puede participar una o varias personas. Su finalidad principal es ofrecer diversión y entretenimiento a quienes participan. No obstante, los juegos también pueden desempeñar un papel educativo, estimular el desarrollo físico y mental, y favorecer la adquisición de habilidades prácticas y psicológicas (Pérez, 2021).

Motricidad gruesa: Se refiere a un tipo de psicomotricidad que posibilita la ejecución de movimientos amplios, como los realizados con brazos y piernas, involucrando diversos grupos musculares, (Sánchez, 2021)

Operacionalmente definimos:

Para medir la variable relacionada con el empleo de los juegos recreativos, emplearon una ficha de observación, con un total de 20 ítems. La valoración fue en tres niveles: Bajo [0–13], Medio [14–27] y Alto [28–40].

Para el nivel de motricidad gruesa, se utilizó una lista de cotejo compuesta por 18 ítems, con escala de valoración: Deficiente [18–24], Regular [25–30] y Bueno [31–36].

La hipótesis fue planteada: Existe relación positiva y significativa entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca, 2023.

Objetivo general: Determinar la relación entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca; 2023

Objetivos específicos:

Identificar el nivel de empleo de los juegos recreativos en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca; 2023.

Describir el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca, 2023.

Establecer la relación entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024 – Cajamarca; 2023.

METODOLOGÍA

El presente estudio se llevó a cabo bajo un enfoque de carácter descriptivo, conforme a los planteamientos metodológicos propuestos por Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Aplicándose un diseño no experimental, transversal y correlacional, puesto que, según lo indicado por Hernández, Fernández y Baptista, este tipo de investigación se define por la imposibilidad de manipular las variables o asignar aleatoriamente a los participantes o a las condiciones del estudio. El diagrama correspondiente se presentó de la siguiente manera:



Donde:

M = 20 niños y niñas de la Institución Educativa N° 024 - Cajamarca, 2023.

O₁ = Empleo de los juegos recreativos

O₂ = Motricidad gruesa

r = Relación entre las dos variables

La población y muestra estuvo conformada por 20 escolares de 3 años de la I.E.I. N° 024-Cajamarca, durante el año 2023.

Tabla 1

Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 024, Cajamarca

Edad	Estudiantes		Total
	N° de Niños	N° de Niñas	
3 años	10	10	20

Fuente: Nómina de matrícula del 2023.

La técnica e instrumento:

La técnica utilizada para la variable relacionada con el empleo de los juegos recreativos fue la observación. El instrumento que se utilizó fue una ficha de observación, la cual se encontraba dividida en cuatro dimensiones, con un total de 20 ítems. La valoración de los mismos se categorizó de la siguiente manera: Bajo [0 – 13], Medio [14 – 27] y Alto [28 – 40]. Este instrumento fue validado previamente en la tesis de Glenda Carazas Chirinos, sustentado mediante una ficha técnica (Anexo 10.4), empleando el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual reportó un nivel de confiabilidad alto, con un valor de 0,808.

Por otro lado, para la segunda variable referente a la motricidad gruesa, también se empleó la técnica de la observación y de instrumento se empleó una lista de cotejo, dividida en tres dimensiones: Equilibrio, Ritmo y Coordinación visomotriz, con un total de 18 ítems. La valoración se clasificó en Deficiente [18 – 24], Regular [25 – 30] y Bueno [31 – 36]. Este instrumento fue validado en la tesis de Alva Fernández Edmundo, según se detalla en la ficha técnica (Anexo 10.7). La confiabilidad se determinó mediante la aplicación del instrumento a un grupo reducido de la población como prueba piloto, seguida del cálculo del coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un índice de confiabilidad de 0,810.

El procesamiento y análisis de los datos se realizó mediante procedimientos de estadística descriptiva, elaborando tablas de frecuencias y porcentajes de acuerdo con el objetivo general y los objetivos específicos, complementadas con gráficos de barras para una mejor visualización de los resultados. Asimismo, se empleó estadística inferencial para contrastar la hipótesis de investigación. Dado que las variables eran de nivel ordinal, se aplicó la prueba no paramétrica Rho de Spearman, con la cual se determinó el grado de correlación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa. El análisis se efectuó utilizando el software SPSS versión 20.

RESULTADOS

Tabla 2:

Nivel de empleo de los juegos recreativos en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca; 2023.

Nivel de empleo de los juegos recreativos	f	%	% acumulado
Bajo	2	10,0	10,0
Medio	13	65,0	75,0
Alto	5	25,0	100,0
Total	20	100.0	

Fuente: Ficha de observación

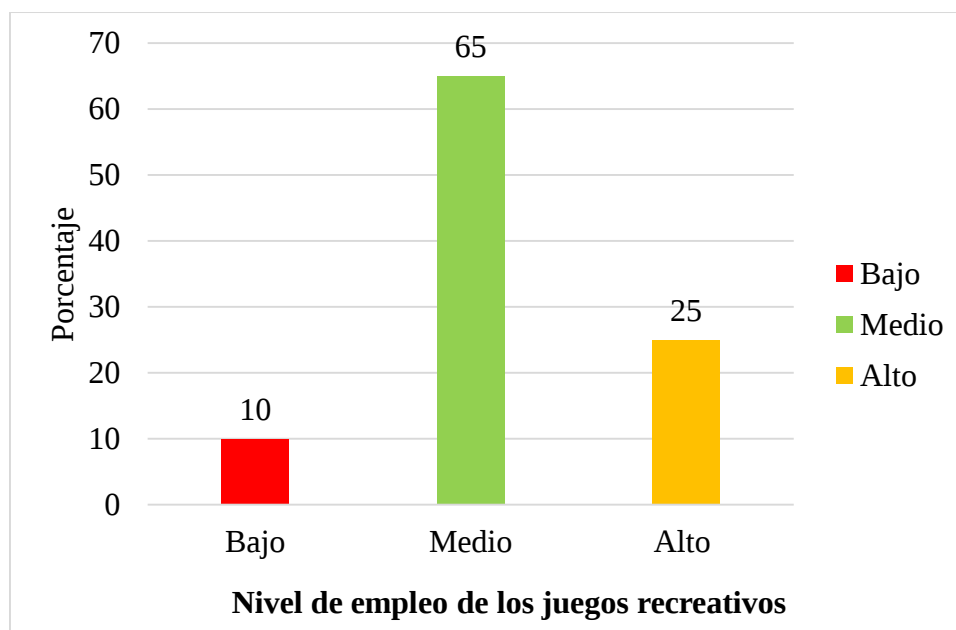


Figura 1: Nivel de empleo de los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca; 2023

Fuente: Tabla 2

En la tabla 2 y la figura 1 se presentan los resultados relacionados con el nivel de empleo de los juegos recreativos en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca, 2023. Se observa que el 10% de los escolares se encuentra en un nivel bajo, el 65% en un nivel medio y el 25% en un nivel alto. Por lo tanto, se puede concluir que solo una

pequeña proporción de los estudiantes se ubica en el nivel bajo, mientras que la mayoría se sitúa en el nivel medio.

Tabla 3:

Nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca, 2023.

Nivel de motricidad gruesa	f	%	% acumulado
Deficiente	3	15,0	15,0
Regular	14	70,0	85,0
Bueno	3	15,0	100,0
Total	20	100.0	

Fuente: Lista de cotejo

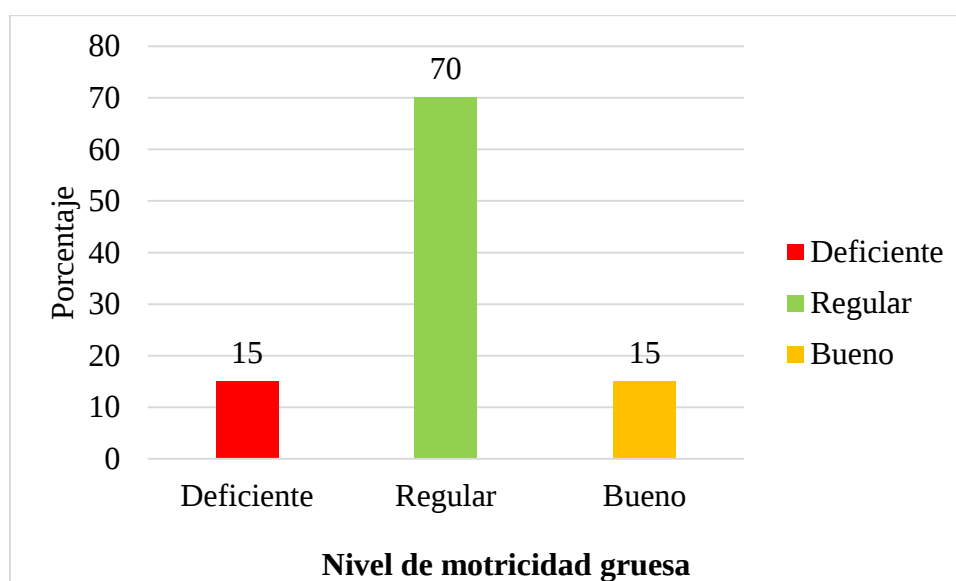


Figura 2: Nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca, 2023

Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y la figura 2 se presentan los resultados relacionados con el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de la I.E.I. N° 024- Cajamarca, 2023. Se observa que el 15% de los estudiantes se encuentra en un nivel deficiente, el 70% en un nivel regular y el 15% en un nivel bueno. Por lo tanto, se puede concluir que solo

una minoría de los escolares se encuentra en el nivel deficiente, mientras que la mayoría se sitúa en un nivel intermedio.

Tabla 4:

Establecer la relación entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.I. N° 024 – Cajamarca; 2023.

			Empleo de juegos recreativos	Nivel de motricidad gruesa
Rho de	Empleo de juegos	Coeficiente de correlación	1,000	,833**
Spearman	recreativos	Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Nivel de	Coeficiente de correlación	,833**	1,000
	motricidad gruesa	Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

En la presente investigación se empleó la prueba de correlación Rho de Spearman con el fin de analizar la relación entre el uso de juegos recreativos y el nivel de motricidad gruesa en una muestra conformada por 20 participantes. Los resultados obtenidos evidenciaron un coeficiente de correlación de $\rho = 0.833$, lo que refleja una relación positiva y fuerte entre ambas variables.

Asimismo, se obtuvo un valor de significancia bilateral de $p = 0.000$, lo que evidencia que la correlación es estadísticamente significativa al nivel de confianza del 99 % ($p < 0.01$). En otras palabras, existe evidencia suficiente para afirmar que un mayor empleo de juegos recreativos se asocia con un mayor desempeño de la motricidad gruesa.

Estos resultados confirman la hipótesis de que la participación en actividades recreativas ejerce una influencia positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, lo que representa un aporte significativo para el diseño de programas educativos y de intervención orientados a potenciar el desarrollo integral en la primera infancia

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Los resultados de esta investigación evidencian que el empleo de juegos recreativos en los niños de la I.E.I. N° 024 de Cajamarca se concentra mayoritariamente en un nivel medio (65%), seguido de un 25% en alto y un 10% en bajo. De manera similar, en la variable motricidad gruesa, el 70% de los escolares se ubica en un nivel regular, el 15% en bueno y otro 15% en deficiente. Además, el análisis de correlación de Spearman arrojó un coeficiente $\rho = 0.833$, lo cual demuestra una relación positiva y fuerte entre ambas variables, indicando que el incremento en la práctica de juegos recreativos se asocia directamente con un mejor desempeño en la motricidad gruesa.

Estos hallazgos reafirman el valor pedagógico del juego como estrategia promotora del desarrollo motor en la primera infancia. Desde una perspectiva teórica, concuerdan con los postulados de Piaget (1972), quien sostiene que el juego constituye un medio fundamental para la construcción del aprendizaje en la etapa preoperacional, al potenciar tanto el desarrollo cognitivo como la coordinación corporal. Asimismo, dialogan con la visión de Vygotsky (1978), quien reconoce en el juego un espacio de interacción social que contribuye al fortalecimiento de la motricidad a través de la zona de desarrollo próximo, donde el acompañamiento del docente o del par favorece aprendizajes significativos.

Comparando con estudios previos, los resultados muestran semejanzas y diferencias. Coinciden con lo reportado por Ramón (2022) y Ulloa (2022), quienes también encontraron una relación significativa entre juegos recreativos y motricidad gruesa, reforzando la premisa de que el juego es un recurso didáctico esencial para la estimulación motriz. Asimismo, se asemejan a lo descrito por Rosales (2021) y Lozano (2022), donde la mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel intermedio de motricidad, lo que evidencia que, en distintos contextos, los escolares aún se encuentran en procesos de consolidación de estas habilidades.

En contraste, investigaciones como las de Loza (2022), Jove (2020) y Córdova (2021) muestran una mayor proporción de niños en niveles iniciales o bajos, lo cual difiere de los resultados de este estudio, que reflejan un panorama más

alentador, con presencia significativa de estudiantes en niveles regulares y buenos. Estas diferencias podrían explicarse por las prácticas pedagógicas de la institución estudiada, que posiblemente integran con mayor frecuencia actividades recreativas orientadas al desarrollo motor.

De manera complementaria, los resultados también se relacionan con lo expuesto por Aguilar (2022), quien señala que, si bien existe un sector de estudiantes con un adecuado nivel de motricidad, aún persisten dificultades en áreas específicas como el equilibrio y la coordinación. Este hallazgo resalta la importancia de que los docentes de educación inicial diseñen e implementen programas de juegos recreativos sistemáticos, variados y adaptados a las características de los niños, de modo que se logre potenciar las distintas dimensiones de la motricidad gruesa.

En síntesis, los resultados de esta investigación no solo confirman la estrecha relación entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa, sino que también ponen en evidencia la necesidad de fortalecer su aplicación en los programas curriculares de educación inicial. El juego, más allá de ser un recurso de entretenimiento, debe entenderse como una herramienta pedagógica integral que favorece el desarrollo físico, social y cognitivo de los niños, contribuyendo a su formación integral.

CONCLUSIONES

A partir del análisis de los resultados obtenidos tanto descriptivos como inferenciales se llega a las siguientes conclusiones:

Existe una relación positiva, fuerte y estadísticamente significativa entre ambas variables ($\rho = 0.833$; $p = 0.000$); que permite afirmar que la participación en juegos recreativos se relaciona con un mejor desarrollo de las habilidades motoras gruesas. En consecuencia, los juegos recreativos pueden considerarse una estrategia pedagógica y terapéutica efectiva para estimular el desarrollo motor en niños.

La mayoría de los estudiantes (65%) se ubican en un nivel medio, seguido por 25% en alto y solo un 10% en bajo; estos datos indican que la mayoría de la población infantil hace uso moderado de juegos recreativos, lo cual representa una base positiva, aunque aún con margen de mejora para incrementar la frecuencia, variedad y calidad de estas actividades lúdicas. La baja proporción de estudiantes en el nivel bajo (10%) es favorable, ya que evidencia que el empleo de juegos recreativos no está completamente ausente. Sin embargo, el hecho de que solo el 25% se ubique en un nivel alto sugiere la necesidad de reforzar estrategias que promuevan una participación más activa y constante en este tipo de actividades, dada su relevancia para la mejora integral, en especial en el área de la motricidad gruesa.

Con relación al objetivo específico 2: se concluye que la mayoría de los estudiantes (65%) se encuentra en un nivel medio de participación en actividades recreativas, mientras que el 25% alcanza un alto nivel y solo el 10% un nivel bajo. Los resultados reflejan una situación moderadamente favorable, ya que evidencian que la mayoría de escolares acceden de forma regular a juegos recreativos. No obstante, el hecho de que solo una cuarta parte del total logre un nivel alto indica que aún existen oportunidades de mejora en la promoción e implementación de actividades lúdicas dentro del entorno educativo.

RECOMENDACIONES

A las autoridades de la I.E. N° 024 de Cajamarca del nivel Inicial se le recomienda que implementen y fortalezcan programas pedagógicos que incluyan de manera sistemática juegos recreativos dirigidos y estructurados dentro de la jornada escolar. Estos espacios lúdicos deben ser planificados con intencionalidad pedagógica y adecuados al nivel de desarrollo de los niños, priorizando actividades que estimulen habilidades como la coordinación motriz, el equilibrio, la orientación espacial y la fuerza muscular.

Asimismo, se sugiere capacitar de manera continua al personal docente en estrategias de psicomotricidad y juego, a fin de optimizar el impacto de dichas actividades en el desarrollo integral de los estudiantes.

A los docentes del nivel inicial, incorporar de forma activa los juegos recreativos; dado que no solo fortalecerá el área motriz, sino también aspectos socioemocionales y cognitivos, contribuyendo al cumplimiento de los fines educativos establecidos para la educación inicial.

A los padres de familia que fomenten el juego activo en el hogar, brindando a sus hijos oportunidades diarias para moverse libremente, correr, saltar, lanzar, trepar y participar en actividades que impliquen el uso del cuerpo de forma coordinada y dinámica.

AGRADECIMIENTO

Agradecer a Dios, por encender en mí ser la fuerza para poder concluir con el presente estudio añorado en cumplir mis metas. Seguidamente, a mis seres queridos por darme ese valor de seguir bregando por el cumplimiento. A los niños, padres y docente de la I.E. N° 024 de Cajamarca, por permitirme su tiempo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, M. (2022). *Nivel de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N 791, Piura; 2020*. Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades, Chimbote, 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.
- Apaza, M. (2020). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca- Puno, 2020*. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Facultad de Ciencias y Humanidades, Lima, Perú.
- Ayala, E. (2022). *Proceso de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad gruesa en época de pandemis por covid 19 en el inicial 1 en la Escuela de Educación Básica Benjamin Franklin, en la ciudad de Riobamba, periodo 2022*. Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, Riobamba, Ecuador. Obtenido de
- Balseca, G. (2016). *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Lucia Franco de Castro" de la Parroquia de Conocoto*. Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Quito, Ecuador.
- Blanco, V. (2012). *Las Teorías del Juego*. Panamá: Universidad de Panamá.
- Buytendijk, F. (1935). *El juego y su significado*. Madrid: Revista de Occidente.
- Castro, T. (2019). *¿Qué significa el juego no estructurado y por qué es clave?* Obtenido de <https://www.vitamina.cl/que-significa-el-juego-no-estructurado-y-por-que-es-clave/#:~:text=En%20el%20juego%20no%20estructurado,otros%20adultos%20no%20dan%20instrucciones>.
- Cordova, G. (2021). *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa en preescolares de la Institución Educativa 220, Guadalupe, Camporredondo, 2020*. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, Chachapoyas, Perú.
- De la Cruz, L. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo*

- de la dimensión corporal*. Bogota, Colombia.
- Diana. (26 de junio de 2016). *Qué son los Juegos Recreativos*. Obtenido de <https://wonderland2510.blogspot.com/2016/01/que-son-los-juegos-recreativos.html>
- Enciclopedia Significados. (2022). *Qué es el juego*. Obtenido de <https://www.significados.com/juego/>
- Euroinnova. (13 de marzo de 2022). *Motricidad gruesa*. Obtenido de <https://www.euroinnova.com/blog/motricidad-gruesa>
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: El oso panda- JPR.
- Huarcaya, F., & Rojas, L. (2018). *Nivel de motricidad gruesa en niños Y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 435 del distrito de Chíncha Alta*. Universidad Nacional de Huancavelica, Facultad de Educación, Chíncha, Huancavelica.
- 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 Angeles Chimbote, Facultad de Ciencias y Humanidades, Lima, Perú.
- Loza, A. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, en la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra, año 2021-2022*. Universidad Técnica del Norte, Facultad de postgrado, Ibarra, Ecuador.
- Lozano, D. (2022). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de una Institución Educativa Inicial de Jaén*. Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Chiclayo, Perú.
- Luszczkiewicz, J. (9 de junio de 2022). *Más allá del juego: La importancia de las actividades de motricidad gruesa en el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://livekid.com/es/blog/mas-alla-del-juego-la-importancia-de-las-actividades-de-motricidad-gruesa-en-el-desarrollo-infantil/>
- Mujica, N. (2004). *Los juegos como estrategias recreativas en la etapa preescolar*. Caracas: Universidad Católica Andrés.
- Najarro, P. (2020). *Motricidad gruesa en niños y niñas de la Institución Educativa*

- Inicial 425-101/MX-U. Ayacucho. Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Ayacucho, Perú.*
- Patín, R. (2016). *Manual de estrategias Lúdicas"Jueguitos maravillosos"*. Universidad Nacional de Chimborazo, Chimborazo, Ecuador.
- Pérez, A. (30 de junio de 2021). *La importancia del juego recreativo para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,y%20corporal%2C%20y%20el%20desarrollo>
- Peréz, J. G. (10 de mayo de 2021). *Los juegos recreativos*. Obtenido de <https://definicion.de/juegos-recreativos/>
- 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.
- Ramón, M. (2022). *Juegos libres y motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N 182 de San Luis, Amarilis, Huánuco, 2022*. Universidad Católica Los Angeles Chimbote, Facultad de Derecho y Humanidades , Pucallpa, Perú.
- Rosales, M. (2021). *El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela Básica Filomena Mora de Carrión ubicada en la ciudad de Loja, en el periodo 2019 - 2020*. Universidad Nacional de Loja, Facultad de Educación , el Arte y La Comunicación, Loja, Ecuador.
- Sánchez, E. (15 de diciembre de 2021). *Motricidad gruesa: qué es, características, y etapas de desarrollo*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Tripero, A. (6 de febrero de 2017). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>
- Ulloa, K. (2022). *Juegos recreativos y motricidad gruesa en niños de la Institución*

Educativa Inicial 1350, Radiopampa, 2022. Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades, Chimbote, Perú.

ANEXOS

Anexo: Matriz de operacionalización de la variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de medición
Juegos recreativos	Un juego es una actividad recreativa donde intervienen uno o más participantes. Su principal función es proporcionar diversión y entretenimiento a los jugadores. De todas formas, los juegos pueden cumplir con un rol educativo, ayudar al estímulo mental y físico, y contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas, según (Pérez, 2021).	Para la variable sobre el empleo de los juegos recreativos se utilizará es una ficha de observación con 20 ítems, cuya valoración será: Bajo [0 – 13], Medio [14 - 27], Alto [28 - 40].	Juegos individuales	Asume de manera individual las normas de juegos	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.	Ordinal
			Juegos colectivos	Fomenta el desenvolvimiento social a través de los juegos	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	Desarrolla la psicomotricidad a través de juegos. Mejora la parte cognitiva y afectiva emocional mediante los juegos	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	Utiliza juegos recreativos en base al tipo de relaciones.	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.	
Motricidad gruesa	Es un tipo de psicomotricidad que permite realizar movimientos de gran recorrido como mover los brazos o las piernas y que implican la participación de distintos músculos del cuerpo, siendo importante también la agilidad, fuerza y velocidad con las que se realice cada movimiento, según (Sánchez, 2021),	Para evaluar el nivel de motricidad gruesa se aplicará una lista de cotejo de 18 ítems, cuya valoración será: Deficiente (18- 24), Regular (25 - 30) y Bueno (31 - 36).	Equilibrio	Manifiesta control de su postura sin movimiento. Evidencia reacción ante el desplazamiento	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	Ordinal
			Ritmo	Utiliza movimientos coordinados. Evidencia fluidez del movimiento	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	Demuestra control de la visión. Existe coordinación vista – manos	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)	

Anexo: Matriz de consistencia

Problema	Variable	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Qué relación existe entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca, 2023?	Juegos recreativos Motricidad gruesa	Objetivo general Determinar la relación entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca; 2023. Objetivo específico - Identificar el nivel de empleo de los juegos recreativos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca; 2023. - Describir el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca, 2023. - Establecer la relación entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024 – Cajamarca; 2023.	Existe relación positiva y significativa entre el empleo de los juegos recreativos y la motricidad gruesa en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 024- Cajamarca, 2023.	El tipo Descriptivo, según, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014) Diseño: Diseño no experimental transversal correlacional, según Hernández, Fernández, & Baptista, (2014), Población y Muestra 20 niñas y niños de 3 años Técnicas: Se empleará para ambas variables la Observación. Instrumento: Para el empleo de juegos recreativos se empleará una ficha de observación. Para la motricidad gruesa se empleará una lista de cotejo.

Anexo: Instrumento de recolección de datos.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE EMPLEO DE JUEGOS RECREATIVOS

Nombre del estudiante: _____

Finalidad: Determinar el nivel de empleo de juegos recreativos en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 024, Cajamarca; 2023.

Indicaciones: Por favor marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda.

Valoración:

Nunca	A veces	Siempre
0	1	2

DIMENSIONES / ITEMS	VALORACIÓN		
	Nunca	A veces	Siempre
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. Respeto 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	(28 - 40)
Medio	(14 - 27)
Bajo	(0 - 13)

Anexo: Evaluación de juicio de expertos
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 por estudiante
Significación:	Evalúa las características y capacidades del empleo de los juegos recreativos
Nº de ítems	20
Dimensión que evalúa	- Juegos individuales - Juegos colectivos - Juegos estructurados - Juegos no estructurados
Escala valorativa	Nunca (0), A veces (1) y Siempre (2)
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: Confiabilidad del Instrumento

Confiabilidad del Instrumento que mide el empleo de juegos recreativos

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,808	20

Tabla Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
Ítem 1	38,25	4,200	,238	,806
Ítem 2	37,69	3,963	,000	,710
Ítem 3	38,19	2,429	,787	,785
Ítem 4	39,19	13,629	,017	,826
Ítem 5	37,69	3,963	,000	,710
Ítem 6	37,69	3,963	,000	,810
Ítem 7	38,25	4,200	,238	,806
Ítem 8	38,25	4,200	,238	,806
Ítem 9	38,25	4,200	,238	,806
Ítem 10	38,25	4,200	,238	,806
Ítem 11	39,19	13,629	,017	,826
Ítem 12	39,19	13,629	,017	,826
Ítem 13	37,69	3,963	,000	,710
Ítem 14	39,19	13,629	,017	,826
Ítem 15	37,69	3,963	,000	,710
Ítem 16	38,69	3,963	,000	,710
Ítem 17	37,69	3,963	,000	,710
Ítem 18	37,69	3,963	,000	,710
Ítem 19	38,25	4,200	,238	,806
Ítem 20	38,25	4,200	,238	,806

Anexo: Instrumento de recolección de datos.

LISTA DE COTEJO

Nombre del estudiante: _____

Finalidad: Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 024, Cajamarca; 2023.

Indicaciones: Por favor marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda.

Valoración:

SI	NO
2	1

DIMENSIONES/ITEMS	VALORACION	
	SI (2)	NO (1)
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	
Bueno	(31 - 36)
Regular	(25 - 30)
Deficiente	(18 - 24)

Anexo: Evaluación de juicio de expertos

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: Confiabilidad del Instrumento

Confiabilidad del Instrumento que mide la motricidad gruesa

Alfa de Cronbach	N de elementos
,810	18

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento total Corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
Ítem 1	39,19	12,029	,465	,793
Ítem 2	38,88	11,850	,703	,780
Ítem 3	39,19	10,829	,843	,763
Ítem 4	39,19	13,629	,017	,826
Ítem 5	38,69	13,963	,000	,811
Ítem 6	39,50	14,800	,017	,838
Ítem 7	38,88	14,650	,017	,836
Ítem 8	39,19	10,829	,843	,763
Ítem 9	38,88	11,850	,703	,780
Ítem 10	39,19	10,829	,843	,763
Ítem 11	38,88	11,850	,703	,780
Ítem 12	38,88	11,850	,703	,780
Ítem 13	39,56	8,529	,808	,761
Ítem 14	38,88	13,450	,118	,815
Ítem 15	38,69	13,963	,000	,811
Ítem 16	39,69	13,963	,000	,811
Ítem 17	39,19	13,629	,017	,826
Ítem 18	38,88	13,450	,118	,815

Anexo: Nómina de matrícula



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo Informático SAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://sage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UOEL)										Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
Código										Número y/o Nombre										Código				Inicio				Fin				Dpto.				Cajamarca																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
										Código Modular										Código										13/03/2023				22/12/2023				Prov.				Cajamarca																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
Nombre de la DRE - UOEL										Resolución de Creación N°										Forma				Esc.				Programa				Turno				M				Día				Cajamarca																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Nivel/Ciclo										Grado/Educ										3				Sección				-				Turno				M				Día				Cajamarca																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
Modalidad										ESB										Nombre Sección (Solo Inicial)				SUCURSILAS DE ALEGRÍA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
N° de D.N.I. o Código del Estudiante										Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)										Fecha de Nacimiento				Sexo				Situación de Matrícula				Padre				Madre				Lengua Materna				Segunda Lengua				Trabaja el Estudiante SI / NO				Horas semanales que trabaja				Escolaridad de la madre				Nacimiento Registrado SI/NO				Tipo de Ocupación																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				
			Día	Mes	Año	Sexo -M/F	Situación de Matrícula(10)	Padr(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(13)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Exonerado de la Matrícula(14)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(4)	Código Modular	Número y/o Nombre - R.U.I.R.D	
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				
32																				
33																				
34																				
35																				
36																				
37																				
38																				
39																				
40																				
41																				
42																				
43																				
44																				
45																				
46																				
47																				
48																				
49																				
50																				

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	9
Total	19

ROJAS RAYMONDI, Lail Esmeralda

Responsable de la matrícula

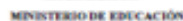
Firma - Post Firma

ROJAS RAYMONDI, Lail Esmeralda

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N 004 - 2023	13	03	2023



El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Norma de Matrícula del aplicativo Informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0022-2013-ED).

La I.E. emitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

(1) Nivel / Ciclo	Para el caso EDEU/EE: (P) Inicial (P)R: Primaria (EE) Secundaria (EE) Secundaria	(6) Forma	(E)C) Escalonada, (No)E) No Escalonada Para el caso EBA (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia	(9) Turno	(M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(2) Modalidad	Para el caso EBA: (D) Inicial, (INT) Intermedio, (AV) Avanzado (E)E) Educación Regular, (E)B) Educación Básica Alternativa, (E)E) Educación Especial, (E)A) Educación a Distancia	(8) Sección	A.B.C., "Colaborar" y en seccion única o en toda de Nivel Inicial	(10) Situación de Matricula	(I) Ingresante, (P) Promovido, (P) Permanente en el grado, (RE) Reingresante, (RE) Reingresante solo en el caso de EBA
(3) Grado/Ciclo	En el caso de E. Inicial: regular (E) (1,2,3,4,6). En el caso de Primaria y Secundaria: regular (E) (1,2,3,4,5,6). En el caso de EBA: C. Inicial "1", Intermedio "1", "2", "3", Avanzado "1", "2", "3", "4", "Colaborar" "1" en la Memoria hay registros de varias edades (E) y grados (P).	(7) Gestión	(P) Público, (PR) Privado	(11) País	(P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (S) Bolivia, (CH) Chile, (OT) Otro
(4) Característica	Inicial: (U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo y Parcial, (U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo, (M) Multigrado y (PM) Polidocente Multigrado	(6) Programa (del EBA)	(PS) PESARIA: Prog. de Educ.Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PJS) PESAJA: Prog. de Educ. Alter. de Jóvenes y Adultos (PJP) PESAPJ: PESAPAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colaborar "1" en caso de no corresponder	(12) Lengua	(C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otro lengua, (S) Lengua extranjera
		(6) Programa (del EBA)	(PS) PESARIA: Prog. de Educ.Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PJS) PESAJA: Prog. de Educ. Alter. de Jóvenes y Adultos (PJP) PESAPJ: PESAPAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colaborar "1" en caso de no corresponder	(13) Escolaridad de la Madre	(SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
		(6) Programa (del EBA)	(PS) PESARIA: Prog. de Educ.Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PJS) PESAJA: Prog. de Educ. Alter. de Jóvenes y Adultos (PJP) PESAPJ: PESAPAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colaborar "1" en caso de no corresponder	(14) Tipo de discapacidad	(C) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autismo, (DV) Visual, (DA) Audición, (SC) Sordoceguera, (OT) Otro. En el caso de no haber discapacidad, dejar en blanco
		(6) Programa (del EBA)	(PS) PESARIA: Prog. de Educ.Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PJS) PESAJA: Prog. de Educ. Alter. de Jóvenes y Adultos (PJP) PESAPJ: PESAPAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colaborar "1" en caso de no corresponder	(15) El de procedencia	Solo para el caso de estudiantes que provengan de otra institución, dejar en blanco
		(6) Programa (del EBA)	(PS) PESARIA: Prog. de Educ.Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PJS) PESAJA: Prog. de Educ. Alter. de Jóvenes y Adultos (PJP) PESAPJ: PESAPAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colaborar "1" en caso de no corresponder	(16) D de DNI o Cod. Defect	(C) Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁷⁾			
						Sexo -M/F	Situación de Matrícula(1)	Padre(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lugar de Matrícula(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja o estudia SI / NO	Horas concurridas este labora	Escolaridad de la Madre(13)			Resumen Registrado 1940	Tipo de discapacidad(14)
			Día	Mes	Año											Código Modular	Número y/o Nombre - R.U.I.R.D		
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	0
Mujeres	1
Total	1

ROJAS RAYMONDI, Lail Esmeralda
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

ROJAS RAYMONDI, Lail Esmeralda
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Dato

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N 018-2023	30	03	2023

Anexo: Data

NIVEL DE JUEGOS RECREATIVOS

Nº	DIMENSIÓN: JUEGOS INDIVIDUALES				DIMENSIÓN: JUEGOS COLECTIVOS					DIMENSIÓN: JUEGOS ESTRUCTURADO						DIMENSIÓN: JUEGOS 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	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	25	Medio
2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	26	Medio
3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	32	Alto
4	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	27	Medio
5	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12	Bajo
6	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	26	Medio
7	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	32	Alto
8	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	25	Medio
9	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	37	Alto
10	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	27	Medio
11	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	37	Alto
12	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	27	Medio
13	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	12	Bajo
14	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	27	Medio
15	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	27	Medio
16	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	34	Alto
17	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	27	Medio
18	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	27	Medio
19	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	26	Medio
20	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	25	Medio

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA

Nº	DIMENSIÓN: EQUILIBRIO						DIMENSIÓN: RITMO							DIMENSIÓN: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ						PUNTAJE	NIVEL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	11	2	13	14	15	16	17	18		
1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	22	Medio
2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	24	Medio
3	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	27	Medio
4	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	26	Medio
5	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	21	Bajo
6	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	26	Medio
7	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	30	Medio
8	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	26	Medio
9	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	34	Alto
10	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	27	Medio
11	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	33	Alto
12	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	26	Medio
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	20	Bajo
14	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	29	Medio
15	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	26	Medio
16	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	35	Alto
17	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	26	Medio
18	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	27	Medio
19	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	28	Medio
20	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	24	Medio

Repositorio Institucional



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

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

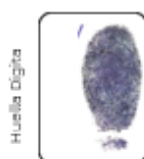
1. Información del Autor			
Rosa Elvira Valencia Villanueva		42138866	rosaelviravv27@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
☒ Tesis	☐ Trabajo de Suficiencia Profesional	☐ Trabajo Académico	☐ Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
Bachiller	☒ Título Profesional	☐ Título Segunda Especialidad	☐ Maestría
☐ Doctorado			
4. Título del Documento de Investigación			
Empleo de juegos recreativos y motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 024-Cajamarca, 2023			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
☒ Abierto o Público ² (info.usp-repositorio/openAccess)		☐ Acceso restringido ³ (info.usp-repositorio/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 COMMONS⁴

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.⁵



Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	3	01	2026

Firma

Importante

- Según Presidencia de Consejo Directivo N° 009-2009-05-REC-PC3, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 6° inciso 8.2.
- Según Ley 28038, Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.L. 808-2016-RD.
- Si el autor otorga el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer resguardo de forma en la web y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Resguardando el tiempo los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo a lo establecido en el Plan de la Ley 1002.
- En caso de que el autor se le otorgue espacio académico en publicación los datos del autor y resuma de los datos de acuerdo a la directiva N° 004-2009-COMENTEC-DECE (Resolución 52 y 67) que rectora al funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) son un conjunto de licencias internacionales de libre de la que se puede otorgar a los autores un conjunto de licencias flexibles y de licencias de uso público que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias tienen como finalidad que el autor otorgue el sentido por su obra.
- Según el inciso 12.2 de la Ley 1002 del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNT) "Las universidades, institutos y centros de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos. Ingresando los resultados en sus repositorios institucionales y poniéndolos al acceso abierto o restringido. Los cuales serán posteriormente reconocidos por el Repositorio Digital RNT, a través del Repositorio Digital".

Nota: - En caso de haber sido en los datos, se presentará de acuerdo a Ley (Ley 27444 art. 33, inciso 33.2)

Reporte de Similitud

EMPLEO DE JUEGOS RECREATIVOS Y MOTRICIDAD GRUESA EN
LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 024 -
CAJAMARCA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

28% INDICE DE SIMILITUD	27% FUENTES DE INTERNET	% PUBLICACIONES	15% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------	--

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
6	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	1%
9	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
10	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%

11	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Nacional del Chimborazo Trabajo del estudiante	1 %
13	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %
14	ciencia.lasalle.edu.co Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
18	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1 %
20	Submitted to Universidad Tecnológica de los Andes Trabajo del estudiante	<1 %
21	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	dspace.utb.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	jugandodescubromimundoconclaudia.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

25	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Asociacion para el Desarrollo Educativo APDE Trabajo del estudiante	<1 %
28	Submitted to Mountain Lakes High School Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.upsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	musee-infanterie.com Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
35	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Account Universidad Mariana Trabajo del estudiante	<1 %
37	Submitted to Foundation University, Islamabad Trabajo del estudiante	<1 %
38	prezi.com Fuente de Internet	<1 %

39	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	revistas.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
41	Submitted to POSGRADO Trabajo del estudiante	<1 %
42	repositorio-api.eespli.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Corporación Universitaria del Caribe Trabajo del estudiante	<1 %
44	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
45	Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo Trabajo del estudiante	<1 %
46	Submitted to Universidad Politécnica del Perú Trabajo del estudiante	<1 %
47	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	<1 %
48	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
49	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
50	dspace.uclv.edu.cu Fuente de Internet	<1 %
51	webs.ucm.es Fuente de Internet	<1 %

52	darwinius.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
53	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
54	repository.cinde.org.co Fuente de Internet	<1 %
55	www.amateurarchivist.net Fuente de Internet	<1 %
56	www.insumisos.com Fuente de Internet	<1 %
57	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
58	materialeseducativos.net Fuente de Internet	<1 %
59	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
60	www.mv1d.nl Fuente de Internet	<1 %
61	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
62	rcs.cic.ipn.mx Fuente de Internet	<1 %
63	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
64	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %
65	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
66	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

67	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Trabajo del estudiante	<1 %
68	devl1980.files.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
69	globaljournals.org Fuente de Internet	<1 %
70	livekid.com Fuente de Internet	<1 %
71	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
72	repositorio.ulvr.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
73	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
74	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
75	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
76	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
77	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
78	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
79	repository.uniminuto.edu Fuente de Internet	<1 %
80	tesis.ucsc.cl Fuente de Internet	<1 %

81	tutoriales-isc.blogspot.com	<1 %
82	uvadoc.uva.es	<1 %
83	www.auditoriodetenerife.com	<1 %
84	www.grade.org.pe	<1 %
85	www.kulex.cz	<1 %
86	zaguan.unizar.es	<1 %

☐ Excluir citas
 ☐ Apagado
 ☐ Excluir coincidencias
 < 6 words
☐ Excluir bibliografía
☐ Activo